

---

## ANALISIS STRATEGI PENYEBARAN AGAMA-AGAMA DI INDONESIA DARI PRA HINGGA ERA MODERN DENGAN PENDEKATAN TEORI PERMAINAN MATEMATIKA

**Abror Sodik**

*abror.sodik@uin-suka.ac.id*

**Muhammad Wakhid Musthofa**

*mwakhid\_m@yahoo.com*

### Abstrak

*Indonesia merupakan negara multikultural yang multietnik, multiras, dan multiagama. Hubungan harmonis antar dan intern umat beragama menjadi hal yang sangat penting dalam negara yang multi agama seperti halnya Indonesia ini agar tidak terjadi konflik berlatar belakang agama. Salah satu hal yang dapat memicu konflik berlatar belakang agama adalah masalah penyebaran ajaran agama. Artikel ini akan mengkaji analisis strategi penyebaran ajaran agama di Indonesia dari pra hingga era modern dengan menggunakan teori permainan matematika. Dengan pendekatan tersebut akan diperoleh strategi terbaik bagi masing-masing agama yang akan menghasilkan penambahan pemeluk agama sebanyak-banyaknya dan juga meminimalkan konflik. Hal ini akan menguatkan kerukunan hidup antarumat beragama di Indonesia.*

**Kata Kunci:** *strategi penyebaran ajaran agama, teori permainan, strategi terbaik.*

### A. PENDAHULUAN

Kehendak untuk beragama atau memegang suatu sistem keyakinan merupakan fitrah manusia yang memerlukan suatu jiwa yang memiliki kekuatan lebih. Agama, religi, maupun *dien* (pada umumnya) adalah satu sistem *credo* (tata-keimanan atau tata-keyakinan) atas adanya sesuatu Yang Mutlak di luar manusia dan suatu sistem ritus (tata-peribadatan) manusia kepada sesuatu yang dianggapnya Yang Mutlak itu serta mengatur hubungan manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan alam lainnya, sesuai atau sejalan dengan tata-keimanan dan tata peribadatan termaksud.

Indonesia merupakan negara multikultural yang multietnik, multiras, dan multiagama. Hubungan harmonis antar dan intern umat beragama menjadi hal yang sangat penting dalam negara yang multi agama seperti halnya Indonesia ini. Dengan dasar nilai HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam  
Vol. 15, No. 1, Juni 2018

Pancasila, yang menempatkan Ke-Tuhanan Yang Maha Esa sebagai sila Pertamanya berarti bahwa Indonesia adalah negara yang memegang teguh nilai-nilai agama, walaupun Indonesia bukanlah negara agama. Dasar agama diharapkan mampu menjadi sumbu moral yang dapat dijadikan pedoman bagi sikap dan perilaku warga.

Sayangnya, realitas menunjukkan bahwa konflik bernuansa agama sering terjadi di Indonesia. Pada masa penjajahan, konflik antar agama diwujudkan dalam bentuk perang penduduk pribumi yang mayoritas beragama Islam melawan penjajahan bangsa asing (Portugis, Inggris dan Belanda) yang beragama Kristen/Katolik. Pada abad ke-16 orang Spanyol dan Portugis datang ke wilayah Indonesia dan di beberapa daerah 'memaksa' orang setempat untuk beragama Katolik. Untuk mencapai hal itu orang Portugis bahkan memakai senjata dan kekerasan. Hal ini menimbulkan reaksi perang dari masyarakat pribumi. Demikian pula pada zaman penjajahan Belanda, disamping mengambil hasil bumi Belanda juga melakukan misi penyebaran agama Kristen (zending) dan memperlakukan secara tidak adil kaum pribumi. Hal ini memicu terjadinya peperangan di beberapa wilayah Indonesia, seperti Perang Padri di Minangkabau (1821 – 1837), Perang Diponegoro di Jawa (1825-1830), dan Perang Aceh (1873 – 1904) yang dilandasi oleh semangat membela Islam (De Jong 2012).

Sejak masa awal kemerdekaan sampai akhir masa orde lama Indonesia banyak diwarnai ketegangan antara kelompok Islam, Islam nasionalis, abangan, dan Kristen. Ketegangan awal tampak dalam perumusan dasar negara RI yang diakhiri dengan satu modus vivendi dikenal dengan nama Piagam Jakarta. Selanjutnya, sejak tahun 1948 berlangsung ketegangan antara pendukung PKI yang kebanyakan berasal dari kalangan abangan dengan santri (Islam) dan mencapai puncaknya pada tahun 1965. Kemudian ketika PKI dilarang kaum abangan banyak yang berpindah memeluk agama Kristen dan merubah arah konflik dari Islam versus abangan menjadi Islam versus Kristen (Sukanto 2013).

