



## Gereja metaverse: Memetakan tantangan dan peluang gereja di era post-digital

Jessica Elizabeth Abraham<sup>1</sup>, Junifrius Gultom<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Teologi Kharisma, Bandung

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Teologi Bethel Indonesia, Jakarta

### Correspondence:

[abrahamejessica@gmail.com](mailto:abrahamejessica@gmail.com)

### DOI:

<https://doi.org/10.30995/kur.v9i1.488>

### Article History

Submitted: January 27, 2022

Reviewed: October 03, 2022

Accepted: April 28, 2023

### Keywords:

church of metaverse;  
church avatar;  
virtual reality;  
digital ministry;  
avatar gerejawi;  
gereja metaverse;  
pelayanan digital;  
realitas virtual

Copyright: ©2023, Authors.

### License:



Scan this QR,  
Read Online



**Abstract:** Having a different world in virtual reality is nothing new. However, the rapid development of such a world, often known as the metaverse, has caught many peoples' attention, including believers. Even in its earliest stage of development, the metaverse has already attracted many interested stakeholders and investors as it promises to open up many possibilities and offers many other opportunities. Of course, it does not come without any negative aspects. Yet, like any previous technological advancements, one should assess its weight to determine the appropriate response. This paper addresses whether the metaverse should be seen as a threat or an opportunity, especially by the church. The authors hope that this writing will help the church realize this coming world in the near future and prepare as soon as possible to anticipate this revolutionary disruption. Hopefully, The church can provide spiritual care for the "real" people behind and within this virtual reality.

**Abstrak:** Konsep tentang adanya dunia virtual bukanlah suatu hal baru. Kini, perkembangan yang pesat dari terwujudnya dunia virtual tersebut, yang sering dikenal dengan sebutan metaverse, telah menarik perhatian banyak orang termasuk orang percaya. Bahkan pada tahap awal pengembangannya, metaverse telah menarik banyak stakeholder dan investor karena janji akan banyaknya peluang dan kemungkinan lain yang terbuka. Tentu saja itu dunia ini tidak datang tanpa aspek negatifnya. Namun, seperti kemajuan teknologi sebelumnya, seseorang harus terlebih dahulu menilai bobotnya untuk menentukan respons yang tepat. Penelitian ini mencoba menjawab pertanyaan apakah metaverse perlu dilihat sebagai ancaman atau peluang khususnya oleh gereja Tuhan. Penulis berharap penelitian ini pada akhirnya akan menyadarkan gereja akan datangnya metaverse dalam waktu dekat sehingga dapat melakukan persiapan sebaik mungkin untuk mengantisipasi disrupsi revolusioner ini. Gereja diharapkan dapat memberikan pelayanan spiritual yang diperlukan oleh orang-orang "nyata" yang ada di belakang dan di dalam realitas virtual.

## PENDAHULUAN

Hubungan Gereja dan dunia adalah bagaikan dua sisi dari satu koin yang sama. Meskipun keduanya memiliki wajah yang berbeda bahkan orientasi yang berseberangan, namun mereka tetap terhubung satu dengan yang lainnya. Pandangan ini dikemukakan oleh Hans Kung yang berpendapat bahwa gereja adalah milik dunia sebab esensi dan hidup Gereja di temukan

di sana yakni di dalam sejarah.<sup>1</sup> Hubungan antar Gereja dan dunia juga ditegaskan oleh Tuhan Yesus ketika Ia mendoakan murid-murid-Nya sebelum terangkat ke sorga. Dalam doa-Nya, Yesus tidak meminta agar para murid, sebagai representasi orang percaya yang akan dikenal dengan Gereja<sup>2</sup>, diambil dari dunia. Dia berdoa supaya Allah Bapa melindungi mereka dari pada yang jahat sebab meskipun mereka ada di dunia, mereka bukan dari dunia (Yoh. 17:11-18). Melalui ayat ini muncullah sebuah slogan dalam Bahasa Inggris yang sempat digemakan oleh seorang penginjil bernama Billy Graham yaitu *"In the World, But Not of It"* yang berarti di dalam namun bukan berasal dari dunia<sup>3</sup>, di mana Yesus datang ke dunia untuk menyelamatkan dunia, dan gereja ada di dunia untuk menuntaskan misi Yesus (Yoh. 3:16-17). Panggilan ini membuat gereja tidak boleh bertindak acuh atau masa bodoh dengan pergerakan dan perubahan yang terjadi di dalam dunia. Sebaliknya, gereja harus terus menyadari perubahan tersebut agar ia dapat terus menerus memperbaharui dan memikirkan kembali cara untuk menuntaskan misi Yesus dalam konteks yang baru.<sup>4</sup>

