

## Daftar Isi

|  |    |
|--|----|
| The Calls to Christian Leaders.....                          | 1  |
| Meja Redaksi.....  | 2  |
| Artikel Utama:<br>Di Balik Dunia Televisi dan Perfilman..... | 3  |
| Current Affairs:<br>Cyber Game.....                          | 6  |
| Artikel Lepas:<br>Menarik tapi Palsu.....                    | 7  |
| Interview:<br>Ev. Ivan Kristiono.....                        | 10 |
| TKB .....  | 13 |
| Sersan .....   | 14 |
| Q & A .....  | 15 |
| Resensi Buku:<br>Pengaruh Disney.....                        | 16 |

### Penasihat:

Pdt. Amin Tjung  
Pdt. Benyamin F Intan  
Pdt. Sutjipto Subeno  
Ev. Alwi Sjaaf

### Redaksi:

Pemimpin Redaksi:  
Ev. Edward Oei

Wakil Pemimpin Redaksi:  
Ev. Diana Ruth

Redaksi Pelaksana:  
Adhya Kumara, Heruarto Salim

Desain:  
Heryanto Tjandra,  
Jacqueline Fondia Salim

Redaksi Bahasa:  
Adi Kurniawan,  
Mildred Sebastian

Redaksi Umum:  
Budiman Thia, Dharmawan  
Tjokro, Julie Cokromulio,  
Rosdiana Sutanto, Yesaya Ishak

GRII  
Lippo Bank  
Cab. Pintu Air Jakarta  
Acc. 745-30-707000

Sekretariat GRII  
Jl. Tanah Abang III No. 1  
Jakarta Pusat  
Tel. +62 21 3810912

www.grii-singapore.com  
pillar@grii-singapore.org

# Pillar

## 31

Pebruari 2006

## *The Call to Christian Leaders* *concise version*

Oleh Pdt. Dr. Stephen Tong (NREC 2004)

**D**i tengah hingar-bingarnya gereja dan dunia, ternyata secara hakekat mereka sedang tertidur, pemuda-pemudi dan para pemimpin Kristen tidur. Di lain pihak, berbagai agama lain sedang berjuang menegakkan "iman" mereka. Kita puas dengan apa yang kita kerjakan, puas mencapai keuntungan materi, gereja besar, dan kehilangan inti isi iman Kristen. Di tengah situasi ini, saya ingin orang Kristen kembali kepada iman yang sejati. Inilah yang akan dikerjakan oleh Gerakan Reformed Injili.

Selama 5 tahun, mulai tahun 2004-2008 ini, kita akan membentuk sekelompok orang yang dengan jelas dapat melihat seluruh gerakan, seluruh arah, seluruh pondasi, seluruh lingkup dan seluruh kuasa perjuangan yang ada di dalamnya. Diharapkan, kelompok ini kelak bisa sungguh-sungguh menjadi suatu laskar yang besar untuk berjuang demi Kerajaan Allah. Doktrin Reformed adalah suatu

konsep iman yang merupakan pondasi, dan semangat Injili adalah aktifitas untuk memberitakan Firman kepada orang luar, membawa orang lain kembali kepada Firman Tuhan. Gerakan Reformed Injili mengajak gereja-gereja untuk berakar kepada Firman dan mengajak orang Kristen mengabarkan Injil keluar. Gerakan Reformed Injili berakar ke dalam, dan berbuah ke atas. Iman harus berakar dan ditanamkan ke dalam Kitab Suci dan hidup kekristenan dipaparkan kepada orang yang belum mengenal Tuhan.

Di dalam berbagai gereja, ada semangat Reformed Injili yang sudah pernah dan masih tetap berkembang. Di dalam Gereja Methodist ada bibit Reformed, karena salah satu pendirinya, George Whitefield, adalah seorang Reformed sepenuhnya dan dia mengabarkan Injil lebih giat daripada rekan-rekannya. Dia adalah salah seorang yang paling saya kagumi di dalam sejarah. Pendiri Methodist yang

### Berita Seputar GRII

1. Sekitar 40-50 orang yang telah mengikuti program pelatihan pembicara awam di dalam mendukung rencana pelayanan siswa STEMI untuk menjangkau 20,000 siswa sepanjang tahun 2006.
2. SPIK 2 Denpasar "Wahyu dan Pewahyuan Alkitab" yang telah diadakan tanggal 30-31 Januari 2006 di Hotel Santika Beach Kuta dengan pembicara Ev. Mercy G. Matakupan.

lain John Wesley, dia Injili tetapi tidak mengerti Theologi Reformed. George Whitefield dan John Wesley berdebat di dalam masalah theologis lebih dari 26 tahun sambil saling menghormati. Setelah 26 tahun John Wesley mengatakan "Saya tidak bisa menerima bahwa saya harus mengabarkan seorang Allah yang memilih sebagian diselamatkan dan tidak memilih yang lain. Saya hanya bisa mengabarkan Tuhan Allah memberikan kesempatan kepada semua orang. Yang mau percaya selamat, yang tidak mau percaya binasa."

Perkataan di atas sepintas logis dan cocok dengan pikiran kita. Tetapi ada kesulitan besar di dalamnya. Kalau Tuhan memberikan kesempatan kepada semua orang, mengapa ada orang sampai mati belum pernah dengar Injil satu kali, tetapi ada orang mendengar Injil ribuan kali? Kalau Tuhan mau semua orang diselamatkan, Tuhan harus memberi kesempatan sama kepada semua orang. Kalau tidak, maka Tuhan tidak adil.

Theologi Reformed bukan saja di Methodist, Theologi Reformed bukan saja di Anglikan, Theologia Reformed juga berada di dalam sayap-sayap Lutheran. Martin Luther lebih tua dari Calvin, itu membuat orang-orang dari sayap Lutheran menganggap mereka lebih bergengsi. Tetapi Tuhan memakai Luther untuk merobohkan dan Tuhan memakai Calvin untuk membangun dengan Theologi Reformed. Reformasi berada di dalam keduanya, satu menghancurkan yang salah, yang lain membangun yang benar. Philip Melancton, seorang Lutheran yang jelas melihat signifikansi Calvin dan berusaha agar Lutheran dan Calvinis bisa bersatu dengan semangat Reformasi. Maka diselenggarakannya Sinode Konkordia, yg berarti sinkron. Tidak semua kaum Lutheran mau menerima Sinode tersebut. Saya kira, Melancton

adalah salah seorang yang paling sedih dan paling tersendiri pada zaman itu. Kita melihat di dalam Lutheran ada orang yg betul-betul mengerti apa itu Reformed. Dan orang Calvinis sudah menerima, mengadopsi beberapa prinsip yang paling penting di dalam Theologia Lutheran termasuk Sola Scriptura, Sola Gratia, Sola Fide, dan Soli Deo Gloria. Ini semua adalah prinsip-prinsip paling dasar dan paling tepat, yang diturunkan oleh Lutheran dan diadopsi oleh orang Calvinis. Gerakan Reformed Injili bukan suatu denominasi, melainkan suatu gerakan Reformed Universal, Gerakan Reformed Injili tidak dimiliki oleh hanya satu golongan saja. Gerakan Reformed Injili adalah suatu dobrakan dan sesuatu rekonstruksi;

**Gerakan Reformed Injili adalah suatu dobrakan dan sesuatu rekonstruksi; suatu upaya membangun kembali ajaran-ajaran yang sesuai dengan kehendak Allah menurut prinsip-prinsip Alkitab.**

suatu upaya membangun kembali ajaran-ajaran yang sesuai dengan kehendak Allah menurut prinsip-prinsip Alkitab. Gerakan Reformed adalah suatu ajakan yang mulia, yang agung, yang terbuka, agar semua gereja

kembali setia kepada Alkitab. *The whole church as the whole body of Jesus Christ, be faithfull and holy return to the Bible.* Itu sebabnya, kita menegakkan satu gerakan Reformed Injil dan kita mengajak semua gereja kembali kepada ajaran Tuhan melalui semangat dan Theologi seperti ini. Saya tidak mengharapkan semua orang berpindah ke Gereja Reformed. Silahkan saudara tetap di gereja saudara sendiri, tetapi mempunyai Theologi yang digabungkan secara semangat dan pengertian dengan Theologi Reformed Injili. Ini tugas setiap orang dan kita akan terus dipimpin oleh Tuhan untuk melihat dengan terbuka apa yang dibuka oleh Tuhan bagi kita. Suatu saat diharapkan kita bisa menjawab kepada Tuhan: "Tuhan, saya ingin terjun, ingin terlibat dalam gerakan ini demi Nama, demi kemuliaan, dan untuk memuaskan hati-Mu, Amin." [dr/ss]

## Dari Meja Redaksi

Setiap manusia merupakan produk dari zaman di mana dia hidup, sehingga tidak ada satu manusia pun yang dapat mengatakan bahwa dia bebas dari pengaruh *Zeitgeist* (semangat zaman). Bagaimana dengan anak-anak Tuhan?

PILLAR edisi 31 ini membahas *Zeitgeist* di dalam media yang mempengaruhi kehidupan kita, baik yang kita sadari ataupun tidak—suatu pengaruh yang mencakup seluruh aspek kehidupan kita, yang dibawa melalui media, seperti TV, video game, buku-buku komik, dan film.

Pillar berharap pembahasan artikel-artikel edisi kali ini membuat kita lebih kritis, ketika kita menonton, membaca buku, atau bermain *game*, terhadap *Zeitgeist* yang bertentangan dengan kebenaran Firman Tuhan.

