

BAB IV
ANALISIS SEMIOTIK KATA BERMAIN MAIN DALAM BUKU TUHAN
MAHA ASYIK KARYA SUJIWO TEJO DAN DR. MN. KAMBA

A. Pembahasan Data Hasil Penelitian

Dalam pembahasan data hasil penelitian, peneliti menggunakan dua tahap untuk mencari makna kata bermain-main dalam buku Tuhan Maha Asyik karya Sujiwo Tejo dan Dr. MN. Kamba baik secara denotasi, konotasi maupun mitos, berikut adalah tahapan-tahapan sekaligus pembahasan dari data hasil penelitian:

1. Tahap klasifikasi makna

Pada tahap ini peneliti akan mengklasifikasikan makna menggunakan tabel sebagai langkah untuk memudahkan mencari makna kata yang terdapat pada setiap paragraf. Berikut adalah tabel klasifikasi makna:

Tabel 4.1
Klasifikasi Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos

No.	Asal kata	Denotasi	Konotasi	Mitos
1	Memainkan ayat tertulis	Bermain ayat dalam kitab suci	Menggunakan ayat dalam sebuah ajang perdebatan	Orang atau tokoh biasa menggunakan ayat dalam kitab suci sebagai bahan perdebatan
	Agar kehidupan jadi meriah	Membuat hidup jadi meriah dan menyenangkan	Menghilangkan rasa bosan untuk hidup	Orang akan bosan menjalani hidup yang monoton dan terlalu damai

				tanpa adanya perdebatan dan permainan
2	Orang tua terluka karena memainkan ayat tertulis	Orang tua mendapatkan luka ditubuhnya karena bermain ayat dalam kitab suci	Luka yang didapat orang tua karena menggunakan ayat dalam kitab suci sebagai bahan perdebatan	Menggunakan ayat dalam kitab suci sebagai bahan perdebatan akan menimbulkan kerugian dan bahkan korban jiwa
3	Hasil bermain ayat tertulis adalah bengkak-bengkak	Bengkak-bengkak adalah hasil nyata dari bermain ayat dalam kitab suci	Perdebatan dengan menggunakan ayat dalam kitab suci akan menghasilkan luka- luka dan korban jiwa	Orang yang berdebat dengan menggunakan ayat dalam kitab suci akan mendapatkan luka- luka pada tubuhnya
	Bermain ayat tak tertulis juga babak belur	Hasil bermain ayat tidak tertulis juga adalah luka- luka seperti bermain ayat dalam kitab suci	Selain berdebat ayat dalam kitab suci, berdebat dengan ayat tidak tertulis juga akan menghasilkan luka- luka	Ayat tidak tertulis seperti lahan dan pasir yang diperdebatkan juga akan menimbulkan korban seperti luka- luka pada pemainnya
4	Tidak terluka, bermain ayat tertulis dengan anak- anak	Tokoh tidak terluka karena bermain ayat dalam kitab suci bersama anak- anak	Menggunakan ayat dalam kitab suci dengan cara yang berbeda seperti bermain ayat bersama anak- anak akan lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan luka- luka	Orang yang menanggapi suatu hal dengan santai, penuh toleransi dan dengan menggunakan rasa bermain akan selamat sari luka- luka dan mara bahaya
5	Hidup adalah permainan	Hidup merupakan sebuah permainan	Hidup merupakan ibarat dari sebuah permainan	Setiap orang bahwa hidup adalah ibarat sebuah permainan yang di dalamnya

				terdapat berbagai ragam permainan
6	Spesifikasi yang membentuk karakter permainan	Karakter permainan dibentuk oleh spesifikasi-spesifikasi tertentu	Setiap permainan memiliki beberapa spesifikasi yang dapat membentuk karakternya masing-masing	Karakter dari sebuah permainan akan terbentuk dengan sempurna jika permainan tersebut memiliki beberapa spesifikasi
7	Diperlukan strategi dan taktik	Strategi dan taktik sangat dibutuhkan dalam setiap permainan	Untuk dapat meraih kemenangan maka dibutuhkan persiapan yang matang	Matangnya persiapan seperti dalam penyusunan strategi adalah hal yang harus dilakukan oleh setiap pemain agar mendapatkan tujuan yang ingin dicapai
8	Hidup adalah permainan, setiap orang adalah pemain	Setiap orang adalah pemain dalam kehidupan	Setiap orang diibaratkan sebagai pemain yang memiliki perannya sendiri dalam kehidupan	Setiap orang percaya bahwa hidup adalah sebuah permainan dimana orang tersebut dapat melakukan perannya sendiri
9	Intervensi Tuhan	Campuran Tuhan	Tuhan mengatur kehidupan manusia	Manusia percaya bahwa setiap yang terjadi dalam kehidupan adalah terdapat campuran Tuhan di dalamnya
10	Permainan menjauhkan manusia dari Tuhan	Permainan membuat manusia menjauhi Tuhan	Permainan dapat membuat manusia lupa terhadap Tuhan	Tokoh otoritas keagamaan beranggapan bahwa permainan dapat membuat manusia semakin jauh dari Tuhan karena lalai akan kewajiban dalam

				ritual- ritual formal keagamaan
--	--	--	--	------------------------------------

2. Tahap interpretasi makna

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti akan membahas tentang hasil yang ditemukan dari bab Main- main yang terdapat dalam buku Tuhan Maha Asyik karya Sujiwo Tejo dan Dr. MN. Kamba. Peneliti akan membahas makna denotasi dan makna konotasi pada 9 paragraf dan 9 percakapan tokoh yang telah ditemukan. Berikut adalah data- data yang akan menjadi pembahasan hasil penelitian:

Pada paragraf pertama, merupakan paragraf pembuka yang berisi rencana untuk memainkan ayat,

Rupanya obrolan Christie dan Dharma petang itu didengar oleh tetangga Dharma. Seorang tua yang tak memiliki anak. Ia seperti mendapat ide. Paginya ia ajak seluruh teman- temannya, sesama orangtua, termasuk orangtua Christie dan Dharma untuk memainkan ayat tertulis, “agar kehidupan jadi meriah”, begitu katanya berkali- kali, kepada orang- orang yang berbeda.

Makna denotasi: Orang tua yang mengajak untuk memainkan ayat tertulis untuk membuat kehidupan jadi meriah.

Makna konotasi: Orang tua yang berencana untuk menggunakan ayat tertulis sebagai bahan untuk persaingan, permainan, maupun perdebatan agar kehidupan tidak terasa membosankan karena tidak ada bahan penguat dalam sebuah persaingan, permainan, maupun perdebatan.