Selanjutnya, pada era reformasi, dari tahun 1996 tercatat terjadi beberapa kali peristiwa konflik yang bernuansa sosial maupun agama, seperti kerusuhan di Situbondo tanggal 10 Oktober 1996, di Tasikmalaya 26 Desember 1996, di Karawang tahun 1997 dan Tragedi Mei pada tanggal 13, 15 Mei 1998, yang terjadi di Jakarta, Solo, Surabaya, Palembang, Medan, beserta peristiwa-peristiwa kerusuhan lainnya (Departemen Agama RI

2003). Berikutnya, kasus pembakaran gereja di Halmahera pada 14-15 Agustus 2002, konflik Poso pada Desember 2003, penyerangan terhadap Huriah Kristen Batak Protestan (H.K.P.B) dan penyerangan terhadap rumah-rumah pengikut Ahmadiyah di Lombok pada September 2002, adalah bagian dari kasus-kasus konflik yang melibatkan unsur agama di dalamnya. Berdasarkan laporan harian Kompas dan kantor berita Antara, selama Januari 1990 hingga Agustus 2008, wilayah persebaran aksi damai terkait konflik keagamaan di Indonesia lebih luas dibandingkan dengan aksi kekerasan lainnya. Sementara insiden kekerasan terkait konflik keagamaan terjadi di 20 provinsi, insiden aksi damai terjadi di 28 dari total 33 provinsi di Indonesia (Fauzi et al 2009). SETARA Institute juga mencatat sepanjang 2010 tak kurang terjadi 262 kasus pemaksaan kehendak, main hakim sendiri, dan kekerasan berkedok agama. Sebelumnya, data yang dihimpun *Moderat Muslim Society* (M.M.S) menyebutkan bahwa aksi kekerasan berkedok agama makin sering terjadi pasca “Orde Baru” tumbang. Laporan M.M.S 2010 mencatat terjadi 81 kasus anarkistis berlabel agama, angka ini meningkat 30 persen dari laporan 2009 yang mencatat 59 kasus. Bahkan selama catur wulan pertama 2011, eskalasinya semakin meningkat dan kian beringas. Dari insiden Cikeusik (6 Februari), Temanggung (8 Februari), hingga Bom Cirebon (14 April).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konflik antar umat beragama sama tuanya dengan umat beragama itu sendiri. Konflik agama dapat terjadi karena perbedaan konsep ataupun praktek yang dijalankan oleh pemeluk agama melenceng dari ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan oleh syariat agama. Munculnya *stereotype* satu kelompok terhadap kelompok lain yang berbeda agama biasanya menjadi pemicu konflik antar umat beragama yang diikuti oleh upaya saling serang, saling membunuh, membakar rumah-rumah ibadah dan tempat-tempat bernilai bagi masing-masing pemeluk agama. Dalam beberapa dekade terakhir ini, banyak umat agama lain memberikan *stereotype* kepada umat Islam sebagai umat yang radikal, tidak toleran, dan sangat subjektif dalam memandang kebenaran agama lain. Di sisi lain umat Kristen juga dipandang sebagai umat yang agresif dan ambisius, rakus, bertendensi menguasai segala aspek kehidupan dan berupaya menyebarkan pesan Yesus.

Studi tentang strategi penyebaran agama-agama di Indonesia dengan berbagai metode dan pendekatan telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Yunus (2014) mengulas

tentang problematika dan solusi konflik penyebaran agama di Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan eksoteris (*syariat*) dan esoteris (budaya), Yunus menyimpulkan bahwa ketegangan yang terjadi di antara umat beragama justru berkaitan erat dengan faktor-faktor yang berada di luar lingkup agama itu sendiri. Muqoyyidin (2012) menawarkan model resolusi berbasis teologi transformatif terhadap konflik penyebaran agama di Indonesia, sebagai sebuah solusi alternatif yang dipandang lebih paradigmatis dan holistik. Teologi transformatif meniscayakan umat Islam untuk menghindari pemahaman agama secara parsial dan sepotong-sepotong.

Selanjutnya, Hapsin et al (2014) meneliti sikap dan pandangan tokoh lintas agama dengan keberadaan peraturan yang terkait dengan isu-isu kerukunan umat beragama di Indonesia, apakah peraturan tersebut memiliki manfaat yang signifikan bagi upaya penyelesaian konflik penyebaran agama di Indonesia, atau sebaliknya. Berdasarkan penelitiannya, Hapsin menyimpulkan bahwa konflik agama yang terjadi karena berbagai faktor atau akar penyebab konflik sangat beragam. Masing-masing tokoh agama memiliki pandangan berbeda. Meskipun pandangan mereka berbeda pada akar penyebab masalah konflik, mereka sepakat bahwa untuk menjaga kerukunan beragama di Indonesia perlu ada sebuah hukum yang mengatur peraturan kehidupan beragama di Indonesia.

Hubungan yang dinamis penyebaran agama-agama di Indonesia dapat dideskripsikan dalam *framework* teori permainan. Teori permainan adalah suatu model matematika yang mempelajari situasi yang melibatkan konflik antara dua atau lebih pihak yang berkepentingan untuk mengambil keputusan terbaik dari serangkaian strategi/aksi yang dimungkinkan dengan mempertimbangkan keberadaan berbagai ketidakpastian (*uncertainties*) yang ada pada situasi tersebut (Engwerda, 2005). Penelitian ini akan menganalisis konflik yang terjadi dalam penyebaran agama-agama di Indonesia dengan metode teori permainan. Penggunaan teori permainan sebagai metode dalam penelitian ini dimungkinkan karena adanya kesamaan obyek/sasaran dalam penyebaran agama yang dikombinasikan dengan banyaknya pihak (penyebarkan ajaran agama) yang terlibat dalam masalah ini.