Bagi para pembaca yang tertarik untuk mendapatkan edisi-edisi Pillar yang lalu (30 edisi), dapat *browse online* di [www.grii-singapore.org](http://www.grii-singapore.org). *Happy browsing!*

# DI BALIK DUNIA TELEVISI DAN PERFILMAN

## Sebuah Analisa Singkat dan Respon dari Perspektif Kristen

“Jadi akhirnya, saudara-saudara, semua yang benar, semua yang mulia, semua yang adil, semua yang suci, semua yang manis, semua yang sedap didengar, semua yang disebut kebajikan dan patut dipuji, pikirkanlah semuanya itu.”  
(Filipi 4:8)

**M**enarik sekali bahwa sejak tahun 1964, Roald Dahl, seorang penulis cerita anak-anak, dalam bukunya *Charlie and the Chocolate Factory*, telah melihat dampak negatif kehadiran televisi. Entah apapun motivasinya di dalam melihat kelemahan televisi ini, namun ia melihat bahwa dunia media televisi bisa memberikan dampak yang negatif kepada anak-anak. Empat puluh tahun kemudian, dunia pertelevisian dan layar lebar telah mengalami begitu banyak perkembangan. Apa yang mereka sedang kerjakan? Apa sebenarnya yang diperjuangkan dunia informasi ini? Lalu bagaimanakah dampaknya terhadap norma, gaya hidup, moral, dan penilaian akan kebenaran yang kita anut, terutama sebagai orang Kristen?

Dalam artikel ini pembahasan akan difokuskan pada media dunia pertelevisian dan perfilman khususnya dalam hubungannya dengan *entertainment*. Untuk memulainya ada baiknya jika kita mengetahui aspek-aspek negatif ditinjau dari nilai-nilai kekristenan terhadap program-program yang ditawarkan oleh media televisi dan dunia perfilman pada saat ini, baik di Indonesia maupun internasional. Dari unsur-unsur negatif yang bisa ditemukan, penulis hanya akan membatasi analisa terhadap beberapa unsur saja, yaitu:

### 1. Kuasa Gelap

Di tengah dunia yang kini sangat diwarnai dengan pemikiran filsafat Gerakan Zaman Baru (*New Age movement*), banyak orang yang sudah bosan dengan hal-hal yang berbau ilmiah. Mereka mencoba mulai beralih ke hal natural dan akhirnya menuju ke hal-hal supranatural dan yang berbau mistik.

Hal ini terjadi karena kita hidup di zaman yang penuh dengan keputusasaan terhadap dunia yang tidak berallah sehingga timbul kerinduan untuk mencari pemenuhan kepuasan dari dunia supranatural.

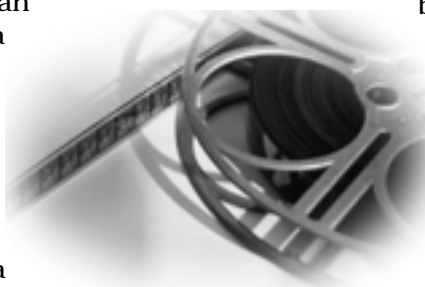


Perkembangan nuansa mistik, supranatural dan setanik ini mewarnai berbagai acara-acara televisi sekarang, baik di Indonesia maupun di luar negeri. Kita akan banyak menemui cerita film atau uraian tentang pertemuan dengan roh-roh dan acara hipnotis, di mana orang yang dihipnotis tidak menyadari keberadaannya dan apa yang dilakukannya saat itu.

Ironisnya, di tengah-tengah zaman di mana banyak orang yang berwaspada terhadap kriminalitas dan penipuan yang dilakukan dengan menggunakan hipnotis, penonton justru dengan naifnya bisa menonton dan menikmati acara-acara seperti ini.

### 2. Seks

Di dalam kekristenan, seks di luar pernikahan merupakan tindakan dosa yang sangat dibenci oleh Tuhan. Hal itu merupakan perzinahan, dan mendatangkan hukuman yang berat. Namun, di dalam film-film maupun acara-acara televisi, seks di luar pernikahan, perselingkuhan, dan berbagai kerusakan moral sudah dianggap sebagai suatu gaya hidup. Bahkan hubungan sesama jenis pun mulai dianggap “normal”. Konsep kesucian secara normal sudah dibuang, apalagi jika dituntut sesuai dengan standar Kristen. Norma-norma dan nilai-nilai untuk menjaga kesucian digeser secara sistematis ke tempat terendah. Sadar maupun tidak sadar, hal ini akan mempengaruhi cara hidup dan pikiran dari penonton yang mungkin saja menerimanya menjadi gaya hidup mereka. Bahkan tidak jarang seks dijadikan sebagai bahan candaan dalam banyak *sitcom* di Amerika Serikat, contoh yang paling jelas adalah *Friends* yang sangat populer di kalangan anak muda secara global. Video klip MTV pada saat ini seakan tidak lengkap jika tidak diiringi oleh tarian-tarian yang



mengumbar nafsu oleh para penari latar belakang yang berpakaian minim.

### 3. Distorsi Nilai-Nilai Kekeluargaan

Ramuan utama dalam acara-acara *infotainment* adalah perceraian para selebritis. Pernikahan yang merupakan suatu lembaga yang sakral, dengan mudahnya dipisahkan oleh manusia, bahkan menjadi bahan tontonan dan informasi. Hollywood sudah biasa memperlihatkan figur keluarga yang terdiri dari *single parent* akibat perceraian (yang biasanya diiringi dengan alasan “perpisahan ini adalah untuk yang terbaik”). Memang gambaran keutuhan pernikahan sebagai kriteria keagungan pernikahan hanya terdapat di dalam iman Kristen. Tidak ada agama yang melarang perceraian, bahkan hanya karena alasan yang “cukup sederhana” sudah bisa menjadi landasan untuk melakukan perceraian. Hanya Alkitab yang menegaskan bahwa “apa yang dipersatukan Allah, tidak boleh diceraikan oleh manusia” (Mat. 19:6). Namun, pada beberapa puluh tahun yang lalu, gambaran perceraian secara umum masih dianggap sebagai aib keluarga. Konsep moral seperti ini perlahan tetapi pasti sedang digeser dari pergaulan anak muda modern. Generasi turun ke generasi, perceraian menjadi biasa. Dan jika ditanya siapa yang paling banyak memberikan pengaruh pemikiran ini, mungkin kita bisa mengatakan bahwa media massa yang melakukannya, dan televisi dan film merupakan salah satu yang mengambil andil terbesar.

### 4. Kekerasan

Tembak-menembak sudah menjadi hal yang biasa, film-film yang mempertontonkan pertumpahan darah menjadi hal yang lumrah, bahkan kekerasan sudah

masuk ke dalam film-film kartun yang menjadi tontonan anak-anak. MTV saat ini memiliki acara yang memperlihatkan sekelompok anak muda “cool” yang melakukan adegan-adegan yang berbahaya, ofensif, menjijikkan, dan terkadang agak bersifat masokis. Bahkan mereka juga mengundang partisipasi dari penonton untuk melakukan

hal-hal yang bodoh, tapi dianggap kreatif untuk dijadikan pemenang. Dan acara ini menjadi tontonan favorit dari remaja dan pemuda (terutama pria) di Amerika Serikat.

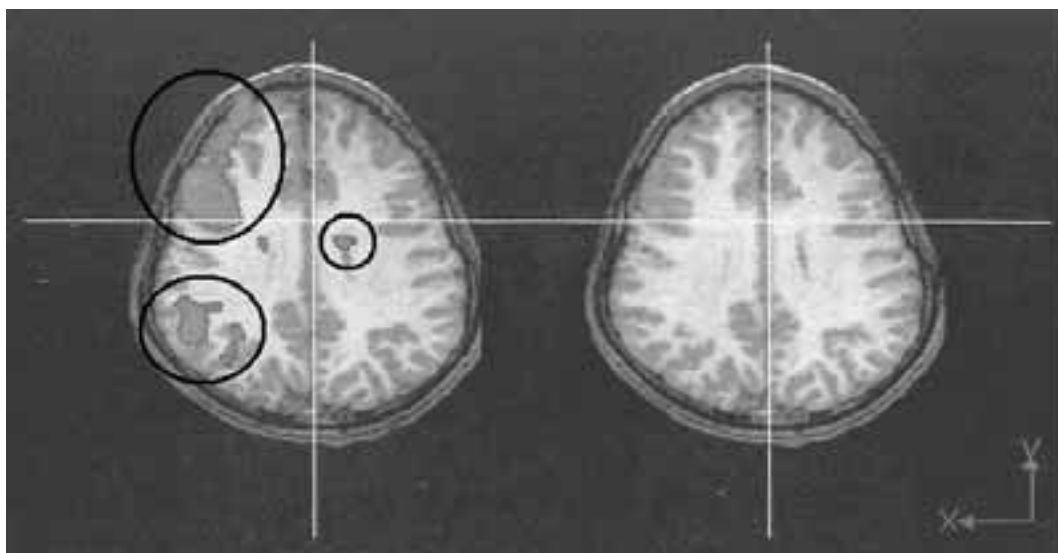
Hasil riset selama dua tahun dari para periset di Indiana University School of Medicine membuktikan bahwa remaja-remaja yang ter-*expose* terhadap media (film atau *game*) yang berbau kekerasan, mengalami reduksi aktifitas di bagian otak yang berfungsi untuk mengatur kemampuan berlogika, belajar, pengontrolan emosi, dan pengambilan keputusan.