Mitos: Manusia senang menggunakan ayat tertulis untuk perdebatan, hal ini juga sering terjadi pada masyarakat Indonesia terutama pada tokoh- tokoh

otoritas keagamaan yang sering gaduh dengan perdebatan ayat tertulis untuk mencari keuntungan mereka sendiri.

Pada paragraf kedua berisi tentang penjelasan akibat dari memainkan ayat yang merujuk pada paragraf pertama,

Sebulan setelah itu, Christie mendapati kening ayahnya benjol. Dharma mendapati mata ibunya bengap. Membiru. Rupanya mereka habis kena pukul disuatu ajang permainan ayat- ayat tertulis. Malah ayah Christine dan Buchori masuk instalasi gawat darurat sebuah rumah sakit.

Makna denotasi: Anak- anak menemukan orang tua mereka terluka karena memainkan ayat tertulis.

Makna konotasi: Orang tua dari anak- anak itu terluka setelah menggunakan ayat tertulis sebagai bahan dalam sebuah ajang yang disebut ajang permainan.

Mitos: Fakta yang sering terjadi pada masyarakat adalah ketika seseorang menggunakan ayat tertulis sebagai bahan perdebatan maka hasil yang didapat adalah luka- luka atau bahkan korban jiwa karena pasti terjadi pertikaian dalam proses perdebatan tersebut.

Pada bagian selanjutnya adalah percakapan antara anak- anak dari orang tua yang terluka dalam ajang permainan ayat,

“Aduuuh. Apakah hasil bermain- main dengan ayat tertulis adalah bengkak- bengkak?” Buchori bertanya kepada Parwati.

Makna denotasi: Hasil bermain- main dengan ayat tertulis adalah bengkak- bengkak.

Makna konotasi: Pertanyaan seorang anak yang bingung apakah hasil dari menggunakan ayat sebagai bahan dalam sebuah ajang permainan (perdebatan) adalah luka- luka seperti yang didapat orang tuanya. Selain itu terdapat keluhan dalam pertanyaan dari anak yang bernama Buchori tersebut.

Mitos: Pada masyarakat awam, mereka akan selalu bertanya- tanya jika melihat tokoh yang berdebat dengan menggunakan ayat tertulis dan tubuh mereka terluka akibat perdebatan tersebut.

“Ah, tidak juga,” Christine nimbrung. “Ayah Pangestu tidak bermain ayat tertulis. Pak Waskito itu bermain ayat tak tertulis. Dia bermain kelapa sawit. Kok, juga babak belur? Ayah Kapitayan, pak Markus, mainnya pasir, eh, remuk juga. Mereka rebutan lahan dengan sesama pengusaha ayat tak tertulis, yaitu pasir.”

Makna denotasi: Permainan ayat tidak tertulis juga dapat menimbulkan luka- luka pada pemainnya.

Makna konotasi: Tidak hanya permainan (perdebatan) ayat tertulis saja yang dapat menimbulkan luka- luka pada pelakunya, namun perdebatan, ayat tidak tertulis seperti lahan dan pasir juga dapat menimbulkan luka- luka pada pelakunya karena mereka saling berebut lahan.

Mitos: Selain perdebatan dengan ayat tertulis, dalam lingkungan masyarakat juga terdapat perdebatan ayat tidak tertulis yang sudah dianggap biasa seperti perebutan lahan yang hasilnya juga adalah luka- luka dan korban jiwa pada pemainnya.

“Orangtua kalian pada sakit ya? Kok pada bermuram durja? Tapi Samin, kok, tidak sedih? Kenapa?” Bu Guru menunjuk murid gemuk di sudut.

“Karena bokap saya tidak luka- luka, bu?”

“Iho, aneh. Ayah kamu tidak ikut main- mainin ayat tertulis?”

“Ikut, bu.”

“Kok tidak ikutan bonyok?”

“Karena bokap saya main- main ayat tertulis sama anak- anak, bu, sama teman- teman saya. Di kuburan”.

Makna denotasi: Samin tidak sedih karena ayahnya tidak terluka dalam memainkan ayat tertulis dengan anak- anak di kuburan.

Makna konotasi: Ayah Samin tidak terluka meskipun ikut menggunakan ayat tertulis sebagai bahan dalam ajang permainan, hal ini disebabkan ayah Samin menggunakan cara yang berbeda dalam menggunakan ayat tertulis yakni dengan bersama anak- anak di kuburan dan itu akan terasa lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan resiko luka- luka pada pelakunya.

Mitos: Orang yang menanggapi suatu hal dengan santai, penuh toleransi dan menggunakan rasa bermain akan terhindar dari bahaya seperti luka pada tubuh atau pun bahaya lain yang mengancam.

Pada paragraf berikutnya berisi kesimpulan dari percakapan antara Samin dan Bu Guru,

Sedianya Bu Guru akan menjelaskan bahwa, kalau begitu, ayah Samin tidak bonyok karena mengolah ayat- ayat dengan rasa bermain. Ayah- ayah yang lain barangkali mengolahnya dengan rasa yang lain. Monyet Hanoman, ketika masih kanak- kanak, ketika masih diselimuti oleh rasa bermain- main, sekali melompat bisa mengelilingi bumi tujuh kali. Itu kalau mujur. Kalau sedang

tak mujur, sekali melompat bisa menabrak matahari. Tabrakannya dan berpusingnya itu iaanggapi dengan ketawa ketiwi.

Makna denotasi: Ayah Samin mengolah ayat dengan rasa bermain, ibarat Hanoman kecil yang dapat melompat mengelilingi bumi dan bahkan menabrak matahari karena hanoman diselimuti rasa bermain-main (penuh imajinasi).

Makna konotasi: Ayah Samin tidak ikut terluka seperti orang tua lainnya karena ayah Samin mengolah dan menyampaikan ayat-ayat dengan menyenangkan, santai dan menggunakan imajinasi seperti Hanoman kecil yang mampu melompati dan mengelilingi bumi dalam satu lompatan karena imajinasinya yang tidak terbatas. Bukan seperti orang tua pada umumnya yang menggunakan ayat sebagai bahan dalam perdebatan, pertandingan maupun pertaruhan.

