

PEMANFAATAN APLIKASI GAME ONLINE

UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN
MODERASI BERAGAMA DI KALANGAN ANAK MUDA

*Pidato Pengukuhan Guru Besar
Prof. Dr. H. Sulkhani Chakim, S.Ag., M.M.
Dalam Bidang ilmu Kajian Budaya dan Media
Yang disampaikan dalam
Sidang Terbuka Senat Akademik
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto*



Oleh:
Prof. Dr. H. Sulkhani Chakim, S.Ag., M.M.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PIDATO PENGUKUHAN GURU BESAR

PEMANFAATAN APLIKASI GAME
ON LINE UNTUK MENINGKATKAN
KESADARAN MODERASI BERAGAMA
DIKALANGAN ANAK MUDA



Oleh:

Prof. Dr. H. Sulkhan Chakim, S.Ag.,M.M.

NIP: 196808052000031002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. KH.
SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

2023

Assalamu'aaikum wr.wb

Bismillahirrahmannirrahim.

Yang terhormat:

- Rektor UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto beserta para Wakil Rektor I,II,dan III.
- Ketua Senat dan Anggotanya dan tak lupa juga para guru besar UIN Saizu Purwokerto.
- Para Rektor Universitas yang berada di wilayah Kab. Banyumas, Wonosobo, dan Temanggung, atau yang mewakilinya.
- Para Wakil Rektor bidang Kerjasama dan Kemahasiswaan PTKIN se Jateng.

- Para Pejabat Sipil dan Militer di wilayah Banyumas.
- Para Dekan, wakil Dekan, Ketua Jurusan dan Kaprodi di lingkungan UIN Saizu Purwokerto.
- Para Ketua Lembaga, Kepala Pusat, dan Unit di lingkungan UIN Saizu Purwokerto.
- Kepala Biro, Para Kabag, dan Kasubag di lingkungan UIN Saizu Purwokerto.
- Para Dosen dan Tenaga Kependidikan di Lingkungan UIN Saizu Purwokerto.
- Para Pengurus SEMA dan DEMAS UIN Saizu Purwokerto.
- Ketua /Pengurus Alumni UIN Saizu
- Para tamu undangan:keluarga, kerabat, sejawat, dan hadirin.

Pertama marilah selalu kita panjatkan rasa syukur kita kepada Yang Maha Kuasa atas segala ni'mat yang Allah berikan kepada kita semua hingga kita mendapatkan izin untuk hadir dalam acara yang mulia, berkah dan penuh rahmat ini. Sholawat dan salam selalu membersamai kita dengan sanjungan baginda Muhammad Saw semoga kita yang hadir dalam kesempatan ini kelak mendapatkan syafa'at nya di hari akhir kelak. *Amin yamujibassailin.*

Selanjutnya, perkenankanlah kami menyampaikan pidato ini dalam rangka pengukuhan guru besar di bidang kajian Ilmu Budaya dan Media UIN Saizu Purwokerto di hadapan para hadirin yang berbahagia.

Pidato ini, kami beri judul:

PEMANFAATAN APLIKASI GAME ON LINE UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN MODERASI BERAGAMA DI KALANGAN ANAK MUDA

Rektor dan ketua senat yang
kami hormati

Hadirin yang kami muliakan.

Pada era disrupsi ini kita dihadapkan berbagai hal yang tidak bisa kita duga, yaitu perubahan yang luar biasa cepat berdampak pada persoalan-persoalan ekonomi, politik, keamanan, budaya, pendidikan, dan keagamaan di semua negara baik berkembang maupun negara maju. Kita merasa bangga para generasi muda dengan penguasaan IT dan berbagai

aplikasi online dan berbagai macam fitur kreatif, inovatif, dan atraktif menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan kita semua. Hampir semua layanan cukup dengan Hand phone Android dengan berbagai keunggulannya. Namun, ada hal yang menyedihkan, yaitu pemanfaatan fitur-fitur yang ditawarkan ke kita telah menimbulkan persoalan dalam hal pemikiran, sikap, dan perilaku sosial keagamaan atau meminjam istilah Bourdieu adalah *Habitus* (Masquelier 2019a). Tentunya akan menghilangkan nuansa kasih sayang, toleransi, dan rasa persaudaraan sesama umat manusia, ketika dilandasi oleh konsep kompetisi sesama. Serba bersaing inilah yang kemudian memunculkan berbagai konflik

dalam meraih kemajuan dan berbagai target dalam kehidupan.

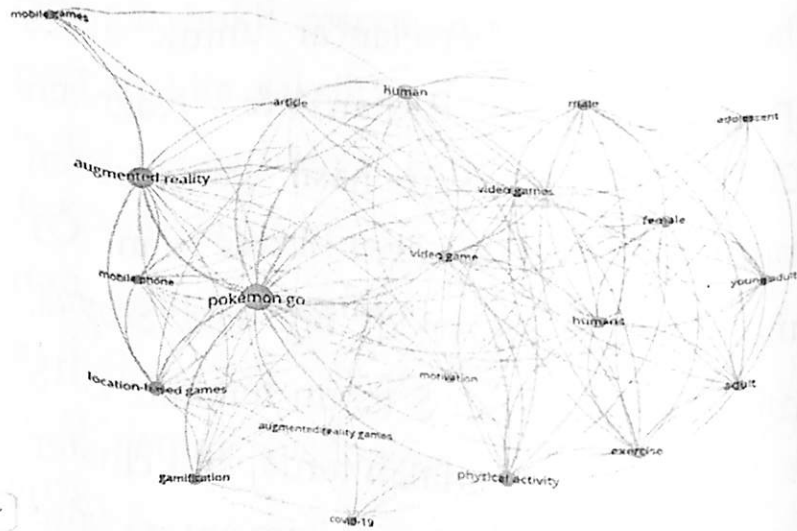
Era digital ini hampir semua penduduk dunia terhegemoni oleh *new media*, di mana masyarakat dunia sangat tergantung, sehingga lingkungan masyarakat kita ini terbangun jejaring sosial. Pada gilirannya semua pesan dan berbagai layanan dibutuhkan dan dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan. Dari sinilah, kita selanjutnya harus memahami yang paling krusial tentang perkembangan *game off line* di Indonesia dimulai sejak 15 tahun yang lalu dan berubah menjadi *game on line* pada tahun 2000. *Developer* atau pembuat game adalah perusahaan *Gravity corporation* di Korea. Sedangkan masyarakat Indonesia sebagai pasar dan/

pengguna. Terdapat kecenderungan sebagian masyarakat di berbagai tingkatan usia, anak-anak, remaja, pemuda, dan bahkan orang tua bermain game aplikasi bertujuan sekedar refresing, mengisi waktu untuk berteman, dan bahkan ada sebagian masyarakat sebagai pelarian untuk mengatasi kejenuhan dan ada juga sebagai bisnis dan arena perjudian (Blasi et al. 2019; Jo et al. 2019). Selain itu, munculnya game canggih di era *industry 4.0* berbasis *Augmented Reality* dengan tawaran kreatif dan inovatifnya. Sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya berbentuk dua-tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata, selanjutnya memroyeksikannya sebagai realitas dalam waktu nyata, dan

dapat diaplikasikan ke semua indera. Sebagai bukti respon masyarakat yang pernah kita saksikan dan alami, begitu besar pengaruhnya game online seperti *Pokemon Go* mampu menyihir masyarakat dan sempat booming, serta melibatkan aktivitas fisik bagi para pengguna (Gabbiadini, Sagioglou & Greitemeyer 2018).

Problematika Pelarian diri remaja dengan teknologi merupakan persoalan yang krusial di era digital ini. Kecenderungannya memiliki pengaruh negative. Sekitar hampir 95 % mereka terbiasa dan sudah menjadi bagian gaya hidup. Dalam hal ini, terdapat tren berkorelasi antara kecemasan dan deperesi. Selain itu, dua pertiga remaja

berkeyakinan berselancar untuk akses pertemanan(Jee, Khan & Nazneen 2021). Berdasarkan hasil penelusuran publikasi artikel *open access* dan Q1 melalui *VOSviewer* di *Big data Scopus.com* dalam kurun 5 tahun terakhir 2018 – 2023 hasilnya adalah terdapat 3 cluster pada cluster 2 dengan 7 item antara lain: *augmented reality games, augmented reality, location based games, mobile phone, video game, motivation, pakemon go*, seperti pada visualisasi jaringan sebagai berikut:



Terdapat informasi juga, bahwa *game online* memang sudah digunakan sebagai strategi mengatasi maladaptif untuk menghadapi pengalaman emosional yang merugikan dan bermanfaat, seperti tingkat penggunaan *Pokémon GO* yang lebih tinggi dikaitkan dengan kecanduan video game, dan teguran kepada siswa karena datang terlambat ke kelas (Mejia et al. 2019). Keterlambatan tersebut waktu

yang tersedia dihabiskan untuk bermain dengan game online, berakibat anak-anak sekolah malas lebih banyak menyendiri dalam keramaian dengan dunia eksternal.

Dominasi kemajuan perkembangan teknologi sarat dengan tawaran hiburan dunia maya. Semakin berkembangnya game dan aplikasi multimedia berbasis *augmented reality*. Bersamaan juga munculnya masalah baru yaitu perilaku adiktif atau yang sering disebut dengan istilah *infoholik* (ketagihan/ketrgantungan yang sangat parah) berkaitan dunia maya di berbagai bidang seperti di bidang kesehatan, sosial-keagamaan, *intertainment*/ dunia iklan (Grajek et al. 2022). *Gaming Disorder* dihasilkan dari perilaku adiktif, suatu kekhawatiran

muncul dari risiko patologis gamer yang “sangat terlibat” berpengaruh pada gangguan hidup yang signifikan (Jo et al. 2019). Banyak kalangan, terutama remaja dan anak muda terlibat kekerasan yang bersumber dari perilaku adiktif permainan game. Padahal, trend besar dunia global ini dijadikan proyek bisnis bagi yang berkuasa dan yang dikejar oleh hampir semua segmen masyarakat, tentunya tidak lepas dari berbagai kepentingan ekonomi-politik global, membuka jalan baru untuk berpikir tentang politik dan perubahan sosial (Kinkaid 2020; Mallya & Susanti 2021).

Namun demikian, aplikasi game yang sehat dan mendidik belum mendapat perhatian yang serius yang dilakukan

oleh para ahli baik programmer, designer, music composer dan lain-lain, khususnya di negara Republik Indonesia yang tercinta ini dan global. Ada beberapa upaya memanfaatkan game untuk kesehatan, seperti *VirTele* suatu program yang dikombinasikan dengan *virtual* dan *game online* untuk rehabilitasi dan terbukti layak digunakan pada penderita stroke kronis untuk rehabilitasi ekstremitas akut yang jauh. Determinan dari niat perilaku dan perilaku penggunaan *VirTele* diidentifikasi, dan hasil kemanjuran awal yang dapat menjanjikan (Allegue et al. 2021). Tentunya terdapat peluang untuk mengembangkan dan membutuhkan perhatian penuh oleh pengambil kebijakan nasional, Perguruan Tinggi baik umum maupun keagamaan,

Ormas, dan dunia Industri berbasis teknologi. Pengambil kebijakan tentang penanganan perilaku kekerasan baik bersumber pada pemahaman keagamaan maupun non keagamaan yang program kegiatannya masih formalitas terbatas kegiatan seminar, workshop, dan stadium general. Selain itu, Pendekatan gerakan sosial-keagamaan dengan agenda gerakan moderasi beragama sebagai antisipasi ledakan radikalisme dibutuhkan perhatian yang serius oleh semua komponen (Jamil 2021). Sementara, konsep dan penyebaran radikalisme lebih dipengaruhi oleh interpretasi agama dalam praktik sosial. Selain itu, pendekatan nasionalis religious dirumuskan berdasarkan terminologi agama dan narasi agama yang

kurang kontekstual untuk kebutuhan masyarakat (Gumiandari et al. 2022).

Berdasarkan pengamatan dan penelusuran melalui *VOSviewer* merupakan upaya mengisi ruang dominan aplikasi *moble online* tentang kegiatan yang mendesain aplikasi yang atraktif, menarik dan tema-tema harmonisasi, toleransi, kerjasama dan lain-lain belum mendapat perhatian yang serius. Dengan demikian, kajian untuk pidato ini bertujuan menawarkan beberapa gagasan "Pemanfaatan Aplikasi Game Online untuk Meningkatkan Kesadaran Moderasi Bergama di Kalangan Anak Muda", Dengan sub pembahasan sebagai berikut: 1) Islam sebagai sumber inspirasi moderat dan representasi diri pemuda dalam mainstream digital?

- 2) Mobile game online sebagai media internalisasi nilai kalangan anak muda
- 3) Strategi pengarusutamaan moderasi beragama berbasis gamifikasi?

Islam, Gerakan Moderasi beragama, dan dunia digital

Islam sebagai agama yang diperkenalkan oleh Sang Pencipta-Nya di dalam al Qur'an di mulai dari penciptaan alam raya ini dan penciptaan Adam As, serta istrinya yaitu Hawa. keduanya tanpa orang tua. Keduanya membangun generasi ke generasi, setiap era generasi tertentu diutuslah seorang Nabi. Setiap Nabi dihadapkan dengan tantangan tertentu atau dengan term al Qur'an adalah *aduwun/musuh* (QS. Al An'am:

112). Perangkat untuk memperkuat para-Nabi adalah *mukjizat*. Kemukjizatan yang dimilikinya tentunya berbeda beda. Sebagaimana al Qur'an menginformasikan kepada kita, bahwa Allah telah memilih Adam, Nuh, keluarga Ibrahim, dan keluarga Imran untuk seluruh alam (QS. Ali : Imran:33). Dalam perkembangan paling mutakhir ini, cerita para-Nabi ini dikonstruksi melalui dunia perfileman baik melalui layar lebar dan YouTube dengan versi yang berbeda-beda, dan bahkan dikonstruksi paling kontroversial oleh industry perfileman *Hollywood*.

Islam sebagai agama yang mengajarkan beragama moderat (*ummat wasatan*), namun sebagai ideologi pada tataran praktis oleh sebagian

pemeluknya memunculkan intoleransi, ekstremisme, radikalisme dan atau dengan istilah lain berubah menjadi ideologi oposisi radikal yang kuat, dan jumlah pendukungnya relative kecil. Mereka dalam banyak kasus, seporadis, brutal, dan menakutkan (Sahrasad & Chaidar 2018). Praktik ideologi posisi radikal terjadi juga di sebagian pemeluk agama-agama lainnya, dan bahkan mereka yang anti agama. Seiring dengan maraknya Islamisme global, ekstremisme agama belakangan ini menjadi ancaman serius di Indonesia, khususnya di kalangan anak muda. Selain pengaruh media online dan lingkungan sekolah, ekstremisme agama di kalangan anak muda juga disebabkan

oleh faktor keluarga (Wildan & Qibtiyah 2020).

Gerakan moderasi beragama yang dicanangkan dan mandatori Kementerian Agama RI sebagai upaya untuk mengatasi persoalan tersebut dan ikhtiar positif yang bertujuan membangun kesadaran masyarakat keseluruhan, baik masyarakat nasional maupun internasional. Ikhtiar mempromosikannya ke masyarakat internasional berbasis agama dan budaya dengan memainkan peran sentral dalam membangun hubungan yang harmonis antara pemeluk agama yang berbeda, baik di dalam keluarga inti maupun dalam keluarga besar, dan masyarakat lebih luas (Pajarianto, Pribadi & Sari 2022). Pemahaman narasi krusial

legitimasi terhadap media baru dengan konstruksi ide-ide modern secara gradual diintegrasikan ke dalam komunitas agama, dan cara-cara elit menegosiasikan integrasinya melalui apa yang dapat dilihat sebagai alat mereka yang paling berbobot, yaitu sosialisasi pemuda (Golan & Don 2022). Pemuda sebagai segmen strategis kapital bangsa dan negara telah mendominasi penggunaan *new media*, karena kekuatan media adalah konsep yang krusial, meskipun sering diterima begitu saja. Apakah itu mengekspresikan dampak ekonomi, industri, pengaruh politik dari "maestro media" tertentu, atau kuasa media untuk mengubah sikap dan keyakinan keagamaan (Freedman 2015). Perubahan sikap dan

keyakinan keagamaan ini terjadi tidak ada pembatasan konsumsi produk budaya asing. Kebebasan audiens dalam melakukan negoisasi representasi produk budaya yang sangat bebas dan terbuka (Rosidi 2021).

Di bawah kemahakuasaan teknologi, konsep-konsep seperti otoritas, kebebasan, kebenaran, dan kekuasaan mengalami pusaran transformasi semantik yang menembus ruang simbolis baru ke dalam penalaran dan tindakan manusia (Gambino 2020). Sementara ruang virtual di internet memberikan kebebasan individu, inklusivitas, egalitarianisme, dan interaksi multifaset antara individu dan kelompok (Solahudin & Fakhruroji 2020). Dalam masyarakat modern, dan tidak

hanya agama dan kekuasaan terkait erat dengan masalah legitimasi (Kokosalakis 2020). Dalam konteks Indonesia, tentunya situasi ini, boleh juga dirasa sebagai situasi "krisis" bagi anak mudanya, terutama tentang keagamaan yang ke luar dari koredor legitimasinya. Oleh karenanya, tawaran "revolusi simbolik" dan "korporatisme universal" yang dapat disinkronkan untuk mengatasi situasi krisis tersebut agar dapat merebut kembali dan memberikan resonansi besar dan efektif untuk mendapatkan kekuasaan (Fowler 2020), tentunya dalam "gerakan kesadaran beragama moderat". Dengan demikian, tiga komponen penting, yaitu Islam sebagai agama, beragama moderat, dan penggunaan media digital

akan mengubah corak keberagaman masyarakat digital di masa depan.

Media digital sebagai media internalisasi nilai kalangan anak muda

Dalam konteks dunia digital, fokus pada gerakan anak muda akan lebih menarik karena dipandang sebagai periode untuk mengeksplorasi identitas agama, dan kaum muda mulai membuat keputusan sendiri tentang praktik keagamaan mereka. Kajian tentang pemuda dan agama secara umum membahas beberapa isu:

1) Kecenderungan di persimpangan jalan atas religiusitas dan spiritualitas.

Latar belakang kegagalan para tokoh agama atau pendakwah untuk menarik kalangan pemuda dapat berkorelasi dengan bagaimana solusi kompetitif dan kreatif, ketika mereka memecahkan masalah yang dihadapi oleh kalangan muda. Situasi ini mendorong mereka memilih jalan lain melalui media virtual tanpa pembimbing yang autoritatif (Song 2019; Chakim 2022a). Sebagai contoh, fenomena remaja *hijrah* yang berkembang di kota Bandung dijadikan salah satu gerakan anak muda dan kegiatan keagamaan yang ekstrim menuntut berbagai pihak, orang tua, tokoh agama

dan masyarakat, pemerintah, dan ormas pun ikut melakukan pengawasan (Rahman & Mufti 2021). Kasus musisi tentang pemaknaan *hijrah* oleh kelompok musisi yang kemudian anti music berupa gerakan pemuda *hijrah* yang menganggap music sebagai *bid'ah*, *syirik*, dan *ma'siat*, dan bahkan semua alat musik yang dimilikinya dihancurkan. Namun, sementara kelompok MusikAn Mengaji (KOMUJI) hadir dengan paradigma yang berbeda untuk mempraktikkan *hijrah* dengan melakukan kegiatan musik dan bahkan menggunakan *musicking* sebagai cara untuk mencapai jalan Islami yang benar (Qomaruzzaman & Busro 2021).

Dalam sisi lain, kecenderungan tentang pilihan selera hunian /perumahan

anak muda, aspek keagamaan dalam dimensi homogenitas agama sebagai pertimbangan dibanding dengan perumahan konvensional (lebih heterogen) sebagai pertimbangan utama. Eksplorasi berbagai alasan milenial memilih hunian syariah sangat penting untuk memahami kecenderungan anak muda lebih memilih hunian eksklusif tersebut (Sunesti & Putri 2022). Hunaian merupakan lingkungan salah satu faktor yang mempengaruhi pada pengalaman hidup mereka. Walaupun faktor ideologis oleh para pengembang tidak menjadi alasan utama, tetapi pertimbangan bisnis sebagai tujuan utama mereka. Tren anak-anak muda ini dapat dipahami dan sebagai

bukti perubahan mereka dan menarik untuk dikaji lebih lanjut.

Kajian di Timur Tengah sebagai basis kekuatan masyarakat muslim dunia mengalami hal yang sama. Jika kita bandingkan dengan penelitian di Uni Emirat Arab (khususnya kaum muda) terhadap pengaruh media sosial sebagai ancaman dan implikasi politik, sosial, budaya, dan agama adalah tertinggi terkait dengan ancaman nasional. Pengaruh yang dirasakan agama dan politik di kalangan anak mudanya juga menjadi perhatian utama (Al Naqbi, Al Momani & Davies 2022).

Beberapa kasus internalisasi nilai yang berbeda di kalangan anak muda musisi menjadi dua gerakan yang

memunculkan kontestasi. Demikian juga kasus anak muda di Emirat Arab terdapat proses-proses sosial-keagamaan yang saling opresif. Dengan demikian, untuk menjembatani sikap dan tindakan radikal ini dibutuhkan katalisator dalam pemahaman teks-teks keagamaan sebagai suatu yang hidup dan mencerahkan. Berdasarkan fenomena munculnya gerakan religiusitas dan spiritualitas ini dibutuhkan "agama yang hidup dan warga masyarakat yang hidup". seperti halnya konsep *living* Qur'an dan hadist sebagai upaya membangun internalisasi nilai bagi kalangan muda dan masyarakat pada umumnya.

Perlunya kita mengembangkan gagasan naratif *power* untuk menciptakan

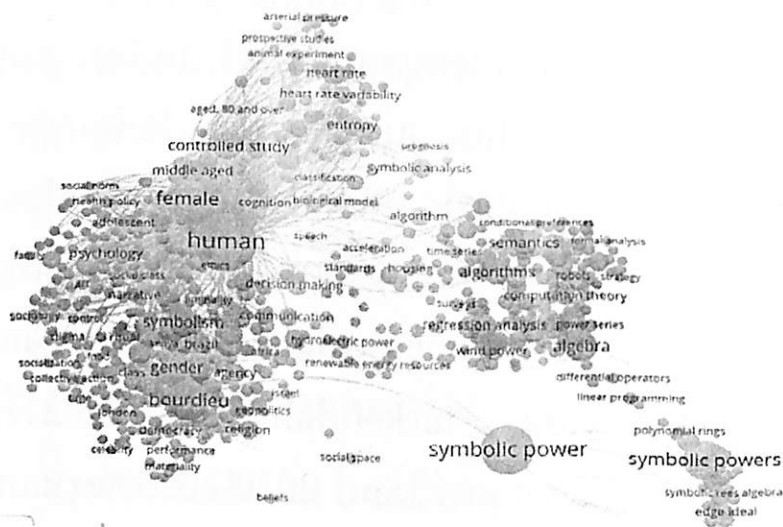
pesan-pesan keagamaan yang interaktif dan moderat, antara lain: (1) Pemahaman narasi sebagai *central excellent*. Apa saja yang menjadikan kita sebagai manusia, ada upaya untuk menghidupkan kehidupan lebih bermakna. (2) Manusia diposisikan sebagai *human resources* telah memiliki ruang atau ranah yang dibatasi oleh etika. (3) Tindakan naratif manusia ini sebagai agen sosial dalam jejaring sosial. Narasi akan memproduksi pesan-pesan yang hidup melalui tindakan manusia, dan tindakan semacam itu dapat mengambil banyak bentuk. Artinya kekuatan kekuasaan dalam konstruksi akan bergerak di semua struktur sosial. Narasi menjadi bersarang dalam hubungan asimetris dominasi dan subordinat. Dalam

hal ini, dapat ditemukan (4) infrastruktur yang dalam, namun dapat dinegosiasikan yang berasal dari empat sumber kekuatan utama: kelembagaan, budaya (termasuk digital), posisi atau lokasi, dan kehidupan sehari-hari (Plummer 2020).

2) Identitas agama sebagai spiritualitas berkembang dan berubah.

Praktik religiousitas seseorang dipengaruhi oleh pengalaman hidup yang dimilikinya, baik pengalam pendidikan, keluarga, relasi pertemanan dan lain-lainnya. Sebagaimana konsep Bourdieu tentang *doxa* dan praktik sosial individu dalam ruang sosialnya (Masquelier 2019b). Temuan penelitian di Iran tentang

media baru mempengaruhi hubungan kekuasaan antara jurnalis dan kekuatan yang membatasi praktik mereka dan menawarkan potensi otonomi jurnalistik yang relatif lebih besar dalam lingkungan media yang terkendali (Ranji 2021). Sementara situasi kini, 2020-2023 terkait dengan kontestasi antara gerakan moderasi beragama dan kelompok oposisi radikal pada posisi yang seolah-olah *head to head* pada ruang virtual, dan bahkan pada situasi *symbolic power* atau kekuasaan simbolik (Fowler 2020).



Item cluster 1 Bourdieu memiliki 129 link dan total kekuatan link 231 dan 52 peristiwa. Studi yang dikembangkan terkait dengan teori kekuatan simbolik yang berkaitan dengan gender, kekerasan, telah banyak dilakukan, namun terkait dengan manusia dan studi kekuasaan masih sangat sedikit publikasinya (Chakim 2022b). Informasi tersebut memberikan pelajaran bagi kita,

agar mau dan mampu berupaya untuk membangun, dan menggerakkan pesan-pesan keagamaan yang moderat kepada masyarakat, terutama kalangan anak muda. Berdasarkan penelusuran melalui VOSviewer (Q1) pada kurun 5 tahun terakhir, bahwa kajian tentang agama terdapat 17 links, antara lain spiritualitas, anak remaja, laki-laki, keberagaman, moderasi, pemuda, usia dan lain-lain.

3) Agama dan konsekuensi negatif bagi kaum muda

Beberapa pemeluk agama kalangan pemuda dan perilaku negative yang terjadi di beberapa negara, sebagai berikut:

Di Rusia terungkap 20% siswa ditemukan beberapa praktik ekstremis

di sekitar mereka. Internet adalah *platform* terkemuka untuk praktik antisosial *xenophobia* dan ekstremis. Dalam lingkungan yang diamati kaum muda, xenofobia agama memiliki ruang lingkup yang jauh lebih besar daripada yang terlihat. Kurangnya pemahaman tentang kesinambungan antara fenomena *xenofobia* dan ekstremisme membatasi area pengelolaan situasi dan menciptakan kemungkinan risiko konflik dengan konsekuensi destruktif (Shapovalova, Lebedev & Blagojević 2022).

Di Kenya, kajian tentang persepsi tentang pemuda mengganggu menimbulkan ancaman kekerasan terhadap relevansi para tokoh yang mengembangkan religiusitas moral

dalam lingkup kesenjangan semua agama. Namun hasilnya, adalah kaum muda menolak perlakuan intervensi atau mereka tidak selalu setuju dengan konstelasi moral dan politik yang ada (Meinema 2020).

Di Pakistan dua sub-skala dari *Violent Extremist Beliefs Survey* (mengenai keyakinan tentang kerukunan antar umat beragama dan perilaku pengambilan risiko) menunjukkan perubahan yang diharapkan, tetapi pengambilan perspektif laporan diri dan tindakan empati tidak signifikan (Peracha et al. 2022).

Di Oslo suatu penelitian tentang penggunaan sosial media untuk penganut Kristen dan Islam. Strategi digunakan untuk menegosiasikan agama

dan menciptakan citra yang berbeda. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemuda Kristen dan Muslim dengan latar belakang minoritas menggunakan strategi yang berbeda untuk menyajikan religiusitas mereka. Meskipun semua informan ingin menggambarkan diri mereka sebagai religius, mereka dengan hati-hati mempertimbangkan jenis konten agama apa yang mereka bagikan untuk menghindari pengucilan sosial, konflik, dan diskusi agama (Trysnes & Synnes 2022).

Berdasarkan temuan wawancara mendalam yang dilakukan dengan anak-anak muda dari kedua kelompok (kelompok yang mengidentifikasi pemuda Muslim dan mengidentifikasi

diri sebagai pemuda pribumi yang tinggal di Eropa) di Belgia, Prancis, Jerman, dan Belanda. Temuan tersebut menunjukkan, bahwa pendorong utama proses radikalasi kedua kelompok ini tidak dapat dijelaskan melalui reproduksi perbedaan peradaban, budaya, dan agama. Sebaliknya, pendorong radikalasi bagi kedua kelompok sangat identik karena keduanya secara sosial-ekonomi, politik, dan psikologis kehilangan elemen-elemen tertentu yang dipengaruhi oleh arus globalisasi dan bentuk-bentuk dominan pemerintahan neo-liberal (Kaya 2021).

Strategi pengarusutamaan moderasi beragama berbasis gamitasi

Istilah pengarusutamaan merupakan istilah yang sering dan dominan digunakan dalam kegiatan-kegiatan berbasis gender (idtesis.com). Pengarusutamaan moderasi beragama ini merupakan penerapan kepedulian kesadaran moderasi beragama dalam analisis, formulasi, implementasi dan pemantauan suatu kebijakan, dan program dengan tujuan mencegah terjadinya pemikiran, sikap, dan tindakan radikal oleh sebagian masyarakat beragama dan non agama. Beberapa langkah Kementerian Agama RI tentang penguatan moderasi bergama, antara lain: Program penguatan moderasi

beragama sudah masuk dalam RPJMN 2020-2024, dan juga amanah khusus dari presiden kepada kemenag RI. Selain itu, telah memiliki peta jalan, dan didukung buku saku, serta panduan Aplikasi CAT (kemenag.go.id).

Beberapa tahun terakhir, kita melihat betapa pesatnya penyebaran aplikasi yang menyasar pasar pengguna yang masif yang terinspirasi dari video game. Istilah *gamification* tidak terlalu jelas bagi banyak orang, karena banyak orang akan mengacu ke hal yang berbeda-beda. Ada yang mengacu ke game murni, ada yang mengacu ke suatu game yang sedang trend dan meluas, ada yang mengacu ke *reality game* (*virtual reality game*), dan sebagai

desain aplikasi yang menyenangkan dan atraktif.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi dengan perpaduan benda maya dua dimensi, dan ataupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata yang diproyeksikan melalui benda-benda maya tersebut secara nyata. Realitas dapat semakin kuat dan jelas diaplikasikan untuk semua indera, pendengaran, sentuhan, dan penciuman. Selain digunakan dalam bidang-bidang seperti kesehatan, militer, industri manufaktur maupun dunia pendidikan. Teknologi AR ini dapat menyisipkan suatu informasi tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia nyata dengan bantuan

perlengkapan seperti webcam, komputer, HP Android, maupun kacamata khusus.

Pokemon Go adalah salah satu contoh *visualisasi augmented reality* dalam bentuk games, di mana beberapa tahun terakhir ini telah menjadi trending permainan di seluruh dunia. *Pokemon Go* menggunakan teknologi GPS untuk melacak pergerakan pemain serta teknologi *Augmented reality* (AR) untuk menampilkan *Pokemon* di layar saat menggunakan kamera. Pengukuran aktifitas dan kesehatan fisik untuk setaip pengguna game (Wang & Skjervold 2021). Pengembangan fitur yang mampu meresapkan peluang untuk perubahan perilaku, para responden melaporkan menjadi lebih sosial, mengekspresikan lebih banyak emosi positif, menemukan

lebih banyak kebermaknaan dalam rutinitas mereka, dan telah meningkatkan motivasi untuk mengeksplorasi lingkungan mereka (Arjoranta, Kari & Salo 2020). *Pokémon Go* mungkin dianggap sebagai salah satu *exergame* (Video game dan fitness) paling sukses yang pernah dirilis. Ketika game ini dirilis pada musim panas 2016. Hasil survei terhadap lebih dari dua ribu pemain *Pokémon Go* aktif menunjukkan bahwa bermain *Pokémon Go* memiliki efek positif yang signifikan secara statistik pada aktivitas fisik dan sosial. *Pokémon Go* berhasil memotivasi kelompok yang sulit dimotivasi untuk aktif secara fisik dan sosial (Orosz et al. 2018; Cheng, Greenwood & Pavlou 2022).

Massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) adalah lingkungan virtual tempat pemain dapat berinteraksi satu sama lain melalui avatar, tim, permainan peran, dan bersaing dengan jutaan pemain yang dapat disesuaikan di seluruh dunia (Blasi et al. 2019). Tantangan untuk pekerjaan di masa depan adalah menyeimbangkan ekspresi alat dengan pengalaman pengguna dan menyesuaikannya dengan kebutuhan berbagai profesi dan individu yang terlibat dalam produksi game (Engström 2019). Berdasarkan tren pengembangan aplikasi ini, perlunya program moderasi beragama didesain seperti aplikasi *Pokemon Go* baik isi, dan peran atraktifnya. Demikian juga Perguruan Tinggi di lingkungan

kementerian Agama yang memiliki program studi Teknologi Informasi perlu juga untuk bersama-sama membangun gagasan ini sebagai bentuk kontribusi ke pada negara dan dunia dalam rangka mempromosikan keberagaman moderat baik muslim ataupun non-muslim di dunia global.

Simpulan

Pemuda sebagai generasi penerus bangsa dan kelangsungan negara membutuhkan konsep keragaman dan keberagaman yang mampu memajukan dan mempersatukan keberbedaan yang ada. Dalam konteks moderasi beragama ini, dibutuhkan upaya keterlibatan secara massif dan bersama yang mencakup Perguruan Tinggi Islam Negeri dan Swasta,

di bawah komando Kementerian Agama RI untuk membuat terobosan media dan sosial media berupa *holding media*. Holding ini sebagai upaya untuk membangun pengarus utaman tentang beragama secara moderat, toleran, humanis, penuh kasih sayang, dan didikatif, terutama di kalangan anak muda.

PTKIN sebagai lokomotif dan industri pesan-pesan keagamaan yang moderat perlu lebih intens dalam memberikan pendampingan melalui media, dan sosial media. Semoga gagasan saya melalui pidato pengukuhan ini segera dapat ditindaklanjuti secara positif dan sustainable, terutama oleh para pengambil kebijakan di lingkungan UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

DAFTAR PUSTAKA

- Allegue, D.R., Kairy, D., Higgins, J., Archambault, P.S., Michaud, F., Miller, W.C., Sweet, S.N. & Tousignant, M., 2021, "A Personalized Home-Based Rehabilitation Program Using Exergames Combined with a Telerehabilitation App in a Chronic Stroke Survivor: Mixed Methods Case Study," *JMIR Serious Games*, 9(3).
- Arjoranta, J., Kari, T. & Salo, M., 2020, "Exploring features of the pervasive game pokémon GO that enable behavior change: Qualitative study," *JMIR Serious Games*, 8(2), 1-13.
- Blasi, M.D.I., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G.L.O., Tosto, C., Billieux, J. & Schimmenti, A., 2019, "Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers," *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 25-34.
- Chakim, S., 2022a, "The Youth and the Internet: The Construction of Doctrine, Islam in Practice, and Political Identity in Indonesia," *Journal of Social Studies Education Research*, 13(1), 217-236.
- Chakim, S., 2022b, "Bibliometric Analysis: Symbolic Power Publication Trends in Scopus.com," *Journal of Social and Political Sciences*, 5(2), 153-163.
- Cheng, Z., Greenwood, B.N. & Pavlou, P.A., 2022, "Location-Based Mobile Gaming and Local Depression Trends:

A Study of Pokémon Go," *Journal of Management Information Systems*, 39(1), 68–101.

Engström, H., 2019, "I have a different kind of brain—a script-centric approach to interactive narratives in games," *Digital Creativity*, 30(1), 1–22.

Fowler, B., 2020, "Pierre Bourdieu on social transformation, with particular reference to political and symbolic revolutions," *Theory and Society*, 49(3), 439–463.

Freedman, D., 2015, "Paradigms of Media Power," *Communication, Culture and Critique*, 8(2), 273–289.

Gabbiadini, A., Sagioglou, C. & Greitemeyer, T., 2018, "Original dataset

used in the article 'Does Pokémon Go lead to a more physically active life style?,'" *Data in Brief*, 20, 732–734.

Gambino, F., 2020, "The New Digital Grammar in the Culture of Institutions," *Studies in Logic, Grammar and Rhetoric*, 59(1), 27–45.

Golan, O. & Don, Y., 2022, "Legitimation of New Media for Religious Youth: Orthodox Elites' Approach to Adolescent Youngsters' Engagement with Digital Worlds," *Religions*, 13(6).

Grajek, M., Olszewski, Ł., Krupa-Kotara, K., Białek-Dratwa, A. & Sas-Nowosielski, K., 2022, "Selected Behaviors and Addiction Risk Among

Users of Urban Multimedia Games," *Frontiers in Psychology*, 13.

Gumiandari, S., Hakim, M.A., Safii, S., Rokhmadi, R., Negeri, I., Nurjati, S. & Law, C., 2022, "Mitigating radicalism amongst Islamic college students in Indonesia through religious nationalism," 1-11.

Jamil, M.M., 2021, "The decline of civil islam islamist mobilization in contemporary indonesia," *European Journal of Science and Theology*, 17(3), 103-113.

Jee, M., Khan, A. & Nazneen, N., 2021, "Understanding Adolescents' Perceptions and Aspirations Towards Their Relationship With Personal

Technology: Survey Study," *JMIR Formative Research*, 5(12), e27852.

Jo, Y.S., Bhang, S.Y., Choi, J.S., Lee, H.K., Lee, S.Y. & Kweon, Y.S., 2019, "Clinical characteristics of diagnosis for internet gaming disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD diagnosis," *Journal of Clinical Medicine*, 8(7).

Kaya, A., 2021, "Islamist and nativist reactionary radicalisation in europe," *Politics and Governance*, 9(3), 204-214.

Kinkaid, E., 2020, "Assemblage as ethos: Conceptual genealogies and political problems," *Area*, 52(3), 480-487.

Kokosalakis, N., 2020, "Symbolism and Power in David Martin's Sociology of Religion," *Society*, 57(2), 173-179.

Mallya, D. & Susanti, R., 2021, "Theorizing race, marginalization, and language in the digital media," *Communication and Society*, 34(2), 403–415.

Masquelier, C., 2019a, "Bourdieu, Foucault and the politics of precarity," *Distinktion*, 20(2), 135–155.

Masquelier, C., 2019b, "Bourdieu, Foucault and the politics of precarity," *Distinktion*, 20(2), 135–155.

Meinema, E., 2020, "'Idle minds' and 'empty stomachs': Youth, violence and religious diversity in coastal Kenya," *Africa*, 90(5), 890–913.

Mejia, C.R., Mena, L.S., Mogollón, C.A., Figueroa-Romero, R., Hernández-Calderón, E.N., Aguilar-Fernández,

A.M., Chacon, J.I., Miñan-Tapia, A., Tovani-Palone, M.R. & Hernández-Arriaga, G., 2019, "Compulsive gaming in secondary school students from five peruvian cities: Usage and addiction to the Pokémon GO game," *Electronic Journal of General Medicine*, 16(5).

Naqbi, N. Al, Momani, N. Al & Davies, A., 2022, "The Influence of Social Media on Perceived Levels of National Security and Crisis: A Case Study of Youth in the United Arab Emirates," *Sustainability (Switzerland)*, 14(17).

Orosz, G., Zsila, Á., Vallerand, R.J. & Böthe, B., 2018, "On the determinants and outcomes of passion for playing

pokémon go," *Frontiers in Psychology*, 9(MAR).

Pajarianto, H., Pribadi, I. & Sari, P., 2022, "Tolerance between religions through the role of local wisdom and religious moderation," *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 78(4).

Peracha, F., Savage, S., Khan, R., Ayub, A. & Zahra, A., 2022, "Promoting Cognitive Complexity Among Violent Extremist Youth in Northern Pakistan," *Journal of Strategic Security*, 15(1), 14–53.

Plummer, K., 2020, "'Whose Side Are We On?' Revisited: Narrative Power, Narrative Inequality, and a Politics of Narrative Humanity," *Symbolic Interaction*, 43(1), 46–71.

Qomaruzzaman, B. & Busro, 2021, "Doing hijrah through music: A religious phenomenon among Indonesian musician community," *Studia Islamika*, 28(2), 385–412.

Rahman, M.T. & Mufti, M., 2021, "Massification of youth religious studies to prevent juvenile delinquency in Bandung," *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 77(4).

Ranji, B., 2021, "Shaping news waves and constructing events: Iranian journalists' use of online platforms as sources of journalistic capital," *New Media and Society*, 23(7), 1936–1952.

Rosidi, I., 2021, "Being active Muslim audiences: reception of Thai films in Indonesia," *Media Asia*, 48(4), 258–270.

Sahasrad, H. & Chaidar, A., 2018, "Indonesian Terrorist, ISIS, and Globalization of Terror: A Perspective," *Ahkam: Jurnal Ilmu Syariah*, 18(1), 1–22.

Shapovalova, I., Lebedev, S. & Blagojević, M., 2022, "Religious xenophobia in the everyday consciousness of Russian progressive youth: risk assessment," *Stanovnistvo*, 60(1), 97–115.

Solahudin, D. & Fakhruroji, M., 2020, "Internet and Islamic learning practices in Indonesia: Social media, religious populism, and religious authority," *Religions*, 11(1), 1–12.

Song, F.J.-R., 2019, "Why young adult believers are turning away from religions: With a focus on religious congregations in Downtown Seoul," *Religions*, 10(9).

Sunesti, Y. & Putri, A.K., 2022, "Sharia housing and millennials in Indonesia: Between religious and economic motives," *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 78(4).

Trysnes, I. & Synnes, R.M., 2022, "The Role of Religion in Young Muslims' and Christians' Self-presentation on Social Media," *Young*, 30(3), 281–296.

Wang, A.I. & Skjervold, A., 2021, "Health and social impacts of playing Pokémon Go on various player

groups," *Entertainment Computing*,
39(February), 100443.

Wildan, M. & Qibtiyah, A., 2020,
"Parenting style and the level of
Islamism among senior high school
students in Yogyakarta," *Journal of
Indonesian Islam*, 14(1), 187-209.

CURICULUM VITAE

1. Nama Prof.Dr. H. Sulkhän Chäkim,
S.Ag.,M.M.
2. NIP 196805082000031002
3. Pangkat/
Golongan Ruang Pembina (IV/b)
4. Jabatan Profesor
5. Tempat Tanggal Lahir Temanggung, 8 Mei 1968
6. Jenis Kelamin Laki-laki
7. Agama Islam
8. Pendidikan
Formal
 - a. SDN 03 Temanggung Lulus
Tahun 1981
 - b. MTs Bani H.Abdul Rasyid
Temanggung Lulus Tahun
1984
 - c. MAN Temanggung Lulus
Tahun 1987
 - d. S.1 di Institut Ilmu Al-Qur'an
Wonosobo Lulus Tahun 1994
 - e. S.2 di MM UNSOED
Purwokerto Lulus Tahun
2000
 - f. S.3 Kajian Budaya dan Media
(KBM) Sekolah Pascasarjana
UGM Yogyakarta, Lulus
Tahun 2014
9. Pendidikan
Informal
 - a. PP. Darussalam Temanggung,
Tahun 1984-1987
 - b. PP. Nurul Ummah Kotagede
Yogyakarta Tahun 1988-1989

10. Pelatihan/
Seminar

- a. Peserta Pelatihan Higher Education di STAIN Purwokerto Tahun 2003
- b. Peserta Pelatihan TOT Higher Education di STAIN Purwokerto Tahun 2004
- c. Peserta Pelatihan Metodologi Penelitian Komunikasi di STAIN Purwokerto 2008
- d. Peserta Pelatihan Evaluasi Kurikulum Jurusan Dakwah dan Komunikasi Tahun 2013
- e. Peserta ICIS di Lombok Tahun 2013
- f. Peserta Simposium Kurikulum Pascasarjana STAIN Purwokerto Tahun 2014
- g. Peserta Dakwah Annual Conference di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2014.
- h. Peserta Shourth Course "community Outreach" di Universitu of Wester Sydney 2015
- i. Nara Sumber International Conference di IIUM/ Universitas Atar Bangsa Malaysia 2016

- j. Pelatihan Satuan Pengawas Internal (SPI) di UIN Bandung
- k. Pelatihan Asesor BAN PT 2019
- l. Penyaji Symposium Internasional Borobudur UNIMA 2019
- m. Penyaji ICONIS IAIN Salatiga 2019
- n. Penyaji Symposium Internasional Borobudur UNIMA 2020

11. Jurnal/Buku

- a. Jurnal Ibda', 2005, "Estetika Masjid dan Dakwah
- b. Jurnal Komunika, 2007, "Strategi Dakwah dan Kemajemukan Masyarakat".
- c. Jurnal JPA, 2007, "Pemberdayaan Komunitas Pengemis Krumpud".
- d. Jurnal JPA, 2007, " Arus Informasi Gerakan Keluarga Sakinah di Kota Purwokerto".
- e. Jurnal Komunika, 2008, "Dakwah dan Dialektika Budaya Jawa".
- f. Jurnal Komunika, 2009, "Potret Islam Sinkritisme; Praktik Ritual Kejawen".

12. Pengalaman Organisasi

- g. Jurnal YIN YANG, 2012, Interseksionalitas Gender, Ras, dan Agama dalam Karya Sastra".
- h. Prociding Kajian Budaya dan Media (KBM) Sekolah Pascasarjana UGM, 2013, Interseksionalitas Gender dan Kelas Sosial dalam Poligami (Analisis Novel Ayat-Ayat Cinta)".
- i. Buku (STAIN Press), 2014"Interseksionalitas Kuasa Perempuan".
- j. Jurnal Komunika IAIN Purwokerto, Resistensi Demokrasi Indonesia dalam Ruang Citizen Journalism"KOMPASIANA" 2016
- a. Ketua PS KPI 2004-2008
- b. Sekretaris Jurusan Dakwah 2009-2013
- c. Wakil Dekan I Fakultas Dakwah 2014-2018
- d. Kepala Satuan Pengawas Internal 2018
- e. Wakil Rektor Bid. Kemahasiswaan Kerjasama dan Alumni 2019-2023

Nama Judul Karya Ilmiah (unsur)

1. The Youth and the Internet: The Construction of Doctrine, Islam in Practice, and Political Identity in Indonesia
Journal of Social Studies Education Research, 2022: 13 (1), 217-236. (ISSN: 1309-9108)
2. Promotion Media for Children's Health: Applicable Study of Management Child Illness
Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences. 2021 Mar 26; 9(T4):141-145. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.5859> eISSN: 1857-9655.
3. The Social Communication Of State Islamic Higher Education Based On Society: A Constructivism Analysis
Social Values & Society 1(3) (2019) 07-12
DOI : <http://doi.org/10.26480/svs.03.2019.07.12>
4. Implementation of Good University Governance Policy in State Islamic Institute (IAIN) in Indonesia
International Journal of Education, Culture and Society 2019; 4(1): 19-27
<http://www.sciencepublishinggroup.com/j/ijecs>
doi: 10.11648/j.ijecs.20190401.13
ISSN: 2575-3460 (Print);
ISSN: 2575-3363 (Online)

5. Chakim, S. (2022). Journal of Social and Bibliometric Analysis: Symbolic Power Publication Trens in Scopus.com. Journal of Social and Political Sciences, 5(2), 153-163.
6. Resistensi Pengelolaan Wisata Religi di Makam Dalem Santri Kutaliman Banyumas
Religious: Jurnal Studi Agama-Agama dan Lintas Budaya 5, 3 (2021): 387-398
DOI : 10.15575/rjsalb.v5i3.12500
1.
Tadris: Jurnal Pendidikan Islam; Vol. 16, No. 2, 2021
[http://doi.org/ 10.19105/tjpi.v16i2.4934](http://doi.org/10.19105/tjpi.v16i2.4934)
7. Islamic Boarding School as a Medium for Creating a Positive Image at SMK Darussalam Karangpucung Cilacap
8. Pesan Islam melalui Radio (Analisis Mutiara Pagi RRI Purwokerto
Jurnal Komunika, Fak. Dakwah
ISSN: 1978-1261
Vol. 12, No. 2, Juli - Desember
2018

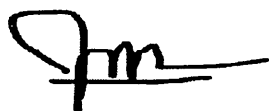
9. Analysis of user Satisfaction on Self-loan services in Islamic State Institute (IAIN) Purwokerto
Journal of Educational Administration Research and Review , vol.3 No.2 Dec. 2019. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/EAR/>
Peer Review: Religia, ISSN 1411-1632/2527 (online), <https://doi.org/10.28918/religia.v25i>)
10. Tariqa Haq Naqsyabandi As A System of Islamic Iman Building in Pontianak West Kalimantan

PROCEEDING

10. Intersectionality of Gender and Religious Politics in the Humanitarian Discourse of Ayat-Ayat Cinta Film
Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 436
1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019)
11. The Mainstreaming of Indonesian moderate Islam: a critical discourse analysis on Nahdlatul Ulama and Muhammadiyah's websites
International Conference on Islam a critical discourse analysis on Nahdlatul Ulama and Muslim Societies (ICONIS) IAIN salatiga 2018.
<http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/4639/>

12. Strategies for Strengthening Sosial Capacity during the pandemic: An Analysis of thethe LAZIS -Nahdhatul Ulama Philantropy Proceeding of the scond BIS-HSS,2000
<https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.18-11-2020.2311814>
13. Community based on Masjid International Conference of Moslem Society, 2016 -
ejournal.uinsaizu.ac.id
14. A Review of Rituals and Local Wisdom of Indigenous Peoples in Indonesia Ibda': Jurnal Kajian Islam dan Budaya
DOI: 1024090ibda.v20i26439.
Juli- desember 2022

Purwokerto, 28-11-2023



Dr. H. Sulkhan Chakim, S.Ag.,MM.