Berikut adalah gambar dari MRI (*scan* otak) yang memperlihatkan perbedaan antara bagian otak yang terespos terhadap media kekerasan dalam jumlah sedikit (kiri) dan dalam jumlah yang banyak (kanan). Semakin besar daerah yang gelap, semakin banyak aktifitas otak terjadi, dan sebaliknya semakin banyak daerah yang terang, menunjukkan semakin sedikit aktifitas otak terjadi. Hasil *scan* otak sebelah kanan memiliki kemiripan dengan orang yang memiliki *Disruptive Behaviour Disorder* (DBD) — yang berkelakuan agresif dan membangkang terhadap otoritas.

### Agenda di Belakang Layar

Penulis dan para pelaku media (sutradara, penulis naskah, pengarah acara) dalam berbagai media, jelas tidak menulis tanpa arah dan tanpa tujuan. Apalagi jika penulis itu menulis berita dengan serius dan dikerjakan dengan sungguh-sungguh. Ia pasti ingin



Daerah yang dilingkari (Gambar sebelah kiri) menunjukkan daerah yang lebih gelap artinya lebih banyak aktifitas otak terjadi

menyampaikan “sesuatu pesan.” Namun, apa pesan yang mereka mau sampaikan. Jika mereka bukan orang percaya, apalagi jika kebanyakan mereka adalah orang atheis, atau mereka adalah orang-orang yang lebih banyak terlibat kepada berbagai praktek mistik, kejahatan, *drugs*, dan lain-lain, pastilah berita mereka akan jauh sekali dengan pengharapan orang percaya yang berorientasi kepada Firman Tuhan.

Pengaruh pembuat film yang laris sangatlah besar dalam kehidupan orang-orang. Makin “bagus” film tersebut, makin berbahaya jika mengandung unsur negatif, karena kemasannya akan sangat halus dan pengaruhnya seperti tidak ada. Tidak semua orang pernah tertarik atau paling tidak ikut berpartisipasi untuk mendengar tayangan gratis pidato George Bush, tetapi sangat banyak orang yang dengan rela hati mengeluarkan uang sudah menonton film Jurassic Park dan King Kong yang sangat kental dengan teori evolusinya. Sebuah *website* bahkan berani memberi judul “Steven Spielberg lebih berkuasa dibandingkan George Bush” untuk artikelnya.

Dari sini kita haruslah berwaspada, karena di dalam sebuah film seorang sutradara pasti i n g i n menyampaikan pesan dari filsafat yang dianutnya atau paling tidak apa yang dia percayai. Lukas 6:45 mengatakan, “Orang yang baik mengeluarkan barang yang baik dari perbendaharaan hatinya yang baik dan orang yang jahat mengeluarkan barang yang jahat dari perbendaharaannya yang jahat. Karena yang diucapkan mulutnya, meluap dari hatinya.” Jadi, orang-orang media perfilman atau televisi ini pasti sudah siap dengan agenda persuasif mereka untuk mengundang para penonton ikut serta mengaplikasikan atau paling tidak menerima filsafat yang mereka anut.

Jadi apakah itu berarti orang Kristen tidak boleh menonton televisi atau film sama sekali? Oh, tentu tidak. Acara-acara yang mengulas peristiwa yang terjadi 1.000 meter di bawah laut seperti di *Discovery Channel* tidak mungkin kita pelajari secara mendalam dengan hanya melihat satu atau dua gambar saja. Acara berita terkini membantu kita untuk mengetahui apa yang sedang terjadi di dunia saat ini. Acara-acara yang sehat bisa membangun jiwa, pikiran, dan pengetahuan kita sebagai peta dan teladan Allah. Acara-acara seperti ini sangatlah dianjurkan untuk ditonton, tentu saja dalam waktu senggang.

Film-film yang masuk dalam kancah perlombaan Oscar juga patut mendapat pertimbangan untuk ditonton,

karena film-film ini dianggap bisa mewakili film-film berkualitas terbaik untuk saat itu. Maka dari itu, ini bisa dilihat sebagai suatu kesempatan untuk mempelajari apa yang sedang dipikirkan oleh orang-orang media yang berkuasa di belakang layar, dan paling sedikit mengetahui ke mana mereka mau membawa dunia dalam arus zaman.

Saat ini kita berada di dalam zaman yang sudah melawan prinsip kebenaran Allah dan Alkitab. Media televisi dan perfilman begitu marak dengan tawaran-tawaran duniawi bagai arus yang membawa kita untuk ikut mengalir bersama dengan zaman.

Mengutip seorang sahabat karib, “Kita selalu *concerned* dengan apa yang kita makan, tapi jarang sekali kita *concerned* dengan apa yang kita lihat.” Proteksi kita terhadap apa yang mata kita konsumsi, sadar atau tidak, terkadang sangat lemah. Semoga artikel ini bisa menjadi berkat dengan menjadi sentilan bagi masing-masing dari kita untuk lebih proaktif dan selektif dalam mengkonsumsi media perfilman dan televisi sebagai bahan untuk terus-menerus mengisi khasanah pembelajaran dan memperluas wawasan dan perspektif kita dalam melihat dunia dan zaman.

Sebagai penutup, seperti tertulis dalam Amsal 4:23, “Jagalah hatimu dengan segala

kewaspadaan, karena dari situlah terpancar kehidupan.” Marilah kita sebagai orang Kristen tetap berpegang pada prinsip kebenaran Injil yang sejati dan mengutamakan Kristus di segala sisi kehidupan, termasuk aspek *entertainment*. Dan marilah kita terus berdoa agar Roh Kudus yang menguatkan, memberi hikmat serta kewaspadaan, dan memimpin hidup kita untuk memuliakan Kristus dalam hidup kita masing-masing. Amin.

Soli Deo Gloria.

Heryanto Tjandra dan Christine Santoso  
pemuda GRII Singapura

#### Referensi:

- Charlie and The Chocolate Factory oleh Roald Dahl
- Dosa dan Kebudayaan oleh Pdt. Dr. Stephen Tong
- Allah dan Kebudayaan oleh D. A. Carson dan John D. Woodbridge (Ed.)
- Membuka Topeng Gerakan Zaman Baru (terjemahan Indonesia) oleh Douglas R. Groothuis <http://www.sosparents.org/Brain Study.htm>
- <http://proliberty.com/observer/20040507.htm>

# CYBER GAME



Bagi penggemar *game* tentu tidak asing lagi dengan istilah MMORPG, Xbox 360, PS3, PSP, dan lain-lain. Mungkin pada saat artikel ini diterbitkan, istilah-istilah tersebut sudah outdated. Seiring dengan berkembangnya teknologi, teknologi hiburan (*entertainment technology*) juga berkembang pesat, di samping itu peminatnya juga melonjak drastis. Bayangkan, pada peluncuran pertama “*World of Warcraft*” di Amerika, terjual dua ratus ribu lebih keping CD dalam waktu 24 jam. *Game* (baca: *cyber game*) menjadi hiburan yang sangat diminati oleh remaja, pemuda, dan dewasa. Bahkan *game* juga menjadi industri dan profesi yang profesional di beberapa negara. Tahun yang lalu, tepatnya pertengahan November, Singapura dipercayakan menjadi tuan rumah World Cyber Game (WCG) *Grand Final*. Para penggemar *game* berbondong-bondong datang menyaksikan “atlet-atlet” negaranya turut bertanding dalam WCG tersebut.

*Game* dibagi menurut genre sesuai dengan minat dari para pemain—ada yang *action*, *simulation*, *racing*, *strategy*, dan sebagainya. Tampilannya mulai dari sebesar layar televisi hingga sekecil layar telepon seluler.

Dalam artikel ini saya menyoroti *game* online yang lebih banyak diminati dan mencakup kisaran usia yang lebih luas. Salah satunya adalah MMORPG, yang kepanjangannya adalah *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Dalam tipe *game* seperti ini, masing-masing pemain memiliki karakter *virtual* dan menjadi tokoh utama dalam *game* itu. Mereka bergabung dengan pemain-pemain lain yang berasal dari berbagai negara dalam suatu dunia *virtual*. Setiap pemain diberi kesempatan yang sama untuk bersaing dalam meningkatkan karakter *virtual*-nya.

“Apa sih enaknya maen *game*?” Demikian pertanyaan yang sering terdengar dari mereka yang kurang dapat menikmatinya. Tentu responnya berbeda-beda. Ada yang mengatakan untuk mengisi waktu luang, obat penghilang stress, hobi, kenikmatan, dan ada pula yang mengatakan sebagai karir. Dalam berbagai jawaban yang ada, tentu tidak luput dari *worldview* seseorang. Saya yakin *game* tidak sepenuhnya buruk karena pada

batasan tertentu *game* dapat menstimulasi kreatifitas, kecerdasan, serta ketangkasan kita. Tetapi masalahnya adalah betapa seringnya *game* bukan lagi sekedar menstimulasi melainkan menguasai atau menjadi ‘Tuhan’ di dalam hidup para remaja dan pemuda.