Keunggulan metode terletak pada bentuk permainan yang berwujud model matematika yang berakibat model ini akan tetap valid untuk jangka waktu yang lama, bahkan mampu digunakan untuk menentukan strategi terbaik dalam penyebaran masing-

masing agama. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh instansi pemerintah sebagai salah satu rujukan dalam menyusun kebijakan dan regulasi penyebaran ajaran agama guna guna meminimalkan konflik yang terjadi dalam penyebaran agama dan agar tercipta kerukunan hidup antarumat beragama.

Artikel ini disajikan dengan runtutan alur sebagai berikut. Setelah pendahuluan, bagian kedua dari makalah ini menyajikan uraian mengenai strategi penyebaran agama-agama di Indonesia sejak sebelum Indonesia merdeka hingga di era modern ini. Selanjutnya bagian ketiga mengkonstruksikan strategi penyebaran agama-agama pada bagian sebelumnya ke dalam kerangka teori permainan matematika. Terakhir, bagian keempat mencari strategi penyebaran agama yang terbaik bagi masing-masing agama dalam rangka meminimalkan potensi konflik dan menguatkan kerukunan hidup antarumat beragama di Indonesia.

## **B. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Strategi Penyebaran Agama-Agama di Indonesia**

Indonesia mempunyai lima agama besar yang telah lama dianut oleh warga negaranya. Lima agama tersebut adalah Islam, Kristen Katolik, Kristen Protestan, Hindu dan Budha. Kelima agama tersebut berkembang dikarenakan para pemeluknya aktif menyebarkan agamanya dengan berbagai macam strategi. Pada bagian ini akan diulas berbagai strategi yang digunakan oleh masing-masing pemeluk agama dalam menyebarluaskan ajaran agamanya.

Agama Hindu dan Budha merupakan dua agama yang pertama sekali masuk ke wilayah Indonesia. Agama Hindu dan Budha masuk ke Indonesia tidak terlepas dari peranan para pedagang asing yang masuk dan melakukan aktivitas perdagangan di nusantara. Terdapat beberapa strategi proses penyebaran ajaran agama Hindu dan Budha ke Indonesia sebagai berikut (Fitriyana 2015).

- a. Strategi Lingkungan. Kebanyakan masyarakat Hindu dan Budha di Indonesia tinggal secara mengomplek pada suatu daerah. Hal ini berpengaruh terhadap penyebaran agama Hindu dan Budha.

- b. Strategi Perkawinan. Pernikahan beda keyakinan membuat salah satu pihak harus memilih agar bisa bersatu dalam satu rumah tangga. Jika pihak pria (Hindu atau Budha) menikah dengan wanita (non-Hindu atau non-Budha), biasanya pihak wanita akan mengikuti keyakinan dari pihak pria.
- c. Strategi Pendidikan. Hal ini dilakukan dengan mendidik siswa/siswa tentang ajaran Hindu atau Budha dengan baik, sehingga ketika siswa ditanya oleh orang yang berbeda keyakinan dan siswa tersebut menjawab dengan benar, maka hal tersebut merupakan pintu masuk untuk mempelajari agama Hindu atau Budha.
- d. Strategi Darma wacana. Hal ini dilakukan dengan metode ceramah di tempat-tempat strategis dengan menggunakan alat penguat suara.
- e. Strategi Kesenian. Beberapa diantaranya berbentuk pewayangan melalui cerita kitab Mahabarata dan Ramayana, seni ukir atau seni bangunan dengan membangun pura atau candi, seni tari, seni sastra dengan menterjemahkan kitab-kitab hindu dan budha dari bahasa sansekerta ke bahasa indonesia agar mempermudah untuk dipahami dan juga yoga.
- f. Strategi Teknologi Informasi. Hal ini dilakukan melalui media posting *online* (*website/blog*), jejaring sosial (*facebook, twitter, dll*), film dan animasi, desain grafis candi atau pura, pembuatan banner/majalah/koran, dan program aplikasi berbasis komputer ataupun *handphone*.

Sedangkan agama Islam masuk ke Indonesia dibawa oleh para pedagang muslim dari Gujarat, Arab dan juga Persia. Selain untuk berdagang, mereka juga membawa paham agama Islam untuk disebarluaskan di dalam kehidupan bermasyarakat. Proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia berlangsung secara bertahap dan dilakukan secara damai melalui beberapa strategi berikut (Syakir 1983, Dalimunthe 2016, Solikin dan Wakidi 2013):

- a. Strategi perdagangan, para pedagang muslim di samping berdagang juga menjalankan kewajiban berdakwah dalam bentuk menyampaikan dan mengajarkan agama Islam kepada orang lain yang ditemuinya. Selain itu para pedagang muslim yang menetap di kota-kota pelabuhan untuk membentuk perkampungan muslim. Strategi ini merupakan strategi yang dipilih sejak awal masuknya Islam ke Indonesia.