Mitos: Tidak semua perdebatan antar tokoh adalah cara terbaik mengolah ayat tertulis, namun manusia dapat mengolah, menyampaikan dan menggunakan ayat tertulis dengan cara yang lebih santai dan dengan rasa bermain yang menggunakan imajinasi dalam prosesnya. Meskipun mengolah ayat tertulis dengan cara yang berbeda namun tujuannya juga dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Pada paragraf selanjutnya berisi tentang penjelasan bahwa hidup adalah sebuah permainan,

Hidup adalah permainan. Dunia sarat dengan aneka ragam permainan. Dari percaturan politik, perdagangan, usaha bisnis, hubungan internasional, intelijen, olahraga, sampai perang. Dari tingkat sederhana seperti permainan anak-anak, tingkat sedang seperti pada umumnya perlombaan olah raga dan persaingan usaha, hingga tingkat tinggi seperti percaturan politik internasional dan siasat perang.

Makna denotasi: Hidup adalah permainan yang memiliki beberapa tingkat, dari tingkat sederhana hingga tingkat tinggi.

Makna konotasi: Kehidupan diibaratkan sebuah permainan seperti dalam dunia anak-anak yang dianggap masih ringan, hingga peperangan yang merupakan tingkat tertinggi dari permainan yang diibaratkan tersebut.

Mitos: Hidup diibaratkan sebuah permainan dan masyarakat pada umumnya percaya akan hal tersebut. Dalam sebuah permainan pasti terdapat beragam jenis permainan yang dapat dimainkan.

Pada paragraf selanjutnya dijelaskan bahwa permainan memiliki spesifikasi karakternya tersendiri,

Dalam setiap permainan terlepas dari jenis dan ragamnya, ada tiga spesifikasi yang membentuk karakter setiap permainan, pertama bahwa setiap pemain mempunyai tujuannya sendiri-sendiri berbeda atau bahkan bertentangan dengan tujuan pemain lainnya, kedua bahwa setiap pemain dipaksa untuk bergerak pada poros yang sering kali tidak berkorelasi langsung dengan keuntungan atau kemenangan yang ditargetkan, bahkan terkadang kemenangan yang dicapai malah berubah jadi

kerugian fatal, ini menegaskan adanya unsur spekulasi, ketiga bahwa yang diuntungkan dalam permainan tidak hanya satu pihak. Dan para pihak yang diuntungkan selalu berharap bahwa permainan tetap berkelanjutan.

Makna denotasi: Terdapat spesifikasi karakter dalam setiap permainan yakni tujuan pemain, pemain harus mengikuti aturan yang belum tentu dapat memberi keuntungan dan keuntungan yang didapat dalam sebuah permainan dimiliki oleh beberapa pihak.

Makna konotasi: Tiga spesifikasi yang terdapat dalam karakter sebuah permainan sebenarnya adalah hukum yang terdapat pada hidup yang sesungguhnya. Pertama, setiap orang memiliki tujuannya sendiri yang tidak dapat disamakan dengan tujuan orang yang lainnya, kedua setiap orang terpaksa harus mengikuti aturan yang berlaku yang terkadang tidak menguntungkan dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan untuk dicapai dan yang ketiga terdapat pihak lain yang juga menikmati keuntungan yang didapat oleh orang yang menjadi pemain tersebut, jadi yang menikmati kemenangan yang diraih tidak hanya pemain saja namun pihak ketiga seperti dalam percaturan politik.

Mitos: Dalam sebuah permainan pasti terdapat aturan yang harus dipatuhi oleh setiap pemainnya, aturan tersebut seperti alur yang akan berjalan secara alami tanpa dibuat- buat oleh para pemain, aturan tersebut seperti hukum alam yang tidak dapat ditolak oleh siapapun.

Masih dalam satu pembahasan dengan paragraf sebelumnya, paragraf berikut juga menjelaskan bagaimana agar dapat memenangkan persaingan,

Berhubung dalam permainan ada persaingan dan perlombaan maka untuk memenangnya diperlukan strategi dan taktik. Ini membutuhkan seperangkat keahlian, skill, dan kompetensi yang mampu mempelajari dan menyiapkan rencana mengungguli lawan atau pesaing. Dalam kaitan ini tampak bahwa permainan bukanlah perbuatan sia-sia melainkan usaha yang sungguh-sungguh.

Makna denotasi: Untuk memenangkan sebuah perlombaan pelaku atau seseorang harus memiliki strategi dan taktik. membutuhkan keahlian, *skill*, dan kompetensi yang mampu mengungguli lawan.

Makna konotasi: Dalam sebuah persaingan dan perlombaan dibutuhkan strategi dan taktik, untuk dapat menyusun strategi dan taktik dibutuhkan keahlian, *skill* dan kompetensi yang mumpuni agar dapat memenangkan persaingan dan perlombaan tersebut, dalam kehidupan nyata manusia memerlukan keahlian, *skill* dan kompetensi untuk menyusun rencana dan persiapan yang matang untuk meraih sebuah pencapaian dan setiap yang dilakukan tidak ada yang menjadi sia-sia.

Mitos: Persiapan yang matang seperti dalam penyusunan strategi adalah hal yang harus dilakukan oleh setiap orang yang menjadi pemain akan menjadi pengaruh besar dalam pencapaian tujuan yang diharapkan.

Pada paragraf selanjutnya berisi penjelasan tentang Tuhan dan hidup yang merupakan sebuah permainan,

Karena Tuhan menjadikan hidup ini adalah permainan dan panggung sandiwara maka setiap orang adalah pemain. Para pemangku kepentingan otoritas keagamaan disadari atau tidak adalah pemain. Bahkan proses pembentukan otoritas keagamaan itu sendiri adalah permainan melalui percaturan politik. Dalam permainan selalu kalah dan menang silih berganti. Tak ada yang monopoli kemenangan atau menderita kekalahan secara terus-menerus.

Makna denotasi: Setiap bagian kehidupan adalah permainan dan setiap yang hidup (manusia) adalah pemainnya.

Makna konotasi: Semua bentuk kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan diibaratkan sebuah permainan yang membutuhkan strategi dan persiapan yang matang untuk memenangkannya, dicontohkan permainan tersebut adalah percaturan politik yang membutuhkan strategi dan keahlian yang mumpuni untuk memenangkannya. Namun tidak selamanya kemenangan dapat diperoleh, dan tidak ada yang bisa mendapatkan kemenangan secara terus menerus, begitu juga sebaliknya tidak ada yang mendapat kekalahan secara terus menerus.

Mitos: Meski telah menyusun strategi dengan matang dan menggunakan keahlian dalam penyusunannya dengan maksimal namun tidak selamanya kemenangan dapat diraih dengan persiapan tersebut, ada kalanya pemain akan menemui kekalahannya.