David J Bosch mengemukakan bahwa salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh gereja berasal dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat.<sup>5</sup> Berdasarkan pengamatannya, kemajuan ini akan membawa serta nilai-nilai sekuler yang akan berakibat pada proses dekristenisasi dan migrasi dimana "dunia tidak dapat lagi dibatasi menjadi wilayah-wilayah Kristen dan non-Kristen yang dipisahkan oleh lautan."<sup>6</sup> Jarak antarorang yang semakin dekat ini pada akhirnya akan menantang orang Kristen untuk meninjau ulang pandangan-pandangan serta nilai-nilai yang mereka hidupi termasuk iman kepercayaan Kristen di dalamnya. Gambaran masa depan Bosch tentang terciptanya suatu keadaan masyarakat yang terintegrasi ini cukup akurat, sudah terlihat bahkan terasa saat ini. Namun, berbeda dengan prediksinya, keadaan ini tidak tercapai melalui proses migrasi melainkan dengan adanya kemajuan teknologi lewat pengadaan internet.

Sebuah survei yang dilakukan oleh *Datareportal* yang bekerja sama dengan Hootsuite dan *We Are Social* menemukan bahwa pada Desember 2021 terdapat sekitar 4,72 milyar pengguna internet aktif di seluruh dunia.<sup>7</sup> Ini mewakili 60% dari total penduduk di dunia. Angka ini mengalami kenaikan lebih dari 2 kali lipat atau tepatnya sebesar 125% jika dibandingkan dengan angka 10 tahun ke belakang, di 2011. Dengan menggunakan data yang hampir serupa, sebuah survei lain yang dilakukan oleh Cybersecurity Venture, memprediksikan bahwa di tahun 2030 akan ada 7,9 milyar pengguna internet aktif di seluruh dunia (mewakili 90% dari total penduduk di dunia dari usia 6 ke atas). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat membawa manusia kepada sebuah dunia baru yaitu dunia virtual dimana mereka dapat saling terkoneksi antara satu dengan yang lainnya tanpa harus beranjak dari tempat dimana mereka berada.

Keberadaan dunia virtual bukan sesuatu yang baru. Morton Heilig, seorang sinematografi dari Amerika Serikat, berhasil menciptakan sebuah alat yang dinamai *Sensorama* pada tahun 1962. *Sensorama* merupakan mesin berteknologi yang memungkinkan penggunaanya

---

<sup>1</sup> Hans Kung, *The Church* (New York: Burns and Oates, 1968), 13-14.

<sup>2</sup> *Ibid.*, 32.

<sup>3</sup> Billy Graham, "In the World, But Not of It", *Decision Magazine*, 28 January 2016, <https://decisionmagazine.com/in-world-not-of-it/>, diakses tanggal 26 Oktober 2022 .

<sup>4</sup> David J Bosch, *Transformasi Misi Kristen* (Jakarta: Gunung Mulia, 2006), 798.

<sup>5</sup> Bosch, *Transformasi Misi Kristen*, 4.

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> Simon Kemp, "Digital 2021 April Global Statshot Report," *Datareportal*, <https://datareportal.com/reports/digital-2021-april-global-statshot>, diakses tanggal 26 Oktober 2022.

untuk merasakan suatu pengalaman multi sensori dan multi dimensi tanpa harus beranjak dari tempat duduknya.<sup>8</sup> Alat ini merupakan salah satu cikal bakal dari terciptanya dunia virtual. Dengan sensorama seseorang bisa melihat pemandangan secara 3 dimensi (3D) sambil mencium aroma tanah serta merasakan angin bahkan bergerak-gerak seolah ia sedang mengendarai motor. Setelah *Sensorama*, muncul begitu banyak kemajuan lainnya di bidang ini seperti penemuan *Telesphere Mask* di 1960 sebagai tampilan VR yang bisa dipasangkan ke kepala, *Headsight* di tahun 1961 yang menyuguhkan tampilan pengelihatian jarak jauh secara imersif atau *Artificial Reality* di tahun 1969 yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara langsung lewat aplikasi di komputer.<sup>9</sup>