- b. Strategi perkawinan, proses penyebaran agama Islam dilakukan dengan cara seseorang yang telah menganut Islam menikah dengan seorang yang belum menganut Islam sehingga akhirnya pasangannya tersebut ikut menganut Islam. Sasaran utama dari strategi ini adalah para putri raja atau bangsawan. Karena pernikahan itulah, maka banyak keluarga raja atau bangsawan masuk Islam. Kemudian diikuti oleh rakyatnya.
- c. Strategi dakwah kultural, proses penyebaran Islam yang dilakukan dengan cara memberi penerangan tentang agama Islam seperti yang dilakukan Wali Songo dan para ulama lainnya.
- d. Strategi pendidikan, proses ini dilakukan dengan mendirikan pesantren dan sekolah guna memperdalam ajaran-ajaran Islam yang kemudian para alumninya menyebarkan ajaran Islam tersebut di daerahnya masing-masing.
- e. Strategi seni budaya, proses penyebaran Islam menggunakan media-media seni budaya seperti pertunjukan wayang kulit, upacara sekaten, seni bangunan (masjid), seni pahat atau ukir, seni tari, seni musik, dan seni sastra.
- f. Strategi tasawuf, penyebaran Islam dilakukan dengan menyesuaikan pola pikir masyarakat yang masih berorientasi pada ajaran agama Hindu dan Budha.

Terakhir, agama Kristen dan Katolik tiba di Indonesia saat kedatangan bangsa Portugis, yang kemudian diikuti bangsa Spanyol yang berdagang rempah-rempah. Kedatangan bangsa ini juga diikuti dengan para misionaris yang bertugas menyebarkan ajaran agama Kristen dan Katholik. Para misionaris tersebut melakukan strategi sebagai berikut (van den End 1987, Tarpin 2011, Alputila dan Cheviano 2014).

- a. Strategi kesaksian pribadi (*personal testimony*). Strategi ini dilakukan dalam bentuk seorang kristen/katolik menyampaikan kepada orang lain bahwa dia memiliki pengalaman pribadi dengan Yesus Kristus dari mendengar sendiri langsung suara Yesus di dalam hati atau lewat telinga ketika seorang Kristen sedang mencari bimbingan spiritual, atau melihat Yesus sendiri menampakkan diri dalam wujud laki-laki berjubah putih dan bercahaya, sampai mendapatkan kesembuhan ilahi dari penyakit-penyakit berat yang menurut pendekatan medis sudah tak akan dapat disembuhkan, atau konon berubah jadi kaya raya begitu menjadi orang Kristen.

- b. Strategi penyebaran agama dari rumah ke rumah. Dilakukan oleh sekelompok yang menjalankan penyebaran agama dari rumah ke rumah, (*door-to-door evangelism*) di masyarakat.
- c. Penyebaran agama lewat sinkretisme. Hal ini dilakukan dalam bentuk penggunaan tembang-tembang Jawa yang isinya merupakan doa-doa dalam rumus Kristen dan Katolik, penggunaan dzikir dengan menggunakan rapalan-rapalan Kristen dan Katolik, dan penggunaan cara-cara seperti dukun untuk mengobati orang sakit dengan menggunakan Doa Bapa.
- d. Strategi inkulturasi dan kontekstualisasi teologi. Strategi ini dilakukan dalam bentuk mengungkapkan kisah-kisah skriptural dan ajaran-ajaran agamanya dalam berbagai bentuk ekspresif kesenian dan kebudayaan yang diambil dari kebudayaan masyarakat sasaran penyebaran agama. Misalnya dalam bentuk gaya lukisan, madah, pantun, alat-alat musik, bentuk pakaian, bentuk bangunan, bahasa, kisah-kisah, olah raga, upacara-upacara, sampai ke gaya hidup, yang semuanya berurat dan berakar dalam kehidupan masyarakat-masyarakat lokal yang menjadi sasaran penyebaran agama.
- e. Strategi aktivitas diakonia. Strategi ini dilakukan dalam bentuk: *Pertama*, pelayanan karitatif (amal) lewat, misalnya, pemberian sembako kepada penduduk miskin di suatu kawasan, pemberian sumbangan sejumlah kecil uang, pakaian dan mainan bekas ke panti-panti asuhan, vaksinasi gratis terhadap anak-anak penduduk kawasan-kawasan kumuh, pasar sangat murah untuk penduduk miskin yang tinggal di sekitar lokasi gereja, sampai ke balai-balai pengobatan sangat murah untuk warga miskin dalam gereja maupun yang berada di luar gereja, dan lain sebagainya. *Kedua*, pelayanan vokasional, yakni kegiatan mendidik, menyekolahkan dan melatih para pengangguran dan orang miskin agar mereka memiliki bekal pengetahuan praktis dan keahlian yang dapat membuat mereka menjalani vokasi/panggilan sebagai pekerja-pekerja yang dapat dipercaya dan terampil dalam masyarakat, untuk menghasilkan pendapatan buat kehidupan mereka sendiri minimal, sehingga tidak menjadi parasit yang tak disukai orang lain.
- f. Strategi penerjemahan Alkitab. Dilakukan dalam bentuk menerjemahkan Alkitab ke dalam bahasa-bahasa daerah yang ada di Indonesia agar lebih mudah difahami oleh masyarakat berbagai suku dan daerah.



## 2. Strategi Penyebaran Agama dalam Kerangka Teori Permainan

Teori permainan merupakan salah satu cabang dalam ilmu matematika terapan yang mempelajari situasi konflik antar dua pihak atau lebih dalam mencapai tujuan yang mereka inginkan. Teori ini dikembangkan untuk menganalisis proses pengambilan keputusan dari situasi-situasi persaingan yang berbeda-beda dan melibatkan dua atau lebih kepentingan (Ferguson 2014). Pembaca yang ingin menelaah lebih lanjut konsep-konsep dasar dalam teori permainan dapat merujuk ke referensi-referensi berikut: Ferguson (2014), Thomas (1986), Carmichael (2005), dan Romp (1997).