Menurut *survey* di beberapa negara Asia yang maju seperti Korea dan Jepang, anak-anak remaja lebih tertarik untuk berada di dalam rumah dengan *game*-nya dibanding bersosialisasi dengan teman-teman mereka untuk melakukan *outdoor activity*. Apakah sebenarnya artinya bersosialisasi bagi mereka? Arti bersosialisasi bagi mereka sudah direduksi menjadi ber-”sosialisasi” dalam dunia *game* yang *virtual*. Relasi antar manusia berpribadi diganti menjadi “relasi” antar karakter *virtual*. Kebutuhan berelasi antar manusia yang didasarkan kepada relasi dengan Allah Sumber Kehidupan diganti dengan kebutuhan bersaing antar karakter dalam dunia *virtual*. Suatu kontradiksi dalam kehidupan: dunia *virtual* menjadi penggerak bagi manusia yang memainkannya (baca: menggerakkannya). Kenikmatan hidup melayani Pencipta digantikan dengan kenikmatan hidup bermain (baca: melayani) *game*. Fokus hidup di dalam dunia real diikatkan kepada dunia *virtual* suatu jebakan bagi generasi zaman sekarang!

Akibatnya, tidak jarang anak-anak remaja dan pemuda addicted (kecanduan) dengan *game*, sehingga prestasi akademis mereka menurun. Masa muda mereka yang seharusnya diisi dengan kesibukan dalam dunia pendidikan demi future mereka, dialihkan kepada kesibukan bermain *game* demi kenikmatan sesaat yang bersifat “*here and now*”. Semangat perjuangan generasi muda dirampas dan direduksi menjadi semangat bersaing dalam permainan *game* agar selalu dapat memperoleh kemenangan. Sehingga setiap pemain dilatih menjadi egois, hedonis dan individualis suatu “metode pembodohan” generasi penerus yang sangat mengerikan!

Dalam suratnya kepada jemaat di Korintus, Paulus menuliskan, “Segala sesuatu diperbolehkan.’ Benar, tetapi bukan segala sesuatu berguna. ‘Segala sesuatu

Bersambung ke hal. 9



**K**omik Jepang, atau dalam bahasa aslinya, *manga*, adalah buku yang lebih sering dibaca oleh anak-anak sampai pemuda daripada buku cerita tanpa gambar, buku pelajaran, dan juga Alkitab. Waktu toko buku belum membungkus komik dengan plastik, bukanlah pemandangan yang aneh jika terlihat orang yang sibuk membaca, sambil duduk di lantai atau berdiri di samping lemari buku, di antara rak-rak *manga*. Versi film kartunnya yang disebut *anime* bukanlah merupakan saingan dari versi *manga* yang dicetak, melainkan lebih merupakan suatu pelengkap.

Sebagai seorang Kristen, yang perlu kita tanyakan adalah bagaimanakah posisi Alkitab terhadap *manga*? Sebab kita tahu, tidak ada sesuatu yang netral.

Sama seperti literatur lainnya memiliki *genre-genre* besar seperti prosa, drama, dan puisi, saya pikir komik Jepang adalah satu *genre* tersendiri yang mencakup banyak sekali jenis, mulai dari *adventure*, *tragedy*, *comedy*, *horror*, *romance*, *detective story*, *sport*, dan lain sebagainya. Keluasan semacam ini mungkin kelihatan menakutkan bagi orang yang berusaha menganalisa komik, namun bukan pencinta komik. Komik, sama seperti media massa lainnya, sebenarnya hanyalah merupakan suatu medium bagi filsafat yang menguasai zaman itu untuk menjalankan pengaruhnya, sehingga manusia, di zaman apa pun, di mana pun, dengan kepandaian dan etika setinggi apa pun, tidak akan pernah lepas dari pengaruh *Zeitgeist* atau roh zaman

atau semangat zaman. Maka perlunya menyelidiki *Zeitgeist* atau semangat zaman di dalam komik dengan ketajaman Firman Tuhan sangatlah mendesak. Kita akan mulai dari pemalsuan-pemalsuan zaman oleh *Zeitgeist* yang dibungkus di dalam *manga*, dan tidak lupa mencantumkan '*the real thing*'.

Filsafat Timur, yang mungkin kita kenal dengan nama pantheisme dan monisme, tidak suka mendiskriminasikan<sup>1</sup> baik dan jahat sebagai *the ultimate good* and *the ultimate evil*. Sebaliknya, baik dan jahat hanyalah saling melengkapi untuk membentuk satu keseimbangan universal (bandingkan Yin dan Yang). Melalui *manga*, para fans juga dipengaruhi akan hal ini secara tidak sadar. Hal ini bisa kita lihat melalui adanya pemujaan terhadap tokoh-tokoh antagonis. Tokoh-tokoh fiktif yang saling bermusuhan memiliki fans manusia sungguhan yang juga saling menyerang mengikuti posisi idola mereka. Sedangkan para fans yang dipersatukan di bawah penyembahan satu figur komik memiliki persekutuan yang am meskipun tidak kudus.

Anti-diskriminasi ini menyebabkan suatu *manga* bisa mengajarkan berbagai macam filsafat melalui tokoh-tokoh yang berbeda-beda, yang saya klasifikasikan berdasarkan *worldview* yang akan kita bahas; tokoh *anti-sosial (individualism)*, tokoh *intelektual (biasanya rasionalis)*, tokoh *sentimental (sentimentalism)*, dan tokoh *playboy (hedonism)*.

### 1. Individualisme

Latar belakang kultur Jepang, seperti juga kebanyakan negara di Asia, mempunyai orientasi yang tinggi pada masyarakat. Berbeda dengan negara penganut kapitalisme, seorang pekerja di Jepang 'pantang' berpindah-pindah perusahaan demi mencari gaji yang lebih besar untuk dirinya, karena itu adalah suatu tindakan pengkhianatan. Demikian juga seorang siswi sekolah Jepang tidak boleh melawan *trend* yang sedang *in* di antara teman-teman sekolahnya. Ia akan diteror jika ia lain sendiri, misalnya dalam cara berpakaian.

Karena itulah *manga* suka menampilkan tokoh-tokoh yang berani berdiri sendiri melawan arus mayoritas dan tradisi. Mereka ditampilkan sebagai tokoh-tokoh yang *attractive* dan sangat berkharisma, yang memiliki cara berpikir dan cara hidup yang unik. Mereka tidak takut disalahmengerti orang lain dan terlihat hidup sangat bebas, namun mereka tetap merupakan orang-orang yang 'tidak jahat' di mata



pembaca. Mereka tidak kesepian, karena bagaimanapun tidak sopannya mereka, pasti ada seseorang atau sekelompok orang yang memihak mereka dengan ngotot.

Allah menciptakan setiap manusia unik adanya dan tidak pernah menjatuhkan nilai unik seorang pribadi semata-mata untuk memproduksi orang-orang Kristen seragam seperti hasil produksi massal dari pabrik. Tuhan memiliki rencana yang begitu indah dan kompleks bagi anak-anak-Nya dan setiap orang diciptakan dengan unik untuk memenuhi panggilan yang istimewa untuk setiap pribadi. Kita bermasalah bukan karena kita unik, bukan karena kita menjadi diri kita sendiri, melainkan karena kita *kurang* menjadi diri kita sendiri. Menjadi diri sendiri berarti menjalani proses menuju apa yang Tuhan rencanakan untuk kita masing-masing.

Kadang mungkin orang salah mengerti 'keserupaan dengan Kristus'. Betul, kita dipanggil menjadi serupa dengan Kristus,



tetapi ekspresi keserupaan itu dipancarkan dengan cara yang berbeda pada setiap orang. Keagungan Allah yang direfleksikan dalam pribadi yang berbeda-beda bukanlah sesuatu yang monoton dan membosankan. Sebenarnya kita dapat belajar melalui kisah penciptaan bahwa Allah kita yang kreatif membuat segala sesuatu teratur dan begitu beraneka ragam adanya. Ia tidak menciptakan anjing, anjing, kemudian anjing, dan sekali lagi anjing, tanpa gajah, kepiting, dan lumba-lumba. Bahkan Ia adalah 'Seniman' yang begitu handal sehingga satu anjing dengan anjing lainnya pun sangat berbeda, mulai dari warna bulu, panjang ekor, ukuran tubuh, kegesitan, karakter, dan lain sebagainya.

*Manga* melangkah sedemikian jauh sampai tokoh-tokoh individualis ini bukan sekadar 'menjadi diri mereka sendiri', tetapi hidup semauanya sebagai pemberontak melawan setiap aturan main di masyarakat, tetapi tetap menarik lawan jenis maupun teman-teman yang setia ke sisi mereka. Mereka biasanya tidak malu mengakui penyimpangan dalam diri mereka, bahkan mereka tidak melihatnya sebagai kelemahan melainkan bangga akan apa adanya mereka.

Manusia selalu tertarik untuk mengenal lebih jauh tentang dirinya sendiri. Tes-tes kepribadian, mulai dari yang katanya diturunkan dari Hippocrates (*Sanguine, Melancholic, Choleric, dan Phlegmatic*) sampai yang merupakan gabungan dari empat oposisi hasil pemikiran Carl Jung (*Introvert-Extrovert, Intuitive-Sensing, Thinking-Feeling, dan Judging-Perceiving*), selalu menggelitik rasa keingintahuan kita. Dari waktu saya remaja, ibu saya sudah

memperingatkan, "Jangan jadikan hasil tes-tes kepribadian sebagai alasan, 'Iya, aku memang begini, terima dong!'"

Mengenali diri kita dengan segala kelemahan dan kelebihanannya berarti juga siap menerima pemotongan ranting-ranting yang tidak Kristiani.