Terlepas dari percaya atau tidak akan intervensi Tuhan dalam kemenangan atau kekalahan, ada juga yang menyinggung keberuntungan, terdapat pesan moral yang mungkin merupakan

salah satu tujuan tuhan menjadikan hidup sebagai permainan, yakni menjaga keseimbangan agar tidak bersombong ria jika menang dan tidak berputus asa jika kalah.

Makna denotasi: Campur tangan Tuhan dalam kemenangan dan kekalahan dalam permainan.

Makna konotasi: Tuhan mengatur dan menjadikan kekalahan dan kemenangan sebagai penyeimbang dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan manusia selalu terdapat sebuah pencapaian dari sebuah usaha yang dilakukan dan juga terdapat kegagalan dari usaha untuk mencapai kemenangan tersebut agar manusia tidak menjadi sombong ketika mencapai kemenangan atas usahanya dan tidak kemudian putus asa ketika menemui kegagalan meski sudah berusaha. Tuhan telah menyiapkan kehidupan dengan kemenangan dan kekalahannya dengan sangat sempurna. Ada kalanya manusia mendapat kebahagiaan dari pencapaian atas usaha yang dilakukan juga ada kalanya manusia mendapatkan kegagalan sebagai bahan untuk introspeksi diri agar manusia dapat memperbaiki diri dan berusaha lebih keras.

Mitos: Masyarakat percaya bahwa pada setiap yang terjadi dalam kehidupan ataupun permainan terdapat campur tangan Tuhan di dalamnya, hal itu sudah melekat dan tidak terbantahkan.

Pada paragraf selanjutnya menjelaskan tentang kekeliruan dalam pelanggaran permainan,

Jika demikian halnya maka otoritas keagamaan keliru jika melarang atau mengharamkan permainan. Kelemahan argumentasi yang diajukan oleh mereka yang melarang jenis permainan tertentu ataupun melarang permainan secara umum atas nama agama adalah asumsinya bahwa permainan menjauhkan dari Tuhan. Asumsi ini muncul semata-mata karena memahami bahwa hubungan dengan Tuhan hanya dapat dibangun dengan ritual- ritual formal. Padahal Tuhan sendiri berharap dan selalu mengajak untuk terus berhubungan dengan-Nya di setiap ruang dan waktu.

Makna denotasi: Melarang sebuah permainan atas nama agama merupakan sebuah kesalahan, bahkan Tuhan tidak melarang manusia untuk bermain karena Tuhan yang menciptakan permainan tersebut.

Makna konotasi: Tuhan tidak pernah melarang manusia untuk melakukan permainan karena sejatinya Tuhan-lah yang menciptakan permainan tersebut, jika otoritas keagamaan melarang manusia untuk melakukan permainan merupakan suatu kesalahan. Bermain menunjukkan rasa menyenangkan ketika berhubungan dengan Tuhan, karena hubungan dengan Tuhan tidak cukup hanya dengan ritual- ritual keagamaan yang hanya dijadikan formalitas. Jika hubungan dengan Tuhan dilakukan dengan cara menyenangkan seperti anak- anak ketika bermain maka tidak akan ada pertikaian yang dapat menimbulkan korban karena perbedaan cara pandang terhadap bagaimana cara berhubungan Tuhan dan hubungan dengan Tuhan akan menjadi lebih dekat dengan atau tanpa disadari oleh manusia juga tidak hanya terpaku pada ritual- ritual keagamaan sebagai penghubung antara manusia dengan Tuhan.

Mitos: Bukan hal yang baru bagi masyarakat ketika masyarakat dilarang untuk bermain atau mengikuti permainan dengan alasan bahwa permainan dapat menjauhkan manusia dari Tuhan, karena tokoh- tokoh otoritas tersebut beranggapan bahwa hubungan manusia dengan Tuhan hanya terletak pada ritual- ritual formal keagamaan.

Dalam bab Main- main dapat disimpulkan bahwa bab ini menjelaskan kehidupan manusia yang sebenarnya namun dalam bab ini dikemas dalam sebuah cerita dan percakapan anak- anak. Berikut adalah ulasan tentang pemeran dan alur dari setiap paragraf :

1. Pada paragraf pertama, anak bernama Christie dan Dharma menunjukkan manusia biasa atau orang yang bukan dari otoritas keagamaan yang berpengaruh. Kemudian tokoh yang tidak disebutkan namanya yang hanya disebut sebagai seorang tua adalah tokoh dari otoritas keagamaan yang menggunakan nafsu dalam menjalankan perannya, dan orang tua yang lain ini menunjukkan tokoh dari otoritas keagamaan yang lain. Alur dari paragraf pertama adalah ketika pembicaraan orang yang bukan merupakan tokoh otoritas agama tentang ayat tertulis ini didengar oleh tokoh otoritas keagamaan yang menggunakan nafsu dalam menjalankan perannya kemudian pembicaraan tersebut dijadikan bahan untuk mencari keuntungan bagi tokoh- tokoh otoritas keagamaan sehingga terjadilah permainan ayat tertulis atau menggunakan ayat tertulis

dalam sebuah ajang untuk mencari keuntungan bagi otoritas keagamaan tersebut.

2. Pada paragraf kedua, ajang yang dilakukan untuk mencari keuntungan dari sebuah ayat tertulis tidak langsung dilakukan setelah adanya rencana yang terpapar pada paragraf pertama namun, dalam paragraf kedua ini dijelaskan bahwa ajang permainan ayat tersebut terjadi satu bulan setelah adanya rencana yang disusun oleh tokoh- tokoh otoritas keagamaan. Orang yang bukan tokoh otoritas keagamaan mendapati tokoh otoritas keagamaannya terluka karena telah berkelahi akibat menggunakan ayat tertulis sebagai bahan dalam sebuah ajang perdebatan.
3. Bagian selanjutnya adalah percakapan antara orang yang bukan merupakan tokoh otoritas keagamaan, dalam percakapan tersebut tergambar bahwa orang tersebut bingung apakah hasil dari ajang permainan ayat adalah sebuah luka seperti yang didapat oleh tokoh- tokoh otoritas keagamaan seperti yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Namun pertanyaan tersebut dibantah orang lain yang sama- sama bukan tokoh otoritas keagamaan, bantahan tersebut diperkuat dengan pemaparan contoh permainan ayat tidak tertulis seperti perebutan lahan oleh tokoh- tokoh dari otoritas yang bukan otoritas keagamaan yang juga menimbulkan luka- luka pada tokoh tersebut.

4. Bagian selanjutnya adalah percakapan antara seorang tokoh yang bukan dari otoritas keagamaan yang menanyakan kenapa raut wajah orang-orang yang bukan tokoh otoritas keagamaan terlihat muram, namun tokoh tersebut heran ketika melihat seorang yang juga bukan tokoh otoritas keagamaan menunjukkan wajah yang tidak bersedih dan hal tersebut terjawab ketika seorang tersebut menjelaskan bahwa tokoh otoritas keagamaannya tidak terluka meskipun ikut memainkan ayat tertulis. Percakapan mereka berlanjut hingga terdapat penjelasan mengapa tokoh otoritas keagamaan tersebut tidak terluka padahal ikut memainkan ayat tertulis, ternyata tokoh otoritas keagamaan tersebut memainkan ayat tertulis bersama orang-orang yang bukan otoritas keagamaan sehingga tidak muncul pertikaian yang menimbulkan luka.
5. Pada paragraf berikutnya adalah kesimpulan yang didapat oleh seorang tokoh yang bukan tokoh otoritas keagamaan, tokoh tersebut menyimpulkan bahwa tokoh otoritas keagamaan yang tidak terluka tersebut menggunakan cara atau metode memainkan ayat tertulis yang berbeda yakni dengan rasa bermain yang identik dengan sikap santai dan menyenangkan sehingga tidak terdapat korban saat permainan ayat dilakukan. Kemudian tokoh tersebut (merujuk pada tokoh yang bukan tokoh otoritas keagamaan) mengibaratkan tokoh yang memainkan ayat dengan rasa bermain tersebut seperti Hanoman kecil yang mampu mengelilingi bumi dengan satu

loncatan bahkan hingga menabrak matahari namun Hanoman tetap melakukannya secara terus menerus karena dia (Hanoman) merasa hal yang dilakukan itu menyenangkan dan karena Hanoman melakukan hal tersebut menggunakan imajinasi.

6. Pada paragraf berikutnya adalah menjelaskan ketika Hanoman tidak lagi sehebat dulu ketika melompat dalam perang melawan raksasa kerajaan Alengka karena Hanoman tidak lagi menggunakan imajinasinya, hal ini sama seperti manusia yang seiring berjalannya waktu semakin menurunnya rasa bermain yang dimiliki sehingga manusia tersebut tidak hebat seperti ketika masih memiliki rasa bermain yang penuh toleransi dalam menghadapi suatu permasalahan.
7. Pada paragraf berikutnya adalah penjelasan tentang hidup merupakan rangkaian kegiatan atau wadah dari berbagai macam permainan seperti percaturan politik, perdagangan, usaha bisnis, hubungan internasional, intelijen, olahraga, bahkan sampai sebuah peperangan. Seperti yang telah diketahui bahwa permainan memiliki tingkatan sesuai dengan pemain atau pemerannya, pada tingkat pertama yakni tingkat paling sederhana seperti permainan yang dilakukan anak-anak yang meliputi permainan petak umpet, kelereng, kejar-kejaran dan lain sebagainya. Kemudian pada tingkat kedua yakni tingkat sedang seperti perlombaan olahraga yang sering dilakukan pada umumnya dan persaingan usaha yang dilakukan

tokoh- tokoh pebisnis baik dalam skala besar maupun kecil. Pada tingkat ini (sedang) telah terdapat keseriusan untuk mendapatkan kemenangan bahkan seringkali mengesampingkan sikap toleransi. Selanjutnya adalah permainan tingkat tinggi seperti percaturan politik internasional dan siasat perang, dalam tingkat ini pemain atau pemeran telah menggunakan tahap serius dan benar- benar melakukan strategi untuk mencapai kemenangan dengan tanpa sikap toleransi sedikitpun dan memandang setiap pemain yang tergabung dalam permainan sebagai lawan atau musuh, sehingga tidak segan untuk saling menjatuhkan satu sama lain.

8. Pada paragraf selanjutnya adalah pemaparan tentang spesifikasi permainan tanpa melihat jenis dan ragam permainan tersebut, spesifikasi permainan tersebut terbagi menjadi tiga dan setiap spesifikasi akan membentuk karakter permainan yang dilakukan. Spesifikasi yang pertama adalah bahwa setiap pemain mempunyai tujuan masing- masing berbeda dengan yang lain terkadang bahkan bertentangan dengan tujuan yang lainnya, tujuan setiap pemain tidak dapat disama ratakan hal ini jika dilihat dari sudut pandang yang lain memiliki maksud bahwa tujuan hidup setiap orang berbeda- beda meskipun mereka melakukan kegiatan yang sama bahkan tidak jarang tujuan mereka bertentangan satu sama lain. Kemudian spesifikasi yang kedua adalah bahwa setiap pemain dipaksa untuk bergerak pada poros yang sering kali tidak

berkorelasi langsung dengan keuntungan atau kemenangan yang ditargetkan, bahkan terkadang kemenangan yang dicapai malah berubah jadi fatal, jadi dapat diartikan bahwa setiap orang dipaksa untuk mengikuti satu pedoman yang sering tidak dapat berkorelasi langsung pada tujuan dari kegiatan yang dilakukan bahkan kemenangan yang diharapkan dapat berubah pada kerugian karena terjadi spekulasi dalam kegiatan tersebut. Dan spesifikasi yang ketiga adalah pihak yang diuntungkan dalam permainan tidak hanya satu pihak dan pihak yang diuntungkan selalu berharap bahwa permainan tetap berkelanjutan. Hal ini dapat diartikan bahwa ketika ada seseorang yang melakukan satu kegiatan atau permainan untuk mencapai tujuan kemenangannya dan ketika orang itu telah mencapainya maka yang menikmati hasil kemenangan tersebut tidak pemain tersebut namun pihak lain juga menimaktinya, sebagai contoh pada persaingan politik ketika dua partai sedang beradu kemampuan untuk mencapai kemenangan dalam mendapat kekuasaan dan salah satu dari partai tersebut memenangkan maka pihak lain seperti partai pendukungnya juga akan menikmati kemenangan tersebut.

9. Paragraf berikutnya adalah penjelasan tentang kaitan antara permainan dengan strategi dan taktik yang diperlukan di dalamnya. Untuk memenangkan sebuah permainan maka diperlukan strategi dan taktik yang akurat dan untuk menyusun strategi tersebut

diperlukan keahlian, *skill*, dan kompetensi yang mampu mempelajari dan menyiapkan rencana untuk dapat lebih unggul dari lawan atau pesaingnya. Dalam hal ini pula terlihat jelas bahwa permainan adalah sebuah usaha yang sungguh-sungguh. Strategi dan taktik menjadi hal penting untuk mencapai sebuah kemenangan, suatu permainan yang dilakukan tanpa strategi dan taktik yang matang akan memiliki kecil kemungkinan untuk mendapatkan kemenangan. Kemampuan analisis yang baik terhadap lawan juga berperan penting dalam pembentukan strategi. Seperti dalam contoh perdebatan antara seorang ustadz yang beragama Islam dan seorang pastor yang beragama Kristen, dalam perdebatan tersebut yang dijadikan tujuan kemenangan adalah masuknya salah satu dari pedebat pada agama pemenang dan bahan yang digunakan adalah ayat tertulis Tuhan. Mereka berdua memiliki tujuan yang sama dan memiliki pengetahuan yang dalam terhadap agama mereka, dalam hal ini strategi dan *skill* yang dimiliki diuji, kecepatan dan ketepatan analisis terhadap lawan juga menjadi tumpuan kemenangan yang akan didapatkan. Setiap usaha yang dilakukan oleh pemain (dua orang pedebat) tidak dapat dikatakan sia-sia karena mereka melakukan dan menyusunnya dengan matang meskipun salah satu dari mereka harus menerima kekalahan karena tidak selamanya kekalahan dalam permainan didasari ketidaksiapan oleh pemainnya.

10. Paragraf selanjutnya adalah penjelasan campur tangan Tuhan dalam permainan. Kehidupan merupakan permainan dan panggung sandiwara yang dibuat Tuhan untuk manusia agar setiap manusia dapat melakukan perannya masing-masing. Contohnya seperti para tokoh atau pemangku otoritas keagamaan yang menjadi pemain dan otoritas keagamaan sebagai permainannya, setiap pemain akan melakukan perannya sesuai dengan kepentingan dan posisinya dalam permainan tersebut. Seperti yang memang sudah menjadi hukum dalam permainan yakni akan ada pihak yang kalah dan pihak yang menang. Kekalahan dan kemenangan akan silih berganti dalam setiap permainannya, tidak ada yang dapat mengatur agar mendapat kemenangan dan membuat lawannya terus menderita kekalahan secara terus menerus tanpa ada pergantian posisi antara kemenangan dan kekalahan. Hal tersebut sudah menjadi hukum alam dalam sebuah permainan yang tidak dapat diatur oleh manusia atau pemainnya.

11. Pada paragraf berikutnya adalah penjelasan tentang pesan moral yang tersirat dari sebuah permainan yang merupakan tujuan Tuhan menciptakan permainan bagi manusia. Kemenangan dan kekalahan tidak akan jauh-jauh dari campur tangan Tuhan didalamnya, meskipun ada juga yang percaya bahwa hal tersebut kaitannya dengan keberuntungan. Namun Tuhan menciptakan permainan adalah untuk menjaga keseimbangan antara kesombongan dan

keputusasaan dalam diri manusia. Ketika manusia terus-menerus mendapat kemenangan, manusia akan menjadi sombong karena kemenangan yang didapatnya tersebut. Namun manusia akan merasa putus asa ketika menemui kekalahan secara terus menerus, manusia akan merasa usahanya sia-sia dan merasa hidupnya sia-sia. Maka disinilah Tuhan menunjukkan intervensi-Nya dengan membuat keseimbangan kehidupan dengan pergantian antara kemenangan dan kekalahan agar manusia dapat menikmati, menjalankan perannya dengan baik dan dapat berusaha dengan sungguh-sungguh.

12. Paragraf selanjutnya adalah penjelasan tentang pelarangan permainan oleh otoritas keagamaan. Tuhan menciptakan permainan untuk dimainkan manusia, akan menjadi sebuah kekeliruan jika tokoh ataupun otoritas keagamaan melarang permainan tersebut dengan dalih akan menjauhkan manusia dengan Tuhan. Asumsi bahwa permainan dapat menjauhkan manusia dari Tuhan merupakan sesuatu yang tidak dapat dibenarkan, hal ini berarti hubungan manusia dan Tuhan dihitung sebatas ritual-ritual formal keagamaan semata tanpa dapat melihat dari sudut pandang yang lain yakni dengan rasa bermain, jika hubungan manusia dengan Tuhan hanya sebatas ritual-ritual formal keagamaan maka rasa memiliki Tuhan dalam manusia akan semakin terkikis dan manusia akan semakin jauh dari Tuhan, padahal Tuhan menciptakan permainan

agar manusia terus berhubungan dengan-Nya dalam setiap ruang dan waktu tanpa pembatasan, jika hanya melalui ritual- ritual formal maka akan terdapat pembatasan ruang dan waktu, hal inilah yang menjadikan manusia dapat jauh dari Tuhan meskipun mereka menjalankan ritual- ritual formal secara tepat waktu akan tetapi ritual- ritual formal memang sesuatu yang harus dilakukan oleh manusia.

Dalam setiap paragraf memiliki kaitan dengan kehidupan manusia dan campur tangan Tuhan di dalamnya, meskipun dikemas dengan percakapan dan gambaran anak- anak namun maksud yang sebenarnya adalah sindiran bagi kehidupan manusia. Cerita yang dikemas dengan kehidupan anak- anak memiliki tujuan agar pembaca dapat memahami maksud yang tersirat dengan mudah tanpa analisi yang terlalu rumit, seperti tokoh anak- anak seperti Christie, Dharma, Parwati, dan Samin adalah sindiran bagi orang- orang biasa yang sering membuat kegaduhan dengan hal- hal sepele yang dikaitkan dengan ayat tertulis Tuhan.

Kemudian tokoh orang tua yang tidak disebutkan namanya menjelaskan sindiran pada tokoh- tokoh otoritas keagamaan yang dengan mudah terpancing kegaduhan yang dibuat oleh orang- orang biasa (tokoh anak- anak dalam buku), tokoh- tokoh otoritas langsung terpancing kegaduhan tanpa melihat apakah kegaduhan tersebut hal yang penting atau hanya hal- hal sepele, akhirnya terjadilah persaingan (permainan dalam buku) dengan menggunakan ayat tertulis sebagai bahan utama dalam persaingan

tersebut yang akhirnya menimbulkan kegaduhan yang lebih besar dan memakan korban meskipun hanya luka- luka.

Orang- orang yang bukan tokoh tersebut sebenarnya tidak sadar bahwa mereka lah yang mengawali kegaduhan tersebut sehingga mereka bertanya- tanya apakah persaingan dengan menggunakan ayat tertulis memang membuat mereka terluka seperti itu, namun ada juga yang menyangkal bahwa tidak semua persaingan dengan menggunakan ayat tertulis akan memakan korban, persaingan dengan menggunakan ayat tidak tertulis juga banyak memakan korban. Dan terdapat juga tokoh yang ikut memainkan ayat tertulis namun tidak ikut terluka hal ini disebabkan tokoh tersebut memainkan dengan cara yang berbeda dari tokoh- tokoh pada umumnya, tokoh ini memainkan ayat dengan rasa bermain bersama orang- orang biasa sehingga tidak terjadi pertikaian karena mereka memainkan dengan santai dan penuh toleransi.

Ayat tertulis sebenarnya tidak semuanya tentang ayat- ayat Tuhan yang terdapat dalam kitab suci namun juga dapat di aplikasikan pada undang- undang ataupun hukum dalam sebuah negara, dan ayat tidak tertulis dapat berupa wilayah kekuasaan dan hasil sumber daya alam yang tersedia di wilayah kekuasaan negara tersebut. Kemudian tokoh orang tua dapat diartikan sebagai pejabat pemerintahan yang seringkali menanggapi hal- hal sepele atau sesuatu yang seharusnya tidak perlu mereka tanggapi dengan serius dan malah membuat keadaan semakin parah. Tokoh seperti Christie dan Dharma adalah tokoh awal pemicu kegaduhan, sedangkan tokoh Samin

adalah tokoh yang santai yang tidak mudah terpengaruh dengan tokoh lainnya.

Buku Tuhan Maha Asyik menjelaskan bagaimana Tuhan mengatur kehidupan manusia, bagaimana cara memaknai Tuhan dan bagaimana cara mendekatkan diri dengan Tuhan. Hubungan antara Tuhan dan manusia tidak terbatas hanya pada ritual keagamaan ataupun hal-hal yang diajarkan oleh otoritas keagamaan semata, namun hubungan dengan Tuhan dapat terbangun melalui cara yang berbeda dengan tidak meninggalkan ritual-ritual keagamaan yang memang seharusnya dilakukan. Cara ini seperti dengan memaknai, mengenalkan dan berhubungan Tuhan melalui cara yang asyik seperti akulturasi budaya, sebagai contoh adalah akulturasi budaya yang dilakukan oleh Wali Songo di tanah Jawa yang melakukan pengenalan Tuhan dengan menggunakan kesenian wayang kulit dan tembang Jawa sebagai medianya, kemudian mengemas nama-nama Tuhan dengan sebuah lagu atau musik agar manusia dapat dengan mudah mengingat Tuhan dan akhirnya manusia akan merasa semakin dekat dengan Tuhan dan Tuhan akan menunjukkan kemaha asyikannya ketika manusia mencoba untuk membangun hubungan yang lebih dalam dan semakin mendekatkan diri dengan-Nya.

Buku Tuhan Maha Asyik juga memberi pemahaman bahwa beriman membutuhkan cara berfikir, bertindak, bernalar yang santai. Beriman dengan santai berarti beragama secara autentik yaitu orang jujur terhadap dirinya dan tidak memanipulasi keberagaman yang hanya memberi keuntungan. Beriman adalah belajar melihat realitas dunia bukan sisi gelap

dan terang, beriman memberi dirinya sesuatu bagi terciptanya damai yang sejati, dan keberimanan berarti membangun kesadaran. Seseorang yang beriman tidak bisa diukur dari panjangnya doa- doa dan dari hal- hal formal. Karena beriman adalah kemantapan hati yang tidak dapat digambarkan hanya melalui ritual keagamaan semata atau sebatas keikutsertaan dalam otoritas keagamaan, namun keimanan seseorang terlihat ketika manusia menanggapi sesuatu yang berhubungan dengan Tuhan cara yang lebih santai atau lebih memiliki rasa toleransi dan tidak menghakimi pandangan manusia lain terhadap Tuhan.

Tuhan menciptakan kehidupan sebagai panggung sandiwara dan wahana untuk bermain hamba-Nya. Dalam sebuah permainan akan ada yang kalah dan akan ada yang menang, dan juga kekalahan dan kemenangan tidak akan bertahan terus- menerus. Tuhan tidak pernah melarang hamba-Nya untuk bermain dengan-Nya, yang dimaksud adalah Tuhan tidak melarang hamba-Nya untuk mendekati diri dengan-Nya melalui cara yang berbeda seperti dengan cara yang menyenangkan seperti dengan rasa bermain, karena dengan cara itu hamba-Nya akan selalu dekat dengan Tuhan karena hamba-Nya merasa dapat bermain dengan Tuhan. Meskipun ritual- ritual formal keagamaan tetap harus dilakukan, namun itu tidak akan menjadi beban atau terasa berat ketika dilakukan karena hamba tersebut telah memiliki hubungan yang kuat, merindukan Tuhan setiap waktu dan dimanapun hamba tersebut berada dan merasa selalu ingin bertemu dengan Tuhannya.

Hidup harus dipahami sebagai sebuah panggung dimana peran-peran serius dan kepura-puraan dilakonkan. Manusia membutuhkan akting untuk jujur karena Tuhan tahu seseorang tidak serta merta jujur sebagaimana adanya, kejujuran mempresentasikan kesempurnaan dan kebohongan adalah proses menuju kesempurnaan. Namun manusia harus menyadari batas-batas perannya, manusia tidak boleh melampaui batas dengan memainkan peran sebagai Tuhan. Seperti halnya otoritas keagamaan yang membangun interaksi sosial yang mengasumsikan superioritas atas orang-orang yang diluar kelompoknya, dengan dalih melancarkan misi ketuhanan mereka lantas mengabaikan kebijaksanaan kebijaksanaan dan lebih mementingkan logika kelompok. Sementara itu Tuhan sendiri menegaskan dalam kitab suci bahwa manusia diciptakan sangat sempurna dan paripurna. Seharusnya tidak perlu ada asumsi bahwa seseorang atau suatu kelompok berhak menggurui orang lain, apalagi asumsi bahwa seseorang mengklaim dirinya berkewajiban mengajak ke jalan yang dianggap benar sementara yang lain dianggap sesat.

Maksud dari kata bermain-main dengan Tuhan bukanlah mengajak Tuhan bermain permainan manusia seperti permainan kelereng, permainan sepak bola, maupun permainan politik dan bukan juga dengan mempermainkan Tuhan seperti menggunakan ayat Tuhan atau mengatasnamakan Tuhan untuk kepentingan dan mencari keuntungan pribadinya. Akan tetapi bermain dengan Tuhan adalah mengolah ayat Tuhan dengan benar dan menyampaikannya dengan cara yang menyenangkan seperti bermain dengan tidak mengubah makna, melainkan dengan

memahami makna dari sudut pandang yang berbeda. Hal ini disebabkan karena Tuhan tidak dapat dilogikakan, ketika melogikakan Tuhan manusia akan mengambil satu sudut pandang dan tidak akan menerima pemahaman makna dari sudut pandang yang berbeda, hal ini akan menimbulkan pertikaian dan permusuhan atas nama Tuhan. Dan hubungan dengan Tuhan hanya akan terjadi dalam formalitas ritual keagamaan yang menjadi terasa berat untuk dilaksanakan karena manusia melogikakan Tuhan tanpa merasa memiliki Tuhan sebagai teman yang asyik dalam hidupnya.

Ajakan untuk melakukan pendekatan diri kepada Tuhan secara holistik, tanpa ada pihak yang memonopoli kebenaran bagaimana berhubungan dengan Tuhan, yang juga diterapkan oleh institusi keagamaan. Tuhan tidak butuh simbol, melainkan ekspresi berketuhanan yang terlihat dalam sikap dan perilaku sehari-hari dan mendorong adanya upaya toleransi dalam berkeyakinan dan berketuhanan. Mengingat Tuhan adalah kembali kepada kesejahteraan diri, dimana Tuhan terasa begitu dekat. Semakin dekat manusia kepada Tuhan, semakin termanifestasi pula sifat-sifat kebaikan dan kesempurnaan Tuhan pada dirinya. Mengingat Tuhan tidak dapat dilakukan dengan hasrat- hasrat nafsu yang mengakibatkan seseorang memainkan peran yang bukan perannya sendiri. Seseorang diproyeksikan Tuhan untuk menjadi juru damai, tapi karena hasrat nafsu kekuasaan kemudian seseorang tersebut menyebarkan konflik atas nama Tuhan.

Kembali lagi bermain dengan Tuhan bukan berarti meremehkan dan menyepelakan Tuhan, namun bermain dengan Tuhan adalah salah satu

upaya untuk semakin mendekatkan diri dengan Tuhan, manusia akan selalu merindukan Tuhannya ketika manusia telah memiliki rasa yang kuat pada Tuhan, mempelajari ayat Tuhan dengan cara yang berbeda dan santai akan memunculkan pemahaman makna yang lebih baik dan tidak dengan satu sudut pandang yang dapat menyebabkan perpecahan dan permusuhan bahkan peperangan. Semua menjalankan peran dan fungsi yang diberikan oleh Tuhan. Jika yang mengatur kehidupan adalah Dia Yang Maha Pengatur (Mutadabbir), maka pasti ada sudut pandang dari mana terlihat segala kejadian, peristiwa, dan fenomena- fenomena terlihat harmonis, terpadu, dan integral. Sudut pandang yang tidak lagi melihat baik maupun jahat, bagus maupun buruk, indah maupun jelek dan sebagainya. Sebagai dua konflik yang bertentangan, tetapi justru saling melengkapi. Termasuk dalam memandang kaya dan miskin, senang dan sedih, bahagia dan sengsara, dan sebagainya.

Kedekatan kepada Tuhan tidak ditentukan oleh ritual formal seperti sibuk baca Alhamdulillah dan semacamnya sebagai ekspresi rasa syukur atas fenomena alam, bahkan kesibukan membaca dengan cara seperti itu tanpa menghayati makna malah bisa menjadikan semakin jauh dengan Tuhan. Banyaknya institusi keagamaan dalam suatu masyarakat hanya akan menghalangi umat manusia mendekatkan diri kepada Tuhan, hal ini terlihat ketika apresiasi terhadap kreatifitas dan inovasi- inovasi jarang ditemukan pada kalangan masyarakat yang terkungkung oleh otoritas keagamaan. Sikap dari institusi atau otoritas keagamaan yang demikian akan menjadi pemicu pertentangan dalam masyarakat dan menjadi penyebab semakin

menjauhnya hamba dari Tuhan, manusia tidak memiliki rasa rindu kepada Tuhan.

Jadi, yang dimaksud ayat tertulis adalah merujuk pada ayat- ayat Tuhan sedangkan ayat tidak tertulis lebih merujuk pada benda- benda ciptaan Tuhan, bermain- main dengan ayat memiliki makna menggunakan ayat sebagai bahan untuk persaingan, perdebatan dan bahkan pertarungan yang akan menimbulkan korban ketika permainan tersebut berlangsung. Hal ini disebabkan orang- orang menggunakan ayat sebagai tumpuan utama dengan hanya melihat ayat tersebut dari sudut pandangnya sendiri dan digunakan dengan cara bersaing untuk mencari kemenangan dan kepuasan pada diri manusia. Perbedaan sudut pandang tersebut yang akhirnya menimbulkan pertikaian dan membuat pemainnya terluka. Namun ketika seseorang menggunakan ayat tersebut dengan cara yang berbeda dan dengan cara yang lebih santai maka akan muncul rasa menyenangkan seperti ketika sedang bermain, maka orang tersebut akan dapat melihat beberapa sudut pandang yang membuatnya dapat memahami ayat tersebut secara lebih dalam dan tidak akan menimbulkan korban atau kerugian apapun. Hal ini disebabkan oleh rasa menyenangkan dan tanggapan santai oleh pemainnya ketika sedang menggunakan ayat, sehingga yang muncul bukanlah emosi yang nantinya akan menimbulkan pertikaian yang memakan korban namun sebuah pemahaman baru dengan sudut pandang yang baru dan semakin terbukanya toleransi dan kesadaran diri dari manusia atau pemain tersebut.

Bermain- main dengan Tuhan merupakan hal yang tabu bagi manusia terutama bagi para pemegang otoritas keagamaan yang masih menganggap hubungan manusia dan Tuhan hanya terbatas pada ritual- ritual formal keagamaan. Meski demikian telah banyak masyarakat yang menerapkan cara bermain- main dalam memaknai dan mendekatkan diri dengan tuhan, hal ini dapat dilihat dari cara masyarakat menanggapi perbedaan cara pandang pada sebuah ayat tertulis, masyarakat telah menerapkan sikap toleransi dalam beragama dan hidup dengan beraneka ragam budaya yang ada dengan tanpa menganggap sesat sudut pandang orang lain terhadap ayat tertulis Tuhan dan terhadap pemaknaan Tuhan. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebenarnya masyarakat telah bermain- main dengan Tuhan namun masyarakat belum menyadari sepenuhnya akan istilah bermain- main dengan Tuhan tersebut.