Fenomena penyebaran ajaran agama merupakan salah satu fenomena yang dapat dimodelkan dengan teori permainan. Hal ini dikarenakan dalam proses penyebaran ajaran agama terdapat konflik kepentingan antar para penyebar ajaran agama. Konflik kepentingan tersebut berupa masing-masing penyebar agama menginginkan mendapatkan pengikut yang sebanyak-banyaknya dari warga yang diajaknya. Sehingga untuk tujuan tersebut mereka harus memiliki strategi yang tepat agar warga yang diajak tertarik untuk mengikuti ajaran agamanya. Jumlah warga yang mengikuti ajaran suatu agama sangat tergantung dari strategi yang dipilih oleh para juru dakwahnya. Semakin baik dan tepat strategi yang dipilih akan menghasilkan semakin banyak pemeluk agamanya.

Berdasarkan uraian sebelumnya, terdapat tiga unsur penting yang membangun sebuah proses permainan, yaitu: pemain, strategi, dan hasil permainan (nilai *payoff*). Ketiga unsur tersebut harus terdefinisi agar proses permainan dapat dianalisis untuk dicari solusi terbaiknya. Demikian juga dalam fenomena penyebaran ajaran agama, agar dapat dirumuskan strategi terbaik bagi masing-masing agama, maka perlu didefinisikan terlebih dahulu siapa pemainnya, apa saja strateginya, dan berapa besar nilai yang dihasilkan bagi setiap strategi yang dimainkan.

### a. Pemain

Berdasarkan uraian pada Bagian 2 dari artikel ini, terdapat lima agama yang secara aktif melakukan penyebaran ajaran agamanya di Indonesia. Namun, dalam rangka menyederhanakan kompleksitas fenomena penyebaran ajaran agama maka dalam artikel ini fenomena penyebaran ajaran agama hanya akan dipandang dari sudut Islam dan non-

Islam. Sehingga didefinisikan para pemain yang terlibat dalam masalah ini adalah para penyebar ajaran agama Islam dan para penyebar ajaran agama non-Islam.

b. Strategi Permainan

Menyesuaikan dengan penyederhanaan dalam unsur pemain, unsur strategi permainanpun harus disederhanakan agar dapat dimodelkan dalam konstruksi teori permainan. Menimbang strategi yang dikemukakan oleh Syakir (1983), dapat diinterpretasikan bahwa strategi penyebaran agama Islam melalui perdagangan, perkawinan, dakwah kultural, seni budaya dan tasawuf dapat diringkas dengan istilah penyebaran agama Islam melalui akulturasi dan asimilasi budaya. Sedangkan penyebaran agama Islam melalui pendidikan tetap dipertahankan dengan istilah tersebut. Dengan demikian, terdapat dua strategi penyebaran ajaran agama Islam di Indonesia yaitu strategi melalui akulturasi dan asimilasi budaya serta strategi melalui pendidikan.

Sedangkan untuk agama non-Islam, beberapa metode penyebaran agama yang diuraikan pada bagian sebelumnya dapat disederhanakan menjadi strategi akulturasi dan asimilasi yang bertujuan untuk mencari titik temu antara agama dengan budaya. Selanjutnya, strategi melalui pendidikan dan yang terakhir strategi melalui pemanfaatan globalisasi. Pendefinisian pemain dan strategi permainan di atas dapat diringkas dengan sajian tabel di bawah ini.

Tabel 1.  
Pemain dan Strategi Permainan

PEMAIN	STRATEGI PERMAINAN
penyebar ajaran agama Islam ( $P_1$ )	1. akulturasi dan asimilasi budaya 2. pendidikan
penyebar ajaran agama non-Islam ( $P_2$ )	1. akulturasi dan asimilasi budaya 2. pendidikan 3. pemanfaatan globalisasi

Dikarenakan jumlah pemain yang terlibat ada dua pihak, yaitu penyebar agama Islam dan penyebar agama non-Islam, maka jenis permainan ini adalah permainan dua orang pemain (*two-person game*).

c. Nilai *Payoff* Permainan

Setelah mendefinisikan siapa pemain berikut dengan strategi permainannya, selanjutnya akan dihitung nilai *payoff* yang akan diperoleh masing-masing pemain saat mereka memainkan setiap strateginya. Makna dari nilai *payoff* dalam permainan penyebaran ajaran agama ini adalah prosentase kenaikan jumlah pengikut agama tersebut di Indonesia yang diperoleh dari penyebaran ajaran agama melalui sebuah strategi yang dipilih. Kenaikan jumlah pengikut agama Islam akan berakibat pada penurunan jumlah pengikut agama non-Islam, dan begitu pula sebaliknya. Sehingga dapat dikatakan bahwa keuntungan seorang pemain merupakan kerugian pemain lawannya. Sehingga jenis permainan ini adalah permainan berjumlah nol (*zero-sum game*). Dengan demikian jenis permainan ini adalah permainan dua pemain berjumlah nol (*two-person zero-sum game*). Berikut akan dihitung nilai *payoff* untuk setiap strategi yang dimainkan. Nilai *payoff* yang tertulis merupakan nilai *payoff* bagi pemain  $P_1$ . Sedangkan bagi pemain  $P_2$ , dikarenakan jenis permainan ini adalah *two-person zero-sum game* maka nilai *payoff*-nya adalah negatif dari nilai *payoff* pemain  $P_1$ .  $P_1$  menggunakan strategi 1 dan  $P_2$  menggunakan strategi 1.

Berdasarkan data yang diambil dari Badan Pusat Statistik (BPS 2010), berikut adalah data jumlah umat Islam di Indonesia.

Tabel 2.  
Jumlah umat Islam di Indonesia

Tahun	Jumlah	Prosentase
1971	103 juta jiwa	86,7 %
1980	126 juta jiwa	87,5 %
1990	156 juta jiwa	87,2 %
2000	177 juta jiwa	88,2 %
2010	207 juta jiwa	87,2 %

Dari Tabel 2 di atas terlihat bahwa jumlah umat Islam mengalami kenaikan sebesar 0,5 %. Diasumsikan data tersebut merupakan hasil yang diperoleh dari penyebaran ajaran agama islam dan non-Islam menggunakan strategi asimilasi dan akulturasi budaya. Data di atas menunjukkan bahwa strategi asimilasi dan akulturasi budaya yang dilakukan oleh umat Islam lebih berhasil dibandingkan dengan yang dilakukan oleh non-Islam (Rahman,

2012). Dikarenakan jumlah penambahan polulasi umat Islam adalah 0,5% maka *payoff* dari strategi ini diberi nilai 0,5. P<sub>1</sub> menggunakan strategi 1 dan P<sub>2</sub> menggunakan strategi 2.

Dalam bidang pendidikan, perlu diakui banyak lembaga pendidikan non-Islam yang unggul dan menjadi tujuan utama para orang tua menyekolahkan anaknya. Efek dari banyak bersekolahnya siswa muslim di lembaga pendidikan non-Islam berpengaruh pada perpindahan agama. Namun, asimilasi dan akulturasi yang dilakukan umat Islam masih lebih mendominasi jika dibandingkan dengan efek yang diberikan oleh lembaga pendidikan non-Islam (Runtung 2005, Rahman 2012, Aziz 2013). Sehingga nilai *payoff* yang diperoleh diberi nilai 0,1. P<sub>1</sub> menggunakan strategi 1 dan P<sub>2</sub> menggunakan strategi 3.

Arus globalisasi yang cenderung ke arah westernisasi yang bersumber dari masyarakat Barat, telah mempengaruhi masyarakat muslim untuk berpola hidup kebarat-baratan. Nilai-nilai agama yang telah tertanam juga terpengaruh oleh pola pikir barat. Hal ini mengakibatkan adanya muslim yang berpindah ke agama yang lain yang selaras dengan arus globalisasi (Tarpin 2011). Diperkirakan jumlah muslim yang berpindah agama karena pengaruh globalisasi ini sebesar 0,1 % (Yusdani dan Machali 2015), sehingga nilai *payoff* yang dihasilkan adalah -0,1. P<sub>1</sub> menggunakan strategi 2 dan P<sub>2</sub> menggunakan strategi 1.

Umat non-Islam sangat gencar melakukan penyebaran agama dengan strategi akulturasi budaya. Banyak misionaris menampilkan diri sebagai tokoh-tokoh budaya setempat dan membuat berbagai upaya agar orang setempat bisa berpandangan bahwa budaya setempat lebih identik dengan non-Islam, ketimbang dengan keislaman. Misalnya, menciptakan citra bahwa orang setempat lebih cocok menjadi nonmuslim ketimbang menjadi Islam. Sebab, Islam adalah agama Arab yang hanya cocok untuk orang Arab, bukan untuk orang setempat. Sedangkan agama selain Islam sudah mengalami proses akulturasi dengan budaya setempat, sehingga lebih cocok bagi orang setempat (Husaini 2010, Tarpin 2011). Sedangkan dalam bidang pendidikan umat Islam masih kalah dibandingkan dengan yang lain. Sehingga nilai *payoff* yang dihasilkan adalah -0,4. P<sub>1</sub> menggunakan strategi 2 dan P<sub>2</sub> menggunakan strategi 2.

Jika strategi pendidikan ditandingkan dengan strategi pendidikan, maka akan banyak pro dan kontra dalam masalah ini. Banyak cendekiawan yang mengatakan Islam lebih

unggul, namun tidak sedikit pula yang mengatakan sebaliknya (Zuhdi 2012, Tulung 2014). Untuk itu, nilai *payoff* yang sesuai adalah 0.  $P_1$  menggunakan strategi 2 dan  $P_2$  menggunakan strategi 3. Pendidikan Islam yang berbasis pondok pesantren terbukti mampu mempertahankan umat Islam dari gempuran globalisasi (Astuti 2014, Asroni 2014). Sehingga nilai *payoff* yang dihasilkan adalah 0,2.

### 3. Mengkonstruksikan Model Permainan

Sesuai dengan konsep *two-person zero-sum game*, dalam permainan ini, penyebar agama Islam ( $P_1$ ) bertindak sebagai pemain *maximin*, yaitu pemain yang bertujuan memaksimalkan keuntungan dari sejumlah kemungkinan kerugian yang diperoleh. Sebaliknya, penyebar agama non-Islam ( $P_2$ ) bertindak sebagai pemain *minimax*, yaitu pemain yang bertujuan meminimumkan kerugian dari serangkaian kemungkinan keuntungan yang diperoleh. Dalam matriks permainan, pemain *maximin* akan menempati posisi pemain baris, sedangkan pemain *minimax* akan menempati posisi pemain kolom.

### 4. Mencari Strategi Penyebaran Agama Terbaik

Berdasarkan matriks permainan, maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah melihat apakah ada baris ataupun kolom dari matriks permainan di atas yang terdominasi oleh baris ataupun kolom yang lain. Jika ada maka dapat diterapkan aturan dominasi yang akan memperkecil ukuran matriks permainan. Berdasarkan sebaran nilai *payoff* maka terlihat bahwa tidak ada baris ataupun kolom yang terdominasi oleh baris ataupun kolom yang lain, sehingga tidak ada baris dan kolom yang direduksi dari matriks permainan.

Dari hasil penelitian, memberikan informasi bahwa bagi penyebar ajaran agama Islam ( $P_1$ ), strategi penyebaran agama yang terbaik bagi mereka adalah mengkombinasikan antara dua strategi yang mereka miliki, yaitu akulturasi dan asimilasi budaya (strategi 1) serta pendidikan (strategi 2) dengan proporsi masing-masing adalah  $\frac{1}{2}$ . Dalam prakteknya mereka bisa mengalokasikan setengah dari waktu, tenaga, dana dan sumber daya lainnya yang mereka miliki untuk menjalankan strategi akulturasi dan asimilasi budaya, dan mengalokasikan setengah dari waktu, tenaga, dana dan sumber daya lainnya yang mereka miliki untuk menjalankan strategi pendidikan. Jika hal tersebut mereka lakukan maka mereka akan mendapatkan nilai permainan sebesar  $\frac{1}{2} = 0,5$ . Artinya, mereka akan mendapatkan tambahan pemeluk agama baru yang berpindah dari agama selain Islam

sebanyak 5% dari total penduduk di Indonesia. Selain itu, ada beberapa strategi penyebaran agama yang bisa dijalankan, yaitu:

1. Menjalankan strategi akulturasi dan asimilasi budaya dengan proporsi  $\frac{1}{4}$ , dan Menjalankan strategi pemanfaatan globalisasi dengan proporsi  $\frac{3}{4}$ .
2. Menjalankan strategi pendidikan dengan proporsi  $\frac{3}{4}$ , dan Menjalankan strategi pemanfaatan globalisasi dengan proporsi  $\frac{1}{4}$ .
3. Mengkombinasikan opsi ke-1 dan ke-2 di atas dengan proporsi  $\lambda$  dan  $1 - \lambda$ , dengan  $0 \leq \lambda \leq 1$ .

Ketiga pilihan di atas sama-sama memberikan nilai permainan sebesar  $\frac{1}{2} = 0,5$ . Artinya, mereka akan kehilangan pemeluk agama mereka yang berpindah ke agama Islam sebanyak 5% dari total penduduk di Indonesia. Kehilangan pemeluk agama sebesar 5% adalah kerugian yang minimal bagi mereka. Jika mereka tidak menerapkan strategi penyebaran agama di atas maka mereka akan kehilangan lebih banyak lagi pemeluk agamanya.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan utama penelitian ini terletak pada kesulitan dalam mengkonstruksikan nilai *payoff* permainan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber data dan referensi tentang hasil capaian kuantitatif strategi penyebaran agama di Indonesia. Sehingga nilai *payoff* yang disajikan dalam penelitian ini belum akurat. Selain itu, simplifikasi strategi penyebaran agama memungkinkan terjadinya ketidakakuratan dalam merumuskan strategi penyebaran agama. Meskipun demikian, proses simplifikasi ini tetap harus ditempuh agar masalah penyebaran agama dapat dimodelkan dalam teori permainan.

### C. PENUTUP

Teori permainan telah merekomendasikan strategi penyebaran ajaran agama yang terbaik, baik bagi Islam maupun non-Islam. Dengan menerapkan strategi penyebaran ajaran agama yang direkomendasikan para penyebar ajaran agama akan mendapatkan apa yang menjadi tujuannya, yaitu mendapatkan pemeluk agama yang sebanyak-banyaknya. Namun demikian, situasi konflik yang terjadi dalam penyebaran ajaran agama

belum teranalisis dalam tulisan ini. Sehingga hal ini merupakan masalah terbuka dan dapat diteliti lebih lanjut. Analisis penyebaran ajaran agama tetap dapat menggunakan alat bantu teori permainan matematika. Masalah mengkonstruksikan nilai *payoff* permainan yang memberikan tingkat akurasi yang tinggi juga merupakan masalah terbuka bagi para peneliti dan pemerhati teori permainan.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Alputila, Cheviano, E., Pasang Surut Penyebaran Agama Katolik di Maluku Utara Pada Abad 16-17, *Kapata Arkeologi*, vol. 10, no. 1, 2014.
- Asroni, A., Pesantren dan Globalisasi: Pribumisasi Peradaban Islam di Asia Tenggara, *Al-Adalah*, vol 17, no 1, 2014.
- Astuti, S. A., Pesantren dan Globalisasi, *Jurnal Tarbawiyah*, vol 11, no 1, 2014.
- Aziz, D. K., Akulturasi Islam dan Budaya Jawa, *Fikrah Jurnal Ilmu Aqidah dan Studi Keagamaan*, vol. 1, no. 2, 2013.
- Badan Pusat statistik (BPS), *Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia*, 2010.
- Carmichael, F., *A Guide to Game Theory*, Prentice hall, New York, 2005.
- Dalimunthe, L.A., Kajian Proses Islamisasi Di Indonesia (Studi Pustaka), *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, vol. 12, no. 1, 2016.
- De Jong, K., Dari Perpisahan Kolonial ke Perjuangan Nasional Bersama: Sejarah Singkat Hubungan Islam-Kristen di Indonesia ( $\pm 1520-1949$ ), *Gema Teologi*, Vol. 36, No. 2, 2012.
- Departemen Agama RI. *Konflik Sosial Bernuansa Agama di Indonesia*. Departemen Agama RI Badan Litbang Agama dan Diklat Keagamaan Puslitbang Kehidupan Beragama Bagian Proyek Peningkatan Pengkajian Kerukunan Hidup Umat Beragama, 2003.
- Engwerda, *Linear Quadratic Dynamic Optimization and Differential Game*, John Wiley & Sons, West Sussex, 2005.
- Fauzi, A.A., Alam, R.A., dan Panggabean, S.R., *Pola-pola Konflik keagamaan di Indonesia (1990-2008)*, The Asia Foundation, Jakarta, 2009.
- Ferguson, T. S., *Game Theory, 2<sup>nd</sup> Edition*, Mathematics Department, UCLA, 2014.
- Fitriyana, N., Sejarah Singkat Masuk dan Berkembangnya Agama Budha di Sumatera Selatan, *Jurnal Ilmu Agama*, vol. 16, no. 1, 2015.
- Hapsin, A., Komarudin, dan Imroni, M.A., Urgensi Regulasi Penyelesaian Konflik Umat Beragama Perspektif Tokoh Lintas Agama, *Walisongo*, Vol 22, No 2, 2014.

- Husaini, A. *Misi Kristen dan Budaya Jawa*, diunduh dari laman [www.hidayatullah.com](http://www.hidayatullah.com) tanggal 2 Agustus 2017.
- Muqoyyidin, A.W., Potret Konflik Bernuansa Agama di Indonesia (Signifikansi Model Resolusi Berbasis Teologi Transformatif), *Analisis*, Vol XII, No 2, 2012.
- Rahman, A.A., Akulturasi Islam dan Budaya Masyarakat Lereng Merapi Yogyakarta: Sebuah Kajian Literatur, *Jurnal Indo-Islamika*, vol. 1, no. 2, 2012.
- Romp, G. *Game Theory Introduction and Applications*, Oxford University Press, Oxford, 1997.
- Runtung, S., Pendidikan Kristen Dalam Pelayanan Pengembalaan, *Jurnal Jaffray*, vol. 3, no. 1, 2005.
- Sukamto, A., Ketegangan Antar Kelompok Agama Pada Masa Orde Lama Sampai Awal Orde Baru, Dari Konflik Perumusan Ideologi Negara Sampai Konflik Fisik, *Jurnal Teologi Indonesia*, Vol. 1 No.1, 2013.
- Solikin, S.M. dan Wakidi, Metode Dakwah Sunan Kalijaga dalam Proses Islamisasi di Jawa, *PESAGI (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah)*, vol. 1, no. 2, 2013.
- Syakir. Asmuni, 1983. *Dasar-Dasar Strategi Dakwah Islam*, Al-Ikhlash, Surabaya.
- Tarpin, Misi Kristen di Indonesia: Bahaya dan Pengaruhnya Terhadap Umat Islam, *Jurnal Ushuluddin*, vol. 17, no. 1, 2011.
- Thomas, L.C., *Games, Theory and Applications*, Dover Publications, New York, 1986.
- Toha, S., Eksistensi Surat Keputusan Bersama Dalam Penyelesaian Konflik Antar Dan Intern Agama, Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan HAM R.I, 2011. Tulung, J.M., Pendidikan Agama Kristen dalam Masyarakat Majemuk, *Jurnal Eksekutif*, vol. 1, no. 3, 2014.
- Van den End, *Ragi Carita 1: Sejarah Gereja di Indonesia 1500 – 1860*. Medan: BPK Gunung Mulia, 1987.
- Yunus, F.M., Konflik Agama Di Indonesia Problem Dan Solusi Pemecahannya, *Substantia*, Vol 16 No 2, 2014.
- Yusdani dan Machali, I., Islam Dan Globalisasi, *Akademika Jurnal Pemikiran Islam*, vol 20, no 1, 2015.
- Zuhdi, A. Madrasah Sebagai Tipologi Lembaga Pendidikan Islam (Kajian Tentang Berbagai Model Madrasah Unggulan), *Madrasah*, vol. 5, no. 1, 2012.

**Pak Abror Sodik dan Pak Muhammad Wakhid Musthofa** merupakan dosen tetap di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pak Abror Sodik mengajar di Prodi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Pak Muhammad Wakhid Musthofa mengajar di Prodi Matematika Fakultas Sains dan Teknologi. Penelitian ini merupakan hasil penelitian antar Prodi.