Mengenali diri kita dengan segala kelemahan dan kelebihanannya berarti juga siap menerima pemotongan ranting-ranting yang tidak Kristiani. Buah Roh (Galatia

5:22-23) adalah apa yang harus ada atau paling tidak, bertumbuh dalam diri semua orang Kristen tanpa terkecuali, dan perbuatan daging (Galatia 5:19-21) tidak boleh ada atau paling tidak, dalam proses pembuangan. Memang kita punya cara kita masing-masing untuk mengasihi, namun lebih sering permasalahannya adalah kita tidak rela minta Tuhan memampukan kita untuk mengasihi. Pemecahannya sama sekali bukan jujur menampilkan kelemahan, lalu bangga pula akan keapa-adaannya kita dan kemudian tidak memperbaiki diri.

Eksistensialisme semacam ini tidak membawa kita mendekati surga, sebaliknya menghadirkan neraka lebih jelas di dunia. Kita dipaksa untuk hidup dengan orang yang berdosa dan bangga akan keberdosaannya, yaitu diri kita sendiri. Di mana letak kebebasan dari cara hidup semacam itu?

Akan tetapi mungkin generasi sekarang ini sudah hidup terlalu enak (baca: membosankan) sehingga tidak lagi melihat maupun menemukan sesuatu yang menantang dalam hidup nyata, *in real life* atau disingkat *IRL* dalam bahasa *chatting*, sehingga mencari ketegangan (*excitement*). Baik melalui menerjunkan diri di dunia maya dalam komik, *games*, film, ataupun membuat-buat masalah sungguhan. Padahal sebagai orang Kristen, kita sedang bertempur



dalam *the Battle of Ages*. Mungkin kedengaran seperti satu *game* yang menarik, mungkin teman dari *the Age of Empires*? Tidak! Ini adalah kenyataan hidup. Kita sedang berada di medan pertempuran. Kita adalah generasi penerus dari pertempuran seru yang sudah berlangsung berabad-abad sejak Adam dan pertempuran ini harus kita menangkan. Di dalam sejarah, sudah begitu banyak pahlawan besar yang termasuk dalam pasukan Kristus, mulai dari Abraham, Daud, Petrus, Paulus, Augustinus, Martin Luther, Johannes Calvin, Jonathan Edwards, Hudson Taylor, John Sung, Cornelius Van Til, dan masih banyak lagi. Dan seperti Frodo dalam *the Lord of the Rings*, kita yang tidak kuat, tidak bijaksana, tidak memiliki *magical power* apapun juga, ikut berbaris dalam barisan orang-orang besar ini, digerakkan untuk menerima beban yang berat ini di atas pundak kita. ‘Hanya’ anugerah Tuhan yang memampukan kita. Betulkah ‘hanya’?

“Anugerah-Ku cukup bagimu,” kata Tuhan kepada Paulus, dan anugerah yang mengubah seorang Farisi fanatik menjadi seorang hamba Tuhan yang begitu rendah hati—anugerah dari Tuhan yang sama itu akan memampukan kita untuk meneruskan tongkat estafet dalam memenangkan bagian kita dalam *the Battle of Ages*.

(Bersambung)

Tirza Juvina Rachmadi  
Pemudi MRII Berlin

#### Footnote:

<sup>1</sup>*Discriminate* artinya membedakan, dan secara akar kata masih berhubungan erat dengan ‘*discern*’ yang salah satu artinya adalah mengerti. Dalam sejarah manusia berdosa, ‘diskriminasi’ akhirnya berkembang menjadi ‘perlakuan yang tidak adil berdasarkan sentimen pribadi’. Tapi kita tidak perlu memotong seluruh lengan hanya karena ada satu jari yang luka.

#### Current Affairs

## CYBER GAME

Bersambung dari hal. 6

diperbolehkan.’ Benar, tetapi bukan segala sesuatu membangun.” (1 Kor 10:23) Ini adalah suatu prinsip yang jelas dari Firman Tuhan sebagai *guidance* bagi kita untuk melihat ke dalam hal kenikmatan bermain *game*. Jadi, bolehkah saya bermain *game*? Boleh! Tetapi, ada pertanyaan lanjutan yang harus juga dijawab: Seberapa besar kegunaan *game* bagi kehidupan saya di hadapan Tuhan? Seberapa pentingkah *game* dalam hidup saya dibanding dengan pengenalan akan Tuhan dan kehendak-Nya? Apakah saya sudah diikat oleh *game* dan memperilah *game*? Seberapa jauh saya dapat mengintegrasikan kenikmatan bermain *game* dengan tujuan hidup manusia untuk memuliakan dan menikmati Allah?

Kiranya Tuhan memampukan kita sebagai generasi muda Kristen untuk menghidupi suatu kehidupan yang berintegritas di dalam dunia yang berdosa ini sebagai terang dan garam dunia, termasuk di dalam hal bermain *game*.

Soli Deo Gloria.

Budiman Thia  
Pemuda GR II Singapura

#### Ralat Pillar Edisi 30 (Januari 2006)

1. Hal. 2: Di keterangan gambar tertulis ‘*Latin*’. Yang benar adalah ‘*Yunani*’.
2. Hal. 18: Di poin ke-1 Kolom TKB tertulis ‘*Martin Luther King*’. Yang benar adalah ‘*Martin Luther*’.
3. Hal. 20: Resensi buku ditulis oleh Vanessa, remaja GR II Singapura.

# DANGEROUS SUPPLEMENT



Di Merriam-Webster Dictionary, definisi 'game' adalah *activity engaged in for diversion or amusement*. Kita semua, dari anak kecil sampai orang dewasa pasti pernah main *game*. Seiring berjalannya waktu, terlebih karena kemajuan teknologi, pengertian istilah *game* bergeser. Pada zaman sekarang kalau kita menyebut kata 'game' maka yang terlintas di benak kita adalah *video games*, seperti PlayStation, Game Boy, Xbox, dan lain-lain. Lalu mengapa manusia suka main *game*? Apakah tujuan sebenarnya kita main *game*? Dan apakah main *game* itu salah? Simak wawancara Pillar (P) dengan Ev. Ivan Kristiono (I) berikut ini.

**P: Apakah Ev. Ivan pernah atau senang bermain *video game*? Kalau iya, *game* apa yang paling disukai atau paling berkesan?**

**I:** Ya, saya dulu sangat gemar dan sering bergaul dengan *electronic game* (selanjutnya disebut *game*), komik, dan *anime*, meskipun tidak sampai level ekstrim. Waktu TK saya berkenalan dengan Game & Watch, SD dengan ATARI dan PC game, SMP dengan Nintendo, SMU dengan SEGA dan Super Nintendo, lalu waktu kuliah dengan PlayStation. Selain itu waktu SD kelas 6 dan SMP, dua minggu sekali, saya bermain *video games* di Sri Ratu Mall Semarang selama berjam-jam. Dan juga bermain di tempat *rental game*. Karena tubuh saya yang lemah dan sakit-sakitan pada waktu kecil, saya sering terbaring di tempat tidur. Maka saat itu, teman saya adalah *game*, komik, dan *anime*. Kacamata minus saya ini adalah "oleh-oleh" dari Mario, Luigi (tokoh-tokoh dalam Nintendo), Voltus, Mazinga, Superman, Batman, dan lain-lain. Sekarang saya masih juga suka main *game*. Namun saya belajar membatasi diri dan melakukan pertobatan selera (saya senang istilah dari Pak Billy ini) dan kebiasaan. *Game* yang sampai saat ini masih berkesan adalah *Age of Empire II*. Dalam *game* itu, kita berperan sebagai tokoh-tokoh besar dalam sejarah seperti William Wallace, Joan of Arc, Saladin, atau Genghis Khan.

**P: Menurut Ev. Ivan, apa tujuan manusia bermain *game*? Kenapa kita suka main *game*? Apa yang begitu menarik dari *game* sehingga kita suka memainkannya, bahkan kadang ada yang sampai kecanduan?**

**I:** Saya bukan bicara sebagai seorang ahli. Saya belum pernah riset dan studi serius untuk tema ini dan sebenarnya saya kurang berani menjawab. Tapi saya akan mencoba memberi opini dari apa yang saya

pernah tahu. Berdasarkan penelitian (saya lupa oleh siapa), satu dari empat orang yang bermain *game* berpotensi untuk kecanduan. Mengapa kecanduan dan mengapa ada orang yang sangat suka main *game*? Saya mencoba menjelaskan dari beberapa sudut pandang, mengapa bagi beberapa orang *game* itu sangat menarik dan mengapa perlu waktu lama untuk memainkannya. Antara kecanduan *game* dan bermain bola atau hobi memancing agak berbeda. *Game* adalah produk teknologi tinggi yang mempunyai sifat sebagai teman di mana pun dan kapan pun. Teman kita tidak bisa 24 jam di sisi kita, namun *game* dapat berada di sisi kita kapan saja kita mau. Teman kita mungkin mengatur kita, sedang *game* adalah teman yang bisa kita atur. Bahkan jika permainan begitu sulit, saya bisa memasukkan kode curang untuk mengaturnya. Kalau saya sudah bosan, saya matikan dia, atau saya ganti *game* yang lain. Kalau mau dia hadir, saya nyalakan. Maka kecanduan *game* benar-benar dapat menyita seluruh waktu dan tenaga kita, karena dapat dihadirkan kapan pun dan di mana pun (bahkan dalam kelas, waktu guru tidak siaga).

Menurut Jean Baudrillard, ada dua macam kesenangan yang diperoleh dari permainan elektronik. Yang pertama, lenyapnya ruang dan waktu nyata, dan terbukanya pengembaraan ke dalam ruang *virtual*. Kedua, parodi realitas dengan pemutarbalikan hukumnya.

Secara alat, *game* sekarang tidak terbatas pada *console* (sebuah alat yang baru menyala kalau dihubungkan dengan TV). Inovasi dengan teknologi layar memungkinkan adanya *game* dengan layar mini: Game Boy, Game Boy Advance, N-Gage, Nintendo DS, dan yang paling puncak saat ini adalah PlayStation Portable. Jadi Saudara bisa main *game* di sekolah, di stasiun, di ruang tunggu dokter—di mana saja.

Jadi alat yang semakin memadai, suasana yang semakin menantang dan realistis, menjadikan kita semakin tertarik. Sihir kualitas grafis yang semakin luar biasa saja mungkin sudah cukup untuk membuat orang berkeinginan mencoba *game*.

Seorang penulis mengatakan bahwa tiap orang sangat menginginkan tantangan. Tantangan dan keinginan untuk bertualang serta mencoba hal-hal baru ada dalam setiap orang.

Namun orang juga cenderung tidak suka pada resiko. Jadi, mau tantangan tetapi tidak mau resiko. Apa solusinya? Salah satunya adalah lewat bermain *game*. Kita bisa ngebut secepat 350 km/jam dengan motor atau mobil yang demikian mendetil dan persis dengan aslinya. Mau mengendarai Yamaha YZR-M1 atau Honda RC211V andalan Rossi? Atau keliling kota dengan Ferrari? Mau menjadi anggota tim SWAT, memegang Uzzi, senapan MP5, atau sekedar bergaya dengan senapan serbu AK47? Semuanya bisa. Namun saat jatuh, terpentak, tertembak, masuk jurang, dan sebagainya, tenang saja... kita dapat mengulanginya lagi tanpa terluka. Jadi tidak ada resiko. Bagi saya, itu adalah beberapa penyebab di antara banyak faktor lainnya mengapa orang suka bermain *game*.

**P: Apakah main video game itu salah?**

**I:** Ada dua macam reaksi ekstrim terhadap teknologi. Yang pertama adalah *technophilia*, yaitu menerima dengan sukacita semua hasil teknologi tanpa mempertanyakan akibatnya, karena paradigma di belakangnya adalah bahwa teknologi merupakan harapan manusia untuk menuju hari depan yang jauh lebih baik. Sedangkan respon kedua adalah *technophobia*, yaitu ketakutan dan menentang semua hasil teknologi. Yang pasti kita bukan seorang yang *technophilic*, juga bukan seorang yang *technophobic*. Dalam kuliah *Christian Philosophy* (waktu itu sedikit membahas buku *The Gift of Death* dari Derrida), Pdt. Joshua Lie berbicara mengenai bagaimana kita menempatkan dan mengembalikan segala sesuatu pada tempatnya. Jadi bukan cuma masalah boleh atau tidak, tapi di mana letaknya dalam hidup dan panggilan kita. Pak Lie berbicara mengenai suplemen (tambahan yang seringkali tidak penting) dalam hidup manusia yang seringkali berubah menjadi dominan—suplemen yang menjadi *dangerous supplement*, yang mengikat dan menghancurkan totalitas panggilan. Saya sangat mengerti perasaan para *gamers*, namun saya mengajak Saudara merenungkan (sesuatu yang pasti jarang dilakukan dalam zaman yang penuh dengan budaya layar visual) di mana seharusnya Saudara meletakkan *game* dalam hidup. Jangan-jangan, yang suplemen sudah menjadi yang utama... dan yang suplemen itu

sudah menjadi *dangerous supplement* yang akan menghancurkan kita.

Kalau kita melihat sejarah media, kita menyadari bahwa Tuhan memakai teknologi percetakan untuk menunjang Reformasi Martin Luther. Tetapi zaman

sekarang kita melihat banyaknya buku yang merusak pikiran dan kebiasaan yang baik. Namun bukan berarti percetakan harus dibubarkan. Misalnya lagi, kita melihat

pengaruh TV yang demikian hebat, sebagai agen kapitalis yang mencipta budaya “Aku bergaya, maka aku ada... Aku belanja, maka aku ada.” Kita tidak dapat menampik pengaruh buruk dari TV. Namun demikian, bukan berarti semua program TV itu jahat. Misalnya siaran Natal kita di TV, mendapat respon yang sangat baik dari orang-orang di luar Jakarta yang mendapat berkat. Demikian juga dengan *game*. Ada *games* yang harus di jauhi karena bersifat merusak. Namun ada juga yang bisa membantu menjadi alat empiris untuk memahami sesuatu. Misalnya seorang anak yang tertarik pada tata kota, dapat distimulir sedikit dengan *game* Sim City. Namun *game* tetap tidak bisa dibandingkan dengan buku yang bermutu.

**P: Kalau melihat perkembangan games zaman sekarang, games tidak lagi hanya untuk anak kecil, karena mengandung kekerasan dan seksualitas. Apa efeknya bagi kita? Dan apakah yang Christian worldview bisa tawarkan untuk menyikapinya?**

**I:** Benar sekali. Orang cenderung mengatakan bahwa *game* dan komik adalah untuk anak kecil. Padahal kalau kita lihat di toko-toko, persentase untuk remaja dan dewasa lebih banyak dibandingkan segmen untuk anak. Komik untuk anak TK, tidak perlu digambar oleh artis sekaliber Alex Ross dengan lukisan detilnya yang indah. Atau untuk ceritanya tidak perlu mengundang para artis kreatif seperti Brian Michael Bendis untuk menyusun alur dan kejutannya. *Game* dan komik juga dirancang untuk kaum dewasa, yang waktu kecilnya pernah suka kepada ikon-ikon budaya pop. Di toko mainan misalnya, saya melihat *action figure* Captain Giking dan Mazinga Z, yang satu buahnya berharga 1,5 juta rupiah. Anak generasi tahun 90-an ke atas jarang tahu tentang *anime* itu, namun penggemar *anime* tahun 70-80-an pasti mengenalinya. S e k a r a n g ketika mereka sudah bekerja d a n



mempunyai uang, mereka akan membeli mainan tersebut untuk bernostalgia, karena tidak perlu minta uang lagi kepada orang tua.

Sebenarnya ada *rating* usia untuk *game*. Maka orang tua harus terlibat mengawasi *game* yang dimainkan anaknya. Saya rindu diadakannya seminar untuk memperlengkapi orang tua di persekutuan remaja, mengenai budaya pop seperti *game*, *anime* dan komik, oleh hamba Tuhan yang sangat mengerti hal tersebut. Karena suka atau tidak, hal seperti itulah yang membentuk budaya di zaman ini.

Semenjak John Romero dan John Carmack menciptakan *game Doom* dan *Quake* (*game* yang menceritakan bahwa kita adalah pahlawan yang harus *survive* dengan terus menembak dan membunuh musuh-musuh kita) yang sangat laku, mulai muncul pandangan bahwa *game* yang laku adalah yang berbau kekerasan. Menurut Naisbit, *Quake II* telah menghasilkan omset sebesar \$28 juta pada tahun pertama. 80% dari penjualan tersebut merupakan keuntungan perusahaan miliknya yang hanya mempekerjakan 15 orang karyawan. Apa efeknya? Efeknya adalah desensitisasi (hilangnya kepekaan perasaan). Kekerasan dianggap merupakan sesuatu yang wajar, demikian paradigma yang ditawarkan. Media seperti TV dan *game* bisa membentuk *hyper-reality* yang bukan realitas yang sejati. Namun lama kelamaan terjadi pergeseran pandangan, bahwa *hyper-reality*-lah yang merupakan realitas sejati. Dalam buku "*Understanding Comic*", dijelaskan bahwa anak kecil belum bisa membedakan antara khayalan dan kenyataan - antara kartun dan realitas. Maka waktu mereka melihat adegan yang sadis, bagi mereka itu amat nyata. Jangan biarkan anak kecil bermain *game* yang sadis, meski gambarnya kartun. Film kartun seperti *South Park* dan *The Simpsons*, bukanlah konsumsi anak kecil. Bagi saya, potret keluarga Barat di masa lampau adalah *The Sound of Music*. Namun masa sekarang, potret keluarga Barat adalah *The Simpsons*, dan di Timur adalah *Crayon Shinchan*. Dalam *The Simpsons*, Bart memanggil ayahnya (Homer) langsung dengan namanya. Bart dan Lisa (adiknya) gemar menonton film kartun yang sangat sadis (kira-kira judulnya *Itchy and Scratchy*). Waktu mereka melihat adegan-adegan sadis itu, Bart tertawa terbahak-bahak. Dalam *anime Shinchan*, paradigma anak nakal itu tercermin dalam *theme song*-nya, dalam versi Indonesia. "Seluruh kota merupakan tempat bermain yang asyik," katanya. *Sinchan* adalah seorang anak pekerja menengah ke bawah, yang menjadi korban media yang kurang baik. Dia menjadi potret dari anak yang hidup dalam zaman penggambaran libido, akibat

industri media yang bergravitasi pada ekonomi libido, sehingga apapun yang diproduksi berkaitan dengan pengembangan hawa nafsu (Konsep ekonomi libido pemikiran dari Baudrillard).

... *game* bisa secara tidak sadar memperbesar perasaan terus mau bersaing dan selalu mau menang dalam diri kita.

*Game* juga membentuk kita untuk kehilangan momen yang paling penting, yaitu perenungan. *Game* pada mulanya mungkin dimainkan untuk membuang waktu. Namun akhirnya, manusia menjadi tidak punya waktu

karena *game*. Dulu di kereta, di tengah perjalanan panjang, orang saling bertegur sapa dan berkenalan. Di sekolah, waktu istirahat anak-anak saling bercerita dan bermain. Namun sekarang sudah ada gejala, tiap waktu senggang mereka bermain *game*, mendengar musik lewat mp3, melihat film, dan lain-lain. Teknologi menyebabkan alienasi meskipun kelihatannya memperdekat jarak antar manusia menembusi dinding ruang.

Dalam sebuah tanya jawab dengan remaja, Pdt. Stephen Tong menjelaskan mengenai akibat bermain *game*. Pak Tong mengatakan, *game* bisa secara tidak sadar memperbesar perasaan terus mau bersaing dan selalu mau menang dalam diri kita. Itu pandangan yang sangat tepat. Saudara tidak mungkin main *game fighting* dengan semangat mengalah dan membiarkan musuh Anda memukuli Anda, karena Saudara sangat mengasihi lawan main Anda. Atau membiarkan musuh menembaki Anda dalam setiap permainan, karena Saudara habis membaca karya Victor Hugo, di mana Jean Valjean tidak mau membalas Inspektur yang terus berusaha membunuhnya, karena Valjean berkomitmen



untuk hidup di dalam kasih. Jadi paradigma *survival of the fittest* sangat kental.

Saya pernah memperhatikan reaksi anak kecil waktu melihat *game*. Sangat mengejutkan. Waktu sekelompok anak bermain dengan akrab, saya tunjukkan sebuah *game* yang cukup baru... dan apa reaksi mereka? Dari reaksi anak yang saya lihat, mereka berubah menjadi egois dan saling berebut. Dan sifat itu bisa kelihatan dari perubahan raut wajah. Biasanya, tidak lama kemudian, mereka akan bertengkar dan saling berebut. Paradigma apalagi yang ditawarkan dan bertentangan dengan paradigma Kristen? Wah, banyak sekali. Ambil contoh saja sebuah iklan dari X-Box. Kalimatnya adalah: "*Life is short ... Play more.*" Jikalau hidup ini singkat, apa yang diajarkan Alkitab pada Saudara?

Dulu pernah muncul sebuah komik oleh Marvel, yaitu Captain America. Komik itu bukan sekedar hiburan, namun entah sadar atau tidak, berusaha membentuk nasionalisme Amerika dan membentuk opini tentang Nazi Jerman (saat itu mendekati PD II). Dalam komik itu digambarkan betapa jahatnya Hitler, yang menciptakan Red Skull sebagai perwujudan Iblis. Zaman sekarang, banyak *game* mempunyai sifat yang sama, dalam konteks yang kurang tepat. Di dalam banyak *game*, Jerman seolah-olah adalah bangsa yang jahat (terus menerus). Beberapa *game* penuh dengan kalimat rasial yang mendorong kita membunuh dan membenci ras tertentu.

*Game* juga berpengaruh dalam membatasi kreatifitas. Dalam *game* yang tidak elektronik, kita bermain dengan menggunakan imajinasi kita. *Game* menjadi sarana juga melatih daya motorik, imajinasi kita, sekaligus sarana bersosialisasi. Namun dalam keajaiban *e-game*, sebenarnya kita disuguhkan suatu dunia dan imajinasi yang sudah mati. Semua respon kita pun sudah diatur dan diprogram. Saya kira itu beberapa poin sisi bahaya dari *game*, masih banyak yang lainnya.

**P: Sebenarnya perlukah kita bermain *game*?**

**I:** Yang pasti, kita bisa hidup tanpa *game*, tapi kita tidak bisa hidup bermakna tanpa Firman Tuhan. Banyak yang mengatakan *game* itu mendidik. Memang pasti ada banyak hal yang baik yang kita dapatkan dalam bermain *game*, namun bukan berarti kita mutlak perlu main *game*. Sebab misalnya pengetahuan yang Saudara dapatkan selama berbulan-bulan memainkan *Romance of the Three Kingdoms* bisa Saudara dapatkan dengan lebih akurat melalui membaca buku *Sam Kok*. Pengertian mengenai dewa-dewi Yunani dalam *Age of Mythology*, bisa Saudara dapatkan melalui buku-buku sejarah Yunani Kuno.

**P: Bagaimana seharusnya kita, sebagai pemuda Kristen, bersikap terhadap *video games*?**

**I:** Bagi yang tidak suka main *game*, Saudara tidak perlu mengikuti *trend*. Masih banyak buku teologi, filsafat, sains, dan kebudayaan yang penting untuk dipelajari dan dimengerti. Masih banyak ketrampilan praktis yang harus dikuasai. Masih banyak tugas penginjilan, penggembalaan, dan pengajaran yang menanti. Tapi bagaimana dengan teman yang hobi bermain *game*, sebagaimana ada yang hobi koleksi perangko atau terjun payung? Kita harus tahu prioritas hidup, dan bijaksana mengatur waktu, lalu memilih *games* yang kita mainkan. Kalau itu adalah *game* tenis, sepakbola, atau *game* lain yang tidak mengumbar sadisme, masih dapat dimainkan. Juga Saudara jangan meninggalkan permainan non elektronik dan olahraga yang dapat meningkatkan kesehatan, kemampuan motorik, dan juga persahabatan.

**P: Kalau misalkan seorang Kristen mau membuat *game*, *game* seperti apakah yang baik untuk orang Kristen?**

**I:** Dalam hal ini saya masih kurang belajar. Saya belum berani menjawab. Mungkin suatu hari nanti...

Interview oleh Adhya Kumara



1. Menurut studi yang dilakukan oleh Kaiser Family Foundation pada bulan November 1999 yang mencakup lebih dari 3000 anak-anak berumur 2-18 tahun di Amerika Serikat, hanya 35% dari rumah tangga yang mempunyai lebih dari 1 TV di tahun 1970 tetapi di tahun 1999 persentase tersebut menjadi 88%. Namun perkembangan tersebut diikuti oleh fakta ironis bahwa kebanyakan orang tua tidak menetapkan pengawasan yang ketat terhadap konsumsi media anak-anak mereka. Mengutip laporan tersebut, "... many children are growing up in homes where the TV is always on, there are no rules about how much or what kinds of shows can be watched, and kids are left on their own with media for large portions of the day. About half (49%) of all kids don't have any rules about how much or what kind of TV they can watch. Among kids 8 and older, 61% say there aren't any rules about TV watching in their homes" (<http://www.kff.org/entmedia/1535-index.cfm>).

2. Pada saat seorang anak—yang menonton TV 2-4 jam sehari pada umumnya—meninggalkan Sekolah Dasar, ia telah menyaksikan 8.000 pembunuhan dan lebih dari 100.000 tindakan kekerasan lainnya (National Institute on Media and the Family. Huston, A. C. et al. *Big world, small screen: The role of television in American society*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 1992).

3. Dan jika kamu menonton TV 3-4 jam sehari, atau kira-kira 28 jam seminggu, saat mencapai usia 70 tahun, kamu akan menghabiskan kira-kira 10 tahun untuk menonton TV!

Shalom!

Berbicara tentang media dan entertainment, begitu banyak film-film dengan berbagai macam tema yang beredar di pasaran. Karena itu, sangat penting bagi kita anak-anak Tuhan untuk dapat membedakan mana film yang berkualitas dan mana yang tidak. Sersan pun punya teka teki yang berhubungan dengan film untuk kalian jawab. Bisakah teman-teman tebak semua judul dari poster film bertema Kristiani di bawah ini?

**Keterangan:**

Untuk berpartisipasi, segera kirimkan jawaban kalian melalui SMS (cantumkan nama lengkap dan cabang GRII/MRII/PRII) ke No. +6281364354472 (untuk Indonesia) atau No. +6598489285 (untuk luar Indonesia) sebelum tanggal 25 Pebruari 2006.

Untuk sementara, kuis SerSan hanya dapat diikuti oleh jemaat GRII/MRII/PRII di Indonesia, Singapura, Hong Kong dan Taiwan.

Contoh cara menjawab: Lisman Komaladi, GRII Singapura, A-1, B-2, C-3, D-4, E-5, F-6.

**Judul-judul Film:**

1. Chariots of Fire
2. The Passion of The Christ
3. Luther
4. The Ten Commandments
5. King David
6. The Gospel of John



A



B



C



D



E



F

Kami mengucapkan terima kasih bagi yang sudah berpartisipasi dalam kolom SerSan edisi Januari 2006. Pemenang edisi Januari dan Pebruari 2006 akan diumumkan di Pillar edisi berikutnya.



# Mencari Allah dan Bertumbuh dalam Hikmat Sejati

(diambil dari sesi tanya jawab bersama Pdt. Dr. Stephen Tong, NREC 2005)

**Q1:** Alkitab mengajarkan bahwa kita harus mencari Allah, tetapi sebenarnya kita tidak bisa mencari Allah. Bagaimana kita mengerti akan hal ini?

**A:** Dalam pikiran saya, belajar itu ada tujuh tahap. Saya sebutkan dua tahap saja. Tahap yang pertama adalah *informative learning*; yang kedua adalah *comparative learning* (mulai membandingkan). Pertanyaan Anda masuk tahap yang pertama atau kedua? Allah mengatakan bahwa perintah "mencari Dia" itu diberikan kepada mereka yang sudah dibukakan oleh Allah. Hanya kepada kaum pilihan Allah mengatakan, "Silakan dengan hati yang murni mencari Aku." Ini menjadi lagu yang indah dalam oratorio "*Elijah*" dari Felix Mendelssohn Bartholdy. Orang dunia tidak bisa mencari Allah, tetapi mereka hanya mau mencari berkat dan fasilitas Allah, bukan Allah itu sendiri. Tetapi kalau engkau sudah benar-benar diselamatkan, maka engkau akan mencari Allah sendiri, mencari kehendak dan kebenaran-Nya.

Apakah kamu pernah mendengar "Doa Yabez" (yang laku dua juta *copy* dalam dua tahun)? *All bestsellers are not best books*. Mana yang lebih penting: Doa Bapa Kami atau Doa Yabez? Mengapa Doa Bapa Kami tidak diajarkan di gereja Kharismatik? Mengapa Doa Yabez yang diajarkan di sana? Karena mereka tidak bisa mendapat apa-apa dari Doa Bapa Kami secara duniawi. Mengapa buku sesat ini bisa laku begitu banyak? Karena cocok dengan jiwa pedagang (jiwa duniawi). Banyak majelis dan pendeta yang masih sebisa mungkin mencari uang sebanyak mungkin untuk dirinya. Mencari Allah hanya mungkin bagi orang yang dipilih Allah.

**Q2:** Bagaimana caranya agar kita bertumbuh dalam hikmat sejati?

**A:** Orang yang bijaksana adalah orang yang mengerti isi hati Tuhan. Inilah *the general principle of the Bible*. Orang yang mengerti kehendak Allah adalah orang yang mengerti isi hati Tuhan Allah. Rencana kekal Allah pasti didasarkan pada bijaksana tertinggi dan kuasa tertinggi. Barangsiapa bisa masuk ke dalam hal ini, dia akan menjadi rekan kerja Allah.

Ada tiga prinsip 'bijaksana' dalam Perjanjian Lama. *Pertama*, takut akan Allah adalah permulaan bijaksana; *kedua*, bijaksana adalah menjauhi kejahatan; dan *ketiga*, bijaksana adalah mengenal kesucian Allah. Jika di Jakarta ada 10 orang pemuda yang sungguh-sungguh suci, pasti akan menggoncangkan Jakarta. Kalau di dunia ada 1.000 orang yang betul-betul suci, tidak mungkin tidak menggoncangkan dunia.

Bijaksana dalam Perjanjian Baru adalah Kristus sendiri (1 Kor. 1:30). *Christ is our wisdom*. Filsafat adalah cinta bijaksana. Kristus itulah bijaksana. Mencintai Kristus adalah mencintai bijaksana. Bijaksana bukan tertipu oleh fenomena, tetapi menelusuri sampai ke substansi asasinya. Alkitab mengatakan bahwa yang bijak dan yang pandai tidak banyak, tetapi Tuhan memilih yang kecil, yang miskin, dan yang lemah. Allah memang memilih orang yang tidak mampu. Ada orang berkata kepada Charles Finney bahwa dia berdosa banyak, lalu dia menunjukkan tempat dia berjudi dan tempat dia berbuat dosa lainnya. Dia berharap dimengerti oleh Finney. Tetapi Finney memegang pundak orang itu dan berkata, "Kamu berdosa besar, lebih banyak dari yang kau tahu. Tetapi di dalam darah Kristus, masih ada pengampunan untukmu." Dia tidak tahan lagi, kemudian menangis dan bertobat.

*Kolom Q&A terbuka bagi semua pembaca Pillar. Kirimkan pertanyaan kamu ke email: [pillar@grii-singapore.org](mailto:pillar@grii-singapore.org)*

# Pengaruh Disney dalam Kemerosotan Zaman

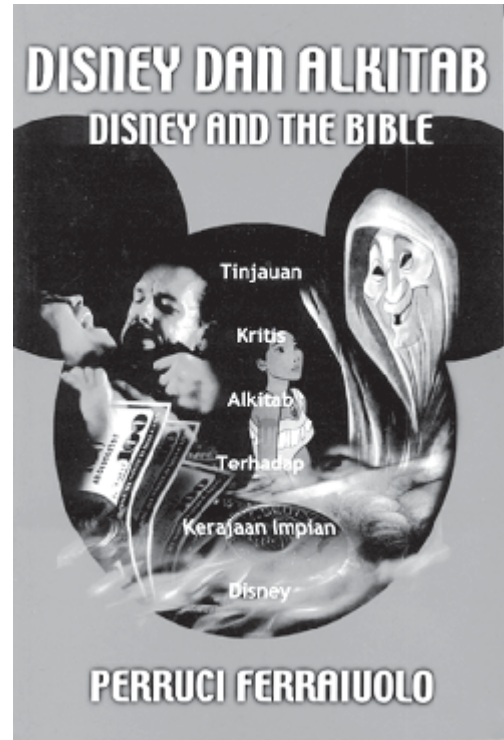
Judul : Disney Dan Alkitab  
(Tinjauan Kritis Alkitab terhadap Kerajaan Impian Disney)  
Judul Asli : Disney and The Bible  
(A Scriptural Critique of the Magic Kingdom)  
Penulis : Perucci Ferraiuolo  
Penerbit : Momentum  
Tebal : 149 Halaman  
Cetakan : Pertama (2000)

Hampir semua orang yang hidup di abad ke-20 dan permulaan abad ke-21 ini mengenal "Disney" yang menghasilkan Donald Duck, Mickey Mouse, dan teman-temannya. Selain memproduksi beberapa karakter kartun tersebut, Disney juga memproduksi beberapa film kartun dari cerita klasik anak-anak, yang hampir semua anak-anak di dunia ini tahu ceritanya, seperti Cinderella, Snow White and the Seven Dwarfs, Beauty and the Beast, Pinocchio, Dumbo, Aladdin, dan Sleeping Beauty. Tetapi sadarkah kita bahwa apa yang kita tonton, yang dianggap "hanya" sekedar film kartun saja, ternyata mengandung suatu ajaran yang tidak sesuai dengan kebenaran Firman Tuhan?

Buku "Disney dan Alkitab" ini membukakan kepada kita bagaimana sebenarnya Walt Disney Inc. turut mengambil bagian dalam kemerosotan moral dunia saat ini. Mengapa begitu? Bukankah film-film kartun Disney boleh ditonton oleh semua golongan dan umur, sangat menarik perhatian anak-anak, dan memberikan suatu hiburan yang spesial bagi setiap orang yang menontonnya? Bahkan film-film kartun tersebut merupakan karya animator-animator yang ulung. Dalam buku ini, jurnalis Perucci Ferraiuolo mengupas tuntas bagaimana sebenarnya Disney telah lari dari fokus dan tujuan awalnya sebagai hiburan bagi keluarga dan anak-anak.

Walt Disney mengawali produksi filmnya dengan gambar animasi tanpa suara—suatu usaha yang kemudian berkembang menjadi sebuah perusahaan raksasa yang mempekerjakan begitu banyak orang. Bahkan berkembang melampaui fokus dan tujuan awalnya, Disney akhirnya juga memproduksi dan menjual barang-barang dengan karakter-karakter kartunnya. Penyimpangan-penyimpangan yang terjadi bukan saja pada fokus dan tujuan awal tetapi juga pada pengajaran yang bertolak belakang dengan nilai-nilai kekristenan. Perucci menyatakan bahwa film-film Disney itu sangat menonjolkan tokoh-tokoh gaib, kejadian-kejadian supranatural, kekuatan ilmu sihir atau ilmu hitam, dan hal-hal yang berbau seksual.

Perucci juga mengatakan bahwa film-film yang diproduksi oleh Disney merupakan cerminan dari riwayat hidup Walt sendiri: perlakuan kejam dari ayahnya, masa kecil yang hancur, ekonomi yang miskin, dan penolakan-penolakan yang dia alami. Itulah yang sering kita lihat melalui karakter-karakter kartun seperti Snow



White yang dibuang di tengah hutan, Pinocchio yang ingin menjadi anak Geppetto, Bambi yang kehilangan ibunya, dan Dumbo yang terpisah dari ibunya.

Dalam buku ini, Perucci juga membahas beberapa judul film produksi Disney yang dianggap sebagai penyimpangan cukup menonjol terhadap nilai-nilai kebenaran dalam kekristenan, seperti film "The Goddess of Spring", yang tokoh-tokohnya merupakan dewa-dewa Yunani, selain alur ceritanya menyajikan mitos-mitos yang berkembang di Yunani (hal. 34-35). Selain itu, Disney juga memproduksi film-film yang mengandung hal-hal yang merusak nilai-nilai keluarga dan yang menyebarkan amoralitas. Film-film demikianlah yang menjadi penyebab krisis moral di Amerika Utara.

*"Kapan keluarga-keluarga akan terjaga dan mengerti bahwa uang yang mereka habiskan untuk menonton film-film Disney, untuk membeli barang-barang Disney serta untuk mengunjungi taman hiburan Disney, telah dipakai untuk membeli studio yang kemudian memproduksi film-film amoral, antikekristenan, dan pornografi" (hal. 90).*

Buku ini sungguh tepat dalam membekali kita di tengah-tengah hiruk-pikuk dunia yang begitu gemerlap—bahkan hal-hal yang kotor dan tidak suci telah dibungkus dengan hal-hal yang seolah-olah baik, menyenangkan, dan lucu. Melalui buku ini, kita juga diajar untuk bersikap kritis terhadap kebudayaan yang merupakan hasil reaksi manusia berdosa terhadap wahyu umum Allah. Selamat membaca!

Irwan  
Pemuda GRII Pusat