Salah satu momen yang paling bersejarah di dunia virtual terjadi kurang lebih setengah abad kemudian, yaitu pada tahun 2021, dimana Mark Zuckerberg, pendiri dari perusahaan sosial media raksasa *Facebook*, meluncurkan sebuah konsep dari dunia virtual yang jauh lebih kompleks. Ia menggunakan istilah *metaverse* yang kemudian menjadi sumber inspirasi dari payung baru perusahaannya, *Meta*. Istilah ini yang merupakan penggabungan dari dua kata yaitu *meta*, dari bahasa Yunani yang berarti melampaui, dan *verse*, kependekan dari universe dalam bahasa Inggris yang berarti semesta.<sup>10</sup> Di dalam *metaverse*, orang-orang dapat saling bertemu, berbicara, bekerja, merancang sesuatu secara bersamaan meskipun di tempat yang berlainan.<sup>11</sup> Ini hanya salah satu proyek di dunia virtual yang sedang dikerjakan oleh sebuah perusahaan. Sementara itu, masih banyak perusahaan-perusahaan lain yang akan dan bahkan sudah mulai bergerak kepada realitas dunia yang baru ini.

Orang-orang yang berada di balik usaha penciptaan *metaverse* berharap bahwa dunia yang baru ini dapat memungkinkan penggunaannya untuk bergerak melampaui batasan-batasan yang mereka miliki di dunia nyata.<sup>12</sup> Tujuan ini nampak baik terutama setelah dunia mengalami dampak penyebaran virus COVID-19 lewat interaksi fisik yang luas. Namun, *metaverse* nyatanya tidak akan pernah bisa menjadi sebuah dunia yang sempurna seperti yang diangan-angankan orang.<sup>13</sup> Sebagaimana dosa hadir begitu nyata di tengah-tengah dunia seperti yang kita ketahui sekarang, dosa juga pasti akan masuk merasuk bahkan merajalela di *metaverse*.<sup>14</sup> Inilah yang mendorong kami melakukan penelitian tentang *metaverse*, dalam rangka memetakan tantangan dan peluang bagi gereja. Kami berharap agar gereja dapat benar-benar mempersiapkan dirinya dengan memikirkan ulang, memperbaharui, dan menerapkan pendekatan pelayanan agar gereja dapat memanfaatkan teknologi ini untuk perluasan kerajaan Allah secara maksimal dan di saat yang sama, dapat meminimalisir dampak buruk yang dapat diciptakannya.

---

<sup>8</sup> Holly Brockwell, "Forgotten Genius: The Man Who Made a Working VR Machine in 1957: A Gear VR for from the 1950s?," *TechRadar*, diakses pada tanggal 20 Desember 2021.

<sup>9</sup> Virtual Reality Society, "History of Virtual Reality", *VRS*, <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/history.html>, diakses pada tanggal 26 Oktober 2022.

<sup>10</sup> Guichun Jun, "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church," *Transformation* (2020), 3.

<sup>11</sup> Meta, "The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021," 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>, diakses pada 20 Desember 2021.

<sup>12</sup> "Connect 2021: Our Vision for the Metaverse," accessed January 2, 2022, <https://tech.fb.com/connect-2021-our-vision-for-the-metaverse/>, diakses pada 2 Januari 2022.

<sup>13</sup> Prasanna Singaraju, "The Metaverse: Dystopian Society or Reality?," *Forbes Magazine*, 29 March 2022, <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2022/03/29/the-metaverse-dystopian-society-or-reality/?sh=179d42d536ac>, diakses pada 26 Oktober 2022..

<sup>14</sup> Robert Hampshire, "What Should Christians Know about The Metaverse," 18 April 2022, *Christianity Today*, <https://www.christianity.com/wiki/christian-life/what-should-christians-know-about-the-metaverse.html>, diakses pada 26 Oktober 2022.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif lewat studi pustaka dan observasi non-partisipan. Penulis menggunakan sumber tulisan yang seimbang, yaitu yang melihat *metaverse* sebagai tantangan yang harus dilawan juga yang melihatnya sebagai kesempatan yang harus dipergunakan oleh gereja. Lewat sumber-sumber yang digunakan, baik itu berupa tulisan buku, jurnal, artikel serta pengamatan penulis terhadap *metaverse* dan gereja tersebut, penulis akan menggali dan menemukan alasan mengapa gereja tidak boleh mengabaikan *metaverse* begitu saja, juga memberikan beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan oleh gereja dalam meresponi realita dunia baru ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Metaverse: Dunia di dalam Dunia

Istilah *metaverse* menjadi populer di tahun 2021 ketika Mark Zuckerberg, CEO platform sosial media raksasa *Facebook*, memperkenalkan sebuah konsep terciptanya dunia virtual (*virtual reality*) sebagai visi dan target dari perusahaannya ke depan. *Facebook* menjelaskan *metaverse* secara sederhana sebagai sekumpulan ruangan-ruangan virtual dimana seseorang dapat membuat dan menjelajahi sesuatu bersama-sama dengan orang lain yang tidak berada secara fisik di ruang yang sama.<sup>15</sup> Orang-orang di dalam dunia *Metaverse*, yang direpresentasikan dengan suatu karakter unik (atau “picons” singkatan dari *personal icons*) beristilah *Avatar*, dapat saling berhubungan dan melakukan interaksi seperti berbincang, berbelanja, menonton konser musik bahkan berjudi online selama tempat-tempat tersebut (*cyberspace*) tersedia. Walaupun menggunakan sebutan *Metaverse* untuk virtual realita yang dibangunnya, *Facebook* cepat menyadari bahwa dunia yang disebut sebagai *Metaverse* ini bukanlah produk eksklusif dari sebuah perusahaan saja. Sama seperti internet, *Metaverse* diyakini akan tetap ada ada baik *Facebook* ada ataupun tidak.<sup>16</sup>

Tidak banyak yang tahu bahwa sebenarnya istilah *metaverse* pertama kali muncul pada tahun 1992. Istilah ini pertama-tama dikenalkan oleh Neal Stephenson dalam novelnya yang berjudul *Snow Crash*. Istilah *metaverse* yang digunakan sekitar 30 tahun lalu ini hampir serupa dengan konsep yang Zuckerberg coba wujudkan sekarang. Stephenson memakai istilah *metaverse* untuk menggambarkan adanya dunia lain di dalam dunia nyata yang tercipta lewat teknologi internet super canggih.<sup>17</sup> Novel tersebut menceritakan tentang kehidupan Hiro Protagonist, seorang peretas yang berprofesi sebagai seorang pengantar pizza, di *metaverse* yang diperankan lewat *avatar*-nya. *Avatar* merupakan gambaran grafis (atau karakter) yang dipilih atau dibuat oleh pemiliknya untuk menjadi representasi dirinya di dunia virtual. Konsep dari adanya dunia di dalam dunia lewat realita virtual seperti ini juga sudah banyak digambarkan oleh film ber-genre *Sci-Fi* (*science-fiction* atau fiksi ilmiah). Salah satu contoh yang paling populer adalah film *The Matrix* di tahun 1999 yang menceritakan bagaimana manusia tanpa sadar telah terjebak dalam dunia virtual realita yang dibangun oleh para robot.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Adi Robertson and Jay Peters, “What Is the Metaverse, and Do I Have to Care?,” *The Verge*, no. 4 October 2021 (2021), <https://www.theverge.com/22701104/metaverse-explained-fortnite-roblox-facebook-horizon>, diakses 5 Januari 2022.

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Tom Huddleston Jr., “This 29-Year-Old Book Predicted the ‘Metaverse’ — and Some of Facebook’s Plans Are Eerily Similar,” 3 November 2021, <https://www.cnbc.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>, diakses 5 Januari 2022.

<sup>18</sup> “The Matrix,” <https://www.imdb.com/title/tt0133093/>, diakses 5 Januari 2022.

Hari ini, *metaverse* bukan lagi hanya sekedar konsep atau angan-angan semata. Meskipun aksesnya masih terbatas dan bentuknya masih akan terus berkembang, *metaverse* sudah ada. Sebuah artikel yang dikeluarkan oleh *Techology Executive Council* bahkan menyatakan bahwa di dalam *metaverse*, proyek ekonomi, pekerjaan dan infrastruktur mulai menjadi nyata.<sup>19</sup> Perusahaan dan merk terkenal seperti Balenciaga, Gucci, Louis Vuitton sudah mulai bekerjasama untuk memasarkan produknya secara digital di *metaverse*. Pada tanggal 18 November 2021, Justin Bieber mengadakan konser secara virtual lewat *avatar*-nya di *Fortnite Metaverse*.<sup>20</sup> Majalah Forbes juga menunjukkan bahwa pemasukan Travis Scott lewat konsernya di dunia virtual, yang ditonton oleh 12,3 juta penonton di *Fortnite Metaverse* pada tahun 2020, hampir mencapai setengah dari pendapatan Scott lewat tur *Astraworld*-nya selama satu tahun di 2019 yaitu sebesar 20 juta dollar dibandingkan dengan 53 juta dollar. Di tahun-tahun mendatang, dengan teknologi yang semakin berkembang pesat, dunia virtual ini akan menjadi semakin nyata dan bahkan tidak terelakkan lagi.

### **Peran Teknologi dalam Penyebaran Injil: Belajar dari Sejarah**

*Metaverse* tentunya adalah suatu hal yang baru. Namun, perkembangan teknologi sama sekali bukanlah sesuatu yang baru sebab dunia sudah sering mengalami banyak perubahan terutama di bidang teknologi. Namun, jika dibandingkan, kecepatan perubahan yang dialami dunia dalam sejarah di bidang ini naik dengan sangat signifikan bahkan mengalami perkembangan secara eksponensial. Tom Wheeler dalam bukunya yang berjudul *From Gutenberg to Google* menunjukkan sebuah fakta menarik yaitu jarak waktu antar penemuan yang dapat dianggap mutakhir pada zamannya semakin berkurang.<sup>21</sup> Wheeler melihat bahwa jarak waktu penemuan mesin cetak yang pertama (Gutenberg) dari munculnya kekristenan adalah satu setengah milenium. Sementara itu, jarak waktu penemuan rel kereta api dan telegraf dari penemuan mesin Gutenberg hanya berkisar 400 tahun. Kemudian ia menambahkan bahwa jarak waktu dari periode rel kereta api dan telegraf ke zaman revolusi digital adalah kurang dari setengah waktu itu (atau kurang dari 200 tahun). Hal ini tentu berdampak juga pada kecepatan inovasi serta perubahan-perubahan lain yang dibawanya seperti di bidang ekonomi dan sosial.<sup>22</sup>

Perubahan yang dibawa oleh teknologi juga, disadari maupun tidak, banyak memengaruhi kehidupan gereja. Billy Graham, seorang tokoh kebangunan rohani yang terkenal, memanfaatkan kemajuan teknologi berupa radio dan televisi dalam usaha pekabaran Injil. Jika dihitung, seluruh pendengar ataupun penonton kotbah Billy Graham di radio, televisi dan internet dapat mencapai lebih dari dua milyar orang – kira-kira sepertiga populasi penduduk di dunia pada saat Billy Graham pensiun dari pelayanan publik nya di tahun 2005.<sup>23</sup> Seorang lain yang juga memanfaatkan teknologi untuk membawa pergerakannya ke berbagai tempat adalah Martin Luther – sang tokoh reformator. Sejarah mencatat bahwa pada tahun 1517, tanggal 31 Oktober, Luther memakumkan 95 proposisi-proposisi teologis di pintu Gereja Wittenberg sebagai buah karya pemikirannya terhadap kondisi gereja Katolik saat itu.

---

<sup>19</sup> Cameron Costa, "Inside the Metaverse Economy, Jobs and Infrastructure Projects Are Becoming Real," 15 Januari 2022, January, <https://www.cnbc.com/2022/01/15/inside-the-metaverse-economy-this-is-what-will-be-for-real-in-2022.html>, diakses 16 Januari 2022.

<sup>20</sup> Kimberlee Speakman, "Justin Bieber To Stage Virtual Concert," *Forbes Magazine*, November 10, 2021, <https://www.forbes.com/sites/kimberleespeakman/2021/11/09/justin-bieber-to-stage-virtual-concert/?sh=5a9ed825566a>, diakses 16 Januari 2022.

<sup>21</sup> Tom Wheeler, *From Gutenberg to Google* (Washington DC: Brooking Institution Press, 2019), 21.

<sup>22</sup> Wheeler, *From Gutenberg to Google*, 21.

<sup>23</sup> Darrell L Bock; Jonathan J Armstrong, *Virtual Reality Church* (Chichago: Moody Publisher, 2021), 23.

Tanpa adanya penemuan mesin cetak, pergerakan reformasi yang dilakukan Luther tidak akan membawa dampak perubahan yang besar seperti yang terjadi kepada pemikiran-pemikiran serupa yang diusulkan oleh orang-orang lain sebelum Luther.<sup>24</sup> Sebelum masa Luther, gereja Katolik memegang kontrol dari buku-buku yang diproduksi oleh sebab itu penyebaran pemikiran mereka serta pemikiran-pemikiran teologis yang baru hanya terbatas di area lokal saja. Sebaliknya, di masa Luther, yakni pada pasca penemuan mesin cetak tahun 1450, monopoli gereja Katolik terhadap produksi buku dan percetakan sudah melemah bahkan hilang. Beberapa tahun sebelumnya, pada tahun 1508, sebuah printer komersial telah mendirikan toko di dalam biara dimana Luther tinggal.<sup>25</sup> Tempat itu menjadi "gudang" penyebaran informasi yang membuat Luther, seseorang biarawan yang awalnya tidak dikenal dari Wittenberg, menjadi tokoh reformator – pengkotbah media cetak pertama di dunia.

Apa yang mungkin terjadi kepada Billy Graham dan pelayanannya tanpa adanya temuan radio dan televisi? Apa yang mungkin terjadi kepada Martin Luther dan gerakan reformasinya tanpa adanya temuan mesin cetak? Tentu saja Tuhan tetap dapat bekerja dengan atau tanpa adanya temuan-temuan teknologi tersebut. Namun, belajar dari kedua tokoh sejarah ini, temuan-temuan teknologi yang dipergunakan dengan benar terbukti dapat membawa manfaat yang besar bagi gereja dan kekristenan. Di era digitalisasi ini pun teknologi, seperti televisi dan semua media teknologi yang terhubung kepada internet, telah menjadi sarana untuk menjangkau orang dengan pesan Injil.<sup>26</sup>

### **Gereja dan Teknologi: Panggilan Orang Percaya di dalam Dunia**

Respon dan pandangan gereja terhadap teknologi dapat diparalelkan dengan pandangan Richard Niebuhr tentang hubungan Kekristenan dan budaya serta sistem-sistem kemasyarakatan. Dalam bukunya yang dianggap sebagai literatur klasik kekristenan, *Christ and Culture*, Niebuhr membahas bagaimana Kristus dan para pengikut-Nya seharusnya bertahan di tengah-tengah dunia. Bagaimana orang percaya yang tidak berasal dari dunia ini seharusnya hidup di tengah-tengah dunia (Yoh. 17:11-18). Hubungan paralel ini ditarik dengan membandingkan karakteristik yang serupa antara budaya dan teknologi seperti yang dijelaskan oleh Niebuhr. Niebuhr menjelaskan bahwa budaya memiliki beberapa karakter yaitu bersifat sosial, merupakan pencapaian manusia, beroperasi dalam nilai-nilai dunia, ditunjukkan untuk kebaikan manusia, cenderung bersifat temporal dan materialistik serta pluralis.<sup>27</sup> Karakteristik-karakteristik tersebut dapat juga dijumpai di area teknologi. Oleh sebab itu, ke lima pandangan Niebuhr tentang hubungan kekristenan dengan budaya dapat juga direfleksikan kepada hubungan kekristenan terhadap teknologi.

Berdasarkan pandangan Niebuhr yang pertama, *Christ against Culture* (Kristus melawan budaya), gereja dapat melihat dan meresponi teknologi sebagai musuhnya.<sup>28</sup> Kesetiaan kepada Kristus dianggap sebagai alasan dari penolakan terhadap budaya dan sistem-sistem kemasyarakatan; termasuk teknologi. Walaupun dimotivasi dengan semangat kekudusan, pandangan ini gagal melihat bahwa budaya (termasuk teknologi) tidak sama dengan dosa. Artinya, saat gereja memutuskan hubungannya dengan teknologi, tidak secara otomatis membuat gereja memutuskan hubungannya dengan dosa. Pandangan Niebuhr yang kedua, *Christ of Culture* (Kristus dari budaya), memposisikan Yesus sebagai sosok yang memenuhi segala

<sup>24</sup> Wheeler, *From Gutenberg to Google*, 28.

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Sonny Eli Zaluchu, *Church Digitalization and the New Koinonia in the Era of the "Internet of Things"*, International Bulletin of Mission Research, 4.

<sup>27</sup> H. Richard Niebuhr, *Christ and Culture* (New York: Harper & Row Publishers, 1956), 32-39.

<sup>28</sup> Ibid., 45-55.

harapan dari budaya dunia.<sup>29</sup> Meskipun mengusung semangat keterbukaan, dalam pandangan ini, pribadi Yesus Kristus seringkali terdistorsi akibat ekspektasi yang tidak alkitabiah yang disematkan kepada-Nya dari kebudayaan dan lingkungan sosial.

Pandangan ketiga, *Christ above Culture* (Kristus di luar budaya), tidak melihat budaya – seperti teknologi – sebagai sesuatu yang netral yaitu tidak baik maupun buruk.<sup>30</sup> Namun, pandangan ini melihat budaya serta pekerjaan manusia (termasuk teknologi) secara sama sekali terpisah dari pekerjaan Allah. Akibatnya, gereja diposisikan sebagai sesuatu yang sama sekali tidak bersentuhan bahkan tidak relevan dengan apa yang terjadi di dunia. Pandangan yang hampir mirip dengan pandangan ke tiga ini adalah pandangan ke empat yaitu *Christ and Culture in Paradox* (Kristus dan budaya dalam paradoks).<sup>31</sup> Perbedaannya terletak di dalam integrasi sebagaimana mereka berusaha untuk mempertahankan kesetiaan kepada Kristus dan tanggung jawab terhadap budaya dipertahankan secara bersama-sama. Dengan mempertahankan pandangan ini, suatu saat, kekristenan dikhawatirkan bisa kehilangan suaranya terhadap budaya. Pandangan kelima adalah pandangan yang paling disarankan oleh Niebuhr, yaitu *Christ Transforms Culture* (Kristus yang mentransformasi budaya).<sup>32</sup> Melalui kacamata ini, budaya manusia dapat ditransformasikan untuk kemuliaan Tuhan yakni salah satunya melalui gereja Tuhan. Artinya, Tuhan sebagai sang pencipta dapat menggunakan hasil karya ciptaan-Nya sebagai alat untuk kemuliaan-Nya. Hasil karya ciptaan-Nya itu, seperti budaya, sistem-sistem kemasyarakatan termasuk teknologi, tidak serta merta dianggap kudus dan sempurna namun justru perlu ditransformasi melalui nilai-nilai kerajaan Allah agar dapat dimaksimalkan untuk pekerjaan Tuhan. Pandangan seperti ini memungkinkan gereja untuk dapat berinteraksi, mengambil manfaat dan bahkan mengubah budaya dan teknologi agar sesuai dengan kehendak Tuhan.

### **Teknologi: Jalan Romawi Baru bagi Panggilan Gereja**

Salah satu panggilan gereja yang tidak akan pernah berubah sampai Tuhan Yesus datang kembali diserukan oleh Yesus sendiri sebelum Ia terangkat naik ke sorga. Dalam Amanat Agung-Nya di Matius 28:19-20, Yesus berkata, “karena itu pergilah, jadikanlah semua bangsa murid-Ku dan baptislah mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus, dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah Kuperintahkan kepadamu. Dan ketahuilah, Aku menyertai kamu senantiasa sampai kepada akhir zaman.” Misi Allah untuk menyelamatkan manusia tentunya tidak bermula di Amanat Agung melainkan sudah dimulai sejak permulaan dunia. Berbagai peristiwa di dalam Perjanjian Lama menunjukkan bagaimana Allah berinisiasi dan terlibat dalam karya penyelamatan manusia seperti di dalam kisah Nuh, Abraham, Daniel dan seterusnya. Namun, rencana, pola dan strategi bermisi yang Allah terapkan pada masa Perjanjian Lama agak berbeda dengan pola di Perjanjian Baru.

“Dalam Perjanjian Lama, Allah menetapkan umat pilihan-Nya untuk beribadah di Bait Allah di Yerusalem. Dengan demikian Bait Allah menjadi pusat ibadah untuk semua bangsa. Tujuan bait di Yerusalem adalah untuk menarik semua orang, baik orang Yahudi maupun bukan Yahudi untuk mengenal Allah secara benar.”<sup>33</sup> Michael Shipman menyebut pola misi yang berpusat dari luar ke dalam ini sebagai pola ‘mari’. Sementara itu, pola misi di zaman Perjanjian Baru berfokus keluar dimana umat pilihan Tuhan didorong dari dalam untuk

<sup>29</sup> Niebuhr, *Christ and Culture*, 83-91.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 116-120.

<sup>31</sup> *Ibid.*, 149-159.

<sup>32</sup> *Ibid.*, 190-196.

<sup>33</sup> Michael K. Shipman, *Amanat Agung Asli* (Rahayu Group, n.d.), 30.

menjangkau, memuridkan, membaptis dan mengajar sebagaimana ditulis dalam Matius 28:19-20 tadi. Pola ini adalah pola 'pergi'.<sup>34</sup> Pola misi 'pergi' inilah yang diterapkan oleh para rasul dan yang seharusnya diterapkan juga oleh gereja pada zaman ini.

Perintah untuk "pergi" juga dicatatkan dalam Markus 16:15 yakni "Pergilah ke seluruh dunia, beritakanlah Injil kepada segala makhluk". Disini, Yesus menunjukkan target dari pesan Injil yaitu kepada κόσμος yang berasal dari kata κόσμος atau "seluruh dunia". Kata kosmos biasanya digunakan tidak hanya untuk menggambarkan dunia namun segala sesuatu yang berhubungan dengan suatu tatanan. Dalam bahasa Yunani, kata ini dapat diterjemahkan sebagai suatu sistem politik tertentu; sistem mode; sebuah sistem yang ditemukan pada bagian masyarakat, seperti lingkaran pertemanan atau lingkungan tinggal dimana seseorang dapat berpengaruh.<sup>35</sup> Dengan demikian, perintah "pergi" yang Yesus berikan kepada murid-muridnya sebaiknya tidak dimengerti sebagai suatu perbuatan yang dilakukan secara fisik untuk beranjak dari suatu tempat ke tempat lain. Namun, perintah "pergi" ini dapat diterjemahkan dalam artian "masuk" ke sistem-sistem kemasyarakatan dimana seseorang dapat berpengaruh.

Walter Wilson mengemukakan pengamatan dan keyakinannya akan adanya campuran tangan ilahi dalam proses penuntasan pola misi 'pergi' dalam Amanat Agung melalui kemunculan teknologi internet.<sup>36</sup> Ia menggambarkan internet sebagai *viae Romane* atau *the new Roman Road* (terjemahan: jalan Romawi yang baru) yakni jalan yang memungkinkan terjadinya penyebaran berita Injil ke seluruh dunia. Apabila gereja saat ini mau melakukan reposisi pemikiran dan melihat teknologi dari sudut pandang Niebuhr, *Christ Transforms Culture*, maka seharusnya gereja pun dapat melihat *Metaverse* sebagai jalan yang terbuka untuk penyebaran Injil. Dengan demikian, keberadaan *Metaverse* dapat membawa revolusi digital bagi pelaksanaan panggilan gereja di dunia. Harapannya adalah bahwa hubungan yang diciptakan secara *online* ini dapat pada akhirnya terwujudkan dalam kehidupan *offline*. Harapan ini didasarkan pada penelitian-penelitian yang menemukan bahwa pengguna internet tidak melihat kehidupan *online* dan *offline* mereka sebagai sesuatu yang berbeda atau terpisah.<sup>37</sup>

### **Realitas Semu, Realitas Virtual, dan Kesempatan Gereja**

Tentu saja, ada begitu banyak hal baik yang ditawarkan oleh teknologi. *Virtual Reality* di dunia *metaverse*, misalnya, dapat digunakan sebagai platform untuk membuat cerita Alkitab menjadi "nyata". Bayangkan bagaimana seseorang dapat mendengar kotbah tentang bagaimana Yesus menyembuhkan orang yang lumpuh di Markus 2:1-12 sambil benar-benar melihat orang lumpuh itu diturunkan dari atap oleh kawan-kawannya.<sup>38</sup> Atau bagaimana teknologi dapat membantu komunikasi antar budaya (*cross-cultural communication*) lewat sarana penerjemah otomatis (*voice-to-voice translation* atau *text-to-text translation*).<sup>39</sup> Darrell Bock dan Jonathan Armstrong banyak membahas manfaat teknologi ini dalam bukunya *Virtual Reality Church*. Meskipun demikian, teknologi pun membawa banyak efek samping dan dampak yang kurang baik dalam hidup seseorang.

Sebuah artikel majalah Forbes menemukan fakta bahwa kecanggihan teknologi nyatanya membuat manusia merasa lebih kesepian. Dikatakan,

<sup>34</sup> Ibid.

<sup>35</sup> Definisi kosmos, <https://biblehub.com/greek/2889.htm>, diakses 26 Oktober 2022.

<sup>36</sup> Darrell L Bock; Jonathan J Armstrong, *Virtual Reality Church* (Chichago: Moody Publisher, 2021), 42-43.

<sup>37</sup> Heidi A Campbell, "Community", *Digital Religion* (New York: Routledge), 63.

<sup>38</sup> Bock dan Armstrong, *Virtual Reality Church*, 94.

<sup>39</sup> Ibid., 102.



As social media reshapes how we connect, we have to rethink what we need to feel fulfilled in our relationships, and realize that no amount of tweets, texts or Facebook status updates can provide it. While social networking is a great tool, there's a profound difference between an online social network and a real one. Despite the fact there will always be someone, somewhere awake to "like" our latest status update ... when it comes to friends, quantity doesn't equal quality.<sup>40</sup>

Tulisan yang sama juga memuat temuan bahwa golongan usia yang menunjukkan tingkat kesepian yang paling tinggi adalah anak-anak muda yang berusia dibawah 35 tahun, yakni mereka yang paling produktif dalam berjejaring sosial. Mereka menyimpulkan bahwa semakin besarnya jaringan sosial seseorang secara *online*, semakin dangkal hubungan jaringan *offline*-nya.<sup>41</sup> Pernyataan dan temuan ini menarik sebab pernyataan ini dikeluarkan oleh majalah sekuler. Berdasarkan data yang mereka dapatkan, orang di luar kekristenan sekalipun bisa melