

# AGAMA SAIBER DALAM GAME VIRTUAL REALITY "SECOND LIFE"

Yusrina Pradipta Andityarini  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
E-mail:yusrina.pa@gmail.com

**Abstract:** *Departing from the theory that saiber space is the growth space for offline social interaction, the logical consequence is that there will be a large collection of individuals, communities, and networks that resemble communities in the real world. Where there are a group of people, surely there will also be rules, signs, symbols, ties, and procedures that govern social relations in cyberspace. The relation itself includes many fields, ranging from politics, business, literature, hobbies, gossip, to religion. It is not impossible, every social relationship or community that grows in the saiber space will emerge a rule whose indicators are unique and totally different from the real world. This essay will discuss the possibility of the emergence of cyberreligion by taking the example of a religious community born from the virtual reality game Condec Life.*

*The theory of religion used in this essay takes the opinion of Emily Durkheim quoted in the book Religious Studies: The Making of a Discipline (Walter, 1995). Durkheim said that "religion is something eminently social" and "religious representations of collective representation which express collective realities". In other words, the reality constructed by social order and human collective consciousness is its main forming factor. Durkheim views religion as functioning and will continue to function to form knowledge formation. The collective consciousness of humans who are always thirsty for answers and knowledge is the source of the creation of moral values, cultural ideals, and religious aspirations.*

**Keywords:** *Saiber religion, virtual reality games, "second life".*

## **Pendahuluan**

Kebebasan individu adalah hal utama yang ditawarkan oleh ruang saiber. Setidaknya itu yang hendak dijelaskan oleh Howard Rheingold di buku *Religion and Cyberspace* (dalam Hojsgaard & Warburg, 2005). Menurut Rheingold, potensi terbesar ruang saiber adalah terbukanya kesempatan sebesar-besarnya bagi individu untuk lepas dari konteks relasi sosial yang mengikatnya di dunia nyata seperti rumah, kantor, dan lingkup bertetangga. Sebagai ruang sosial alternatif, internet memiliki kuasa untuk mengumpulkan individu-individu dari berbagai belahan dunia dan melintasi batasan geografis, seks, umur, serta ras karena internet mendorong manusia untuk berkomunikasi dan mengungkapkan perasaannya lebih jauh. Dalam studinya yang berjudul *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Rheingold

berpendapat bahwa kekuatan dari ruang saiber adalah keserbamungkinannya dalam memunculkan komunitas *virtual* atau dalam bahasanya, "social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on public discussions long enough with sufficient human feeling to form webs of personal relationship in cyberspace" (Rheingold 1993:5 dalam Hojsgaard & Warburg: 2005).

Pandangan tersebut diperkuat dengan pendapat Margaret Wertheim bahwa "Cyberspace is a new domain for social interaction and entertainment" (Wertheim, 1999). Karena bersumber pada internet yang aksesnya dapat dinikmati oleh siapapun selama ada jaringan, maka individu dapat menggunakan ruang saiber untuk berinteraksi dan mencari hiburan sebebas-bebasnya. Bahkan, ia bisa memilih untuk tidak menjadi dirinya sendiri. Pengguna internet bebas memakai avatar atau bahkan memerankan lebih dari satu *personality*. Bahkan terkadang pengguna internet menganggap bahwa ruang saiber adalah bagian dari dunia nyata dan *personality* yang tercipta di dunia maya sungguh ada.

Apabila agama adalah sesuatu yang sifatnya murni sosial dan terbentuk karena sekumpulan orang yang sama-sama ingin merayakan keberadaannya dalam masyarakat melalui simbol atau ritual tertentu, maka bukan tidak mungkin akan tercipta suatu agama di ruang saiber. Karena kemunculan agama bergantung pada relasi antar manusia yang saling berbagi keyakinan dan bersama-sama menjalani ritual, maka setiap agama membutuhkan agen-agen. Tidak terkecuali di ruang saiber, agama juga muncul karena adanya agen atau *virtualactor*.

Beranjak dari deskripsi agama dan ruang saiber di atas, maka definisi agama saiber yang paling tepat untuk esai ini mengambil pendapat dari Brenda Brasher, Lorne L Dawson, dan Anastasia Karaflogka. Brenda secara umum mendeskripsikan, "Cyber-religion refers to the presence of religious organizations and religious activities in cyberspace" sementara Lorne berpendapat bahwa agama saiber adalah "Those religious organizations or groups that exist only in cyberspace" (Hojsgaard & Warburg, 2005). Dari dua pernyataan tersebut, agama saiber mengacu pada kumpulan, organisasi, atau grup yang melakukan aktivitas keagamaannya hanya di ruang saiber. Lebih jauh lagi, Anastasia Karaflogka (hal.52) membedakan pengertian antara *religion on cyberspace* dan *religion in cyberspace*. Agama di dunia saiber (*religion on cyberspace*) menurut terminologi Karaflogka merujuk pada informasi-informasi yang diunggah oleh agama, gereja, individu, atau organisasi apapun yang juga eksis dan bisa ditemui di dunia *off-line* (Karaflogka 2002:284-285 dalam Hojsgaard & Warburg hal.50). Misalnya seorang pengurus gereja mengunggah dokumentasi kegiatan rohani dan rencana kegiatan lanjutan di situsnyanya. Atau tanya jawab kajian Islam yang dilakukan oleh seorang ulama di ruang saiber dimana pengguna internet bisa berinteraksi langsung secara *real time* melalui skype. Tapi, ulama ini bisa juga diajak berdiskusi di dunia nyata. Sementara itu, agama dalam ruang saiber (*religion in cyberspace*) dijelaskan oleh Karaflogka sebagai agama yang "which is created and exists exclusively in cyberspace, where it enjoys a considerable degree of "virtual reality" (hal.51). Kalau *religion on cyberspace* menganggap fungsi internet untuk memediasi info-info tentang konten dan aktivitas keagamaan yang sudah ada di luar ruang saiber, maka *religion in cyberspace* menjelaskan fungsi internet sebagai lingkungan kreatif dan formatif yang mendukung berkembangnya konten dan aktifitas keagamaan yang hanya ada di ruang saiber.

Tentu pendapat Karaflogka tentang agama yang secara eksklusif hanya ada di ruang saiber masih harus diperdebatkan. Misalnya, apakah bisa agama tercipta di ruang saiber tanpa membawa ideologi dan konsep agama dunia *off-line* mengingat pencipta agama saiber tersebut manusia? Kalaupun bisa, apakah agama saiber memiliki atau bahkan membuang semua indikator beragama seperti memiliki Tuhan, kitab, nabi, dan ritual? Dan karena agama, seperti pendapat Durkheim, melibatkan kesadaran kolektif kelompok sosial, maka bagaimana menumbuhkan kesadaran individu di ruang saiber agar mau bersama-sama menyembah sesuatu yang mereka ciptakan sendiri? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, tentu butuh perbandingan indikator antara agama nyata (di dunia *offline*) dengan agama saiber. Esai ini mengambil contoh suatu agama yang memiliki potensi lepas dari indikator beragama di dunia nyata, yakni CORE (*Cult of Ruth Eternal*) yang terbentuk di game *virtual reality Second Life*.

*Virtual reality* adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulated environment*). Teknologi ini mampu meniru lingkungan sebenarnya atau lingkungan hasil imajinasi ke dalam layar sehingga pengguna komputer seakan-akan merasakan sesuatu yang real. Setiap tahunnya teknologi ini makin berkembang, apalagi dengan adanya teknologi *Oculus Rift* dan kamera 360 derajat, maka hanya dengan memakai alat/kacamata (seperti yang diproduksi oleh *Samsung Gear*), maka pengguna bisa menikmati realitas *virtual* yang super real. Teknologi ini banyak dimanfaatkan oleh produsen video game agar penggunanya merasakan sensasi yang lebih saat bermain game.

#### **A. *Virtual reality* dalam Game *Second Life*.**

Salah satu game yang memakai konsep *virtual reality* adalah *Second Life*. Dikembangkan oleh Linden Research pada tahun 2003, game ini memungkinkan penghuni satu sama lain untuk saling berinteraksi melalui avatar-avatar yang dapat bergerak. *Second Life* memungkinkan penggunanya untuk memiliki jaringan sosial berbasis internet. Pemain dapat memilih berbagai bentuk avatar (manusia, hewan, sayuran, mineral, hantu, alien) atau mereka dapat memilih avatar yang menyerupai diri mereka dalam kehidupan nyata. Pemain dapat memiliki lebih dari satu avatar dan penampilan avatar tersebut juga bisa diubah sewaktu-waktu. Avatar dapat berkomunikasi dengan avatar lain melalui *chatting* atau *global messaging* (dikenal sebagai IM). *Chatting* digunakan untuk percakapan lokal antara dua atau lebih avatar dan dapat dilihat oleh setiap avatar dalam jarak tertentu sementara IM digunakan untuk percakapan pribadi.

Mengusung *tagline*, "*Your World. Your Imagination*", game 3D *virtual world* terbesar ini memberikan kebebasan seluas-luasnya bagi para pemain. Di dunia ini, para avatar bisa melakukan teleportasi, terbang, membangun rumah atau pulau sendiri, melakukan jual beli, berpacaran, berpesta, dan melakukan dialog bersama. Karena dunia *virtual* merupakan dunia yang luas tak terbatas, maka jumlah wilayahnya juga terus meluas seiring berkembangnya imajinasi pengguna. Seperti halnya dunia nyata, pengguna juga bisa berbelanja, bersekolah, dan memiliki pekerjaan. Gaji atau keuntungan yang didapat dari dunia *virtual* ini dalam bentuk mata uang L\$ (Linden dollar). Mata uang ini dapat di tukarkan ke \$US sesuai dengan kurs yang berlaku, dan dapat di cairkan melalui paypal or kredit card.

Orang-orang yang hidup di *Second Life* tidak hanya bersosialisasi dan berbisnis, tetapi juga berkolaborasi dalam penelitian, mengajar, bahkan berkencan. Lebih dari 45 perusahaan multinasional termasuk IBM, General Motors, dan Dell mulai menggunakan medium ini untuk customer service, penjualan dan pemasaran. Di antara perusahaan-perusahaan tersebut, ada yang sering melakukan rapat kerja di sebuah kantor *virtual* dimana karakter avatar adalah para karyawan perusahaan tersebut. Mereka berdiskusi dengan memanfaatkan e-mail atau Skype. Sedangkan perusahaan lain menggunakannya untuk berhubungan dengan pelanggan. Bahkan, pada Konferensi Tingkat Tinggi PBB untuk Perubahan Iklim di Bali, Edward Markey sebagai salah satu anggota kongres Amerika Serikat yang berhalangan datang menggunakan jasa *Second Life* untuk menyampaikan pidatonya. Avatar yang ia gunakan menggunakan jas biru tua, dasi hijau, dan kemeja putih dan berdiri dengan latar belakang konferensi di Bali. Para pemuka agama gereja di Amerika pun memanfaatkan *Second Life* untuk menyampaikan khotbahnya sebagai strategi menarik para jemaah yang malas pergi ke gereja di dunia nyata.

### **B. Agama di *Game Virtual Reality "Second Life"***

Dilansir dari laman wiki.secondlife.com, ada halaman yang khusus membahas tempat-tempat religius di game *Second Life*, sekira. Setidaknya ada puluhan agama dan jumlahnya akan terus meningkat atau mungkin berkurang tergantung dari minat pemain. Agama-agama tersebut diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, yaitu; Asian Religions seperti Buddha, Kuil Ganesha, Kuil Gayatri, Taman Zen, atau sekedar tempat bermeditasi. Untuk kategori agama kristiani, jumlahnya ada banyak sekali. Seperti Gereja Angel, Agios Spiridon Greek Church, Coptic Egypt, Lifechurch.tv, dan lain-lain. Komunitas Islam terbesar adalah Arab Avatar, Athan School of Islamic Domination, dan *Virtual Morocco*. Ada pula agama-agama minoritas seperti Baha'i Lotus Temple dan Temple of Isis untuk penyembah Pagan. Setiap tempat ibadah dibangun oleh pengguna dan dapat ditemukan lokasinya dalam *grid* dengan bantuan peta. Setiap pengguna boleh masuk dan keluar komunitas agama yang berbeda-beda, tidak peduli apa agama mereka yang sebenarnya.

Inilah salah satu hal yang menarik dalam *SecondLife*, pengguna bermain bukan sebagai dirinya melainkan sebagai umat avatar. Hari ini ia memilih mempelajari Islam, berdialog dengan pemain dalam komunitas atau masjid *virtual* yang ia kunjungi lalu di kemudian hari memilih beribadah di sinagog. Bahkan dalam sehari, avatar bisa mengunjungi puluhan tempat ibadah yang berbeda-beda. Terkadang agama yang diciptakan pun tidak sepenuhnya mencaplok ide asli agama tersebut, semua tergantung dari imajinasi pengguna. Ada bangunan ka'bah yang kemudian diletakkan di kuil Gayatri misalnya, bersamaan dengan tempat ibadah kepercayaan lain. Dalam game ini, pemain juga bisa melakukan konferensi, simposium, atau ibadah misa bersama dengan pendeta sungguhan yang menggunakan avatar sebagai mediator khotbahnya. Dialog antar agama juga sering diselenggarakan. Tapi dimana ada toleransi, ada pula vandalitas yang terjadi. Ada beberapa kasus dimana pemain mengencingi Alqur'an atau pemain lain mencoret-coret sinagog dengan gambar swastika. Namun pelanggaran-pelanggaran tersebut tentu tidak akan mendapatkan sanksi serius seperti jika terjadi di dunia nyata. Meski sang pemain dikeluarkan dan diblok dari game, ia toh masih bisa membuat akun baru dengan avatar berbeda.

### C. CORE: Cult of Ruth Eternal

CORE adalah proyek yang dibangun oleh Ivy Lane, seorang pemain *SecondLife*. Ia membangun sebuah altar dan memperkenalkan konsep yang mirip dengan konsep agama menurut Durkheim. "The concept is that mankind has historically tried to define his existence and created religions through asking the big questions: "Who Am I? Where did I come from? Why am I here? What is my purpose?"(wiki.secondlife). Pertanyaan tersebut tentunya ditujukan oleh para avatar, bukan pemain/manusia yang sebenarnya. Memasuki dunia *virtual*, menurut Ivy, avatar seharusnya mempertanyakan keberadaannya secara *virtual* pula.



Altar CORE (sumber: wiki.secondlife)

Sama seperti ketika adam dan hawa diturunkan ke bumi pertama kali atau ketika para filsuf yunani memeras otak demi mendapatkan jawaban akan eksistensinya. Meski cult berarti suatu sekte dan belum bisa dikategorikan sebagai suatu institusi agama yang besar seperti agama samawi, namun dalam dunia *virtual reality*, perspektif terhadap agama juga harus dipertanyakan. Jika berpijak pada definisi agama menurut Durkheim yang semata-mata terbentuk karena relasi sosial dan konsensus bersama, maka CORE juga sebenarnya bisa dikategorikan sebagai cikal-bakal mulainya agama. Menurut Ivy Lane, cara menjawab pertanyaan besar tersebut adalah dengan mempelajari mitos, cerita-cerita, dan simbol yang muncul dalam budaya dan wilayah geografis masyarakat *virtual*. Terkadang kombinasi dari tanda-tanda semiotik yang ada dalam budaya *virtual* menciptakan bahasa, kode, kepercayaan, dan perilaku tersendiri yang hanya muncul di dunia maya. Inilah yang Ivy Lane coba kemukakan tentang CORE.

"CORE™: Cult of Ruth Eternal™ is an attempt to use this ancient process to record history through the inherent semiotics that exist in the world already. The cultural experience of being a resident in *Second Life*, a brave new three dimensional world which is a growing society with a language, belief system, stories, symbols and laws that is rich in semiotics (images, icons and symbols). We are attempting to use those semiotics and create a religion that can hold the history and pass on the traditions of world that was once just an idea and is now a growing thriving culture."(wiki.secondlife)

Proyek ini berhasil menarik perhatian avatar-avatars lain yang menamakan dirinya People of Ruth. Berkembang atau tidaknya agama ini sepenuhnya berasal dari bagaimana People of Ruth saling berdialog, mengumpulkan dan mengartikan simbol-simbol *virtual* di sekitar mereka, serta menjaga agar sejarah dan mitos dalam dunia game *Second Life* tetap terjaga. Bisa dibilang bahwa setiap avatar adalah nabi bagi avatar lain karena merekalah yang bertugas sebagai pendakwah. Tanpa usaha para avatar untuk mencatat dan menjaga catatan sejarah dari awal terbentuknya *Second Life* (adanya wiki khusus untuk game ini sebenarnya juga bagian dari kitab sejarah), maka agama bentukan Ivy Lane ini akan perlahan menghilang. Dalam CORE, ada 3 Tuhan utama yang disebut dengan *The Triad of Power* yakni; Ruth, Uncle Phil, dan The Great Corey. Tapi esai ini hanya akan membahas soal Ruth karena dia yang paling disakralkan.

"Ruth is the All-Mother. The avatar from whom all avatars are born. If you are fortunate, you may glimpse her visage briefly as people of SL teleport in and out of areas. Occasionally, you may be favored enough by the All-Mother to actually witness the Transforming; the changing of someone's avatar into the shape of the All-Mother herself! You are encouraged to take photos of this Blessed Event and send them in to us. However, only the most favored are actually Transformed, a most Holy Happening that should be revered and captured and shared with others."  
(Wiki.Secondlife)

Ruth sebenarnya adalah contoh avatar yang disediakan oleh game *SecondLife*, tapi pada perkembangannya kode program Ruth ini mengalami glitch atau gangguan yang menyebabkan setiap pemain yang mencoba memakai avatar Ruth selalu gagal. Biasanya pembuatan avatar yang memakai kode program Ruth akan berubah menjadi sesuatu yang menyeramkan, oleh karena itu Ruth dianggap unik. Keunikan ini yang kemudian dianggap Ivy Lane sebagai keajaiban, yakni Ruth memiliki "zat" atau kode pemograman yang menjadikan ia berbeda dengan avatar-avatars lain, oleh karena itu ia patut disembah. Ruth kemudian dianggap sebagai Ibu dari semua avatar (All-Mother), ia yang melahirkan semua avatar yang ada di dunia *Second Life*.

---



*Avatar Ruth (sumber: wiki.secondlife)*

Penampakan Ruth pun tidak serta merta bisa dilihat oleh semua avatar, persis seperti kemunculan Bunda Maria dalam sejarah Katolik yang hanya menampakkan dirinya di tempat-tempat khusus seperti Lourdes. Jika beruntung, people of Ruth dapat melihat Ruth yang tiba-tiba datang dan bertransformasi. Ini adalah event yang langka, oleh karenanya avatar lain seringkali mendokumentasikan momen tersebut dan membagikannya kepada yang lain. Menariknya, Ruth hanya menjadi sosok yang dipuja dan disakralkan tanpa penjelasan bahwa ia memiliki kekuatan apapun. Ia tidak punya kuasa untuk memberi hadiah, menghukum umatnya, atau mengajarkan ritual apapun. Ia hanya menjadi semacam simbol dan jawaban dari para avatar yang mencoba mencari jawaban akan eksistensinya di dunia *virtual*.

#### **Perbedaan Agama *Offline* dan Agama Saiber**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Agama <i>Offline</i></b>	<b>Agama Saiber</b>
1	<b>Tuhan</b>	Dzat, berhalal, agung, bernama, tidak ada interaksi langsung	Agung, bernama, bisa dilacak kode pemrogramannya, bisa ditemui/berfoto
2	<b>Nabi</b>	Pendakwah, sosok yang dijunjung	Setiap pemain adalah nabi, berdakwah via share link, chatting, foto, dan video yang diupload di Youtube
3	<b>Ritual</b>	Sembahyang, doa	Tidak ada. People of Ruth hanya berkumpul dan berdiskusi
4	<b>Lokasi</b>	Masjid, gereja, kuil, dll	Altar/Panggung besar di ruang publik dengan foto Ruth terpampang

5	<b>Kitab</b>	Alquran, Injil, Taurat. Wajib dipercayai, tidak bisa diedit.	Hanya berbentuk tulisan di batu. Tidak wajib dipercayai. Bisa diedit semauanya berdasarkan consensus bersama. Tidak ada ikatan.
6	<b>Relasi</b>	Tuhan>umat Tuhan dipercaya memiliki kuasa yang luar biasa dari atas ke bawah	Avatar>Tuhan Konsep akan Tuhan dibangun oleh para pemain di dunia <i>virtual</i> . Jadi avatar yang memiliki control akan siapa yang hendak mereka sembah. Tuhan bisa diciptakan dan dihilangkan begitu saja.
7	<b>Umat</b>	Manusia, fisik nyata	Individu saiber, avatar, fisik <i>virtual</i> , bentuknya bisa berupa human maupun non human
8	<b>Status Keimanan</b>	Tidak mudah berpindah agama (ditetapkan oleh ID card dan sistem/hukum yang berlaku)	Tidak terikat. Umat saiber dapat berpindah-pindah agama semauanya
9	<b>Fungsi</b>	Agama mengajarkan kebaikan, ada pedoman, ada konsep surga-neraka, baik-dosa	Ajaran agama saiber sesuai dengan konensus bersama. Tidak ada aturan yang mengikat, tidak ada sanksi maupun reward. Agama sepenuhnya kebebasan umat saiber.
10	<b>Penistaan</b>	Sanksi social amat keras. Bisa sampai ke ranah hukum	Sanksi saiber (dikick/dibanned dari secondlife, meski ia bisa login lagi dengan akun lain)
11	<b>Hari besar</b>	Ada, sesuai catatan sejarah/kitab	Bisa iya atau tidak. Tergantung kesepakatan umat saiber
12	<b>Keberadaan</b>	Kuat, kokoh, mengakar, bahkan menciptakan fanatisme	Agama bisa ada dan hilang kapanpun umat saiber mau

Dari kedua belas perbedaan indikator di atas, ada temuan bahwa *virtual reality* memiliki potensi memunculkan agama saiber meski tentu saja contoh dan buktibuktinya harus terus ditambah. Salah satu alasan utama mengapa agama saiber bisa saja muncul yakni karena game *virtual reality* memiliki potensi tak terhingga menciptakan keserbamungkinan. Tagline “*Your world, your imagination*” yang diusung *SecondLife*, membuat imajinasi pemain terkadang di luar nalar sehingga banyak aturan, simbol, tanda yang hanya bisa muncul di dunia maya tapi tidak di dunia nyata. Selain itu, umat beragama dalam dunia saiber juga harus dibedakan. Meski dibuat oleh manusia, saat pemain masuk ke dunia *virtual*, ia sudah berubah menjadi individu saiber dalam bentuk avatar. Pengetahuan yang avatar miliki terbentuk dari simbol, tanda, kode, dan aturan yang hanya ada di dunia *virtual*. Begitu pun ketika ia berinteraksi dengan avatar lain, maka akan menghasilkan relasi social yang sifatnya *virtual* pula. Maka tidak heran jika aturan-aturan yang mendasari agama saiber akan berbeda dengan aturan agama di dunia *offline*.



Rachel Wagner, penulis buku “*Godwired: Religion, Ritual and Virtual reality*” banyak membahas persoalan agama di ruang saiber. Copeland dalam situsnya [www.adamjcopeland.com](http://www.adamjcopeland.com) mereview buku Wagner dengan mengangkat satu pertanyaan besar Wagner, yakni “*if our desire for the virtual can in fact be viewed at least in part also as a hunger for the real- for a sense of meaning, order and definition in our own real lives?*”

Kebutuhan manusia untuk mempelajari atau mendiskusikan agama di ruang *virtual* semakin tinggi seiring pesatnya teknologi. Sementara, minat manusia akan agama di dunia nyata kian terkikis. Contoh kecilnya saja bagaimana diskusi di masjid sepi tapi perdebatan soal agama di dunia maya begitu sengit. Atau bagaimana seseorang menampakkan dirinya begitu toleran di ruang saiber tapi menjadi sangat saklek di dunia *offline*. Jangan-jangan, manusia lebih menikmati dirinya sebagai individu saiber karena ia bisa menjadi sosok anonim yang bebas dari institusi agama *offline* yang mengikat. Di ruang saiber, dirinya hendak mencari jawaban akan makna, tujuan, dan hakekat eksistensinya di dunia nyata.

Sebab agama adalah kesepakatan sosial yang bersumber dari keingintahuan manusia untuk mencari jawaban, maka tujuan individu saiber menyembah Tuhan pun juga harus dilihat dari perspektif virtual. Hanya di dunia maya, seseorang murni menjadi umat bukan dengan tujuan “menghamba”, melainkan berkumpul dengan individu-individu saiber lainnya yang hendak mencari jawaban yang sama. Karena tujuannya berbeda (tidak ada konsep *reward/punishment*, *surge/neraka*), maka relasi antara umat dan Tuhan juga berbeda. Di game *Second Life*, umat saiber memiliki kuasa penuh untuk menciptakan maupun meniadakan Tuhan. Sosok, bangunan, atau apapun yang ia sembah hanyalah suatu simbol yang memiliki konsep dan makna yang hanya berlaku di ruang virtual. Begitupun konsep agama saiber, maknanya tidak bisa disamakan seperti institusi di dunia nyata yang penuh aturan mengikat, melainkan agama/sekte/aliran saiber adalah komunitas yang terbentuk dari relasi-relasi sosial di ruang saiber yang bersepakat mencari sesuatu yang sakral untuk dipuja.

Jika agama di dunia *offline* tidak memberikan ruang dan celah untuk tanya-jawab karena sudah berbentuk institusi yang kokoh, maka tidak heran kalau manusia mencari jawaban tersebut di ruang saiber, tentunya sebagai individu saiber. Keserbamungkinan agama saiber memberikan kebebasan umat saiber untuk terus bergerak, mencari tahu, berdiskusi, meyakini, bahkan melawan kepercayaan di sekitarnya. Karena hanya di dunia *virtual reality* saja seorang kristiani bisa mengunjungi mekah *virtual* dan melakukan ibadah haji tanpa harus dihakimi.

### Daftar Pustaka

- Capps, Walter H. 1995. *Religious Studies: The Making of a Discipline*. Minneapolis: Fortress Press.
- Morten Hojsgaard, Margit Warburg. 2005. *Religion and Cyberspace*. Inggris: Routledge
- Wertheim, M. 1999. *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*. Sydney: Doubleday.
-

Copeland J, Adam. 2012. *Review Rachel Wagners Godwired*.<http://www.adamjcopeland.com/2012/05/10/review-rachel-wagners-godwired/>

Saiman.Gods of *Second Life*. 2008. <http://www.secondeffects.com/2008/03/gods-of-second-life.html>

[http://secondlife.wikia.com/wiki/Cult\\_of\\_Ruth\\_Eternal](http://secondlife.wikia.com/wiki/Cult_of_Ruth_Eternal)

<http://wiki.secondlife.com/wiki/Ruth>

[http://wiki.secondlife.com/wiki/Religious\\_Places](http://wiki.secondlife.com/wiki/Religious_Places)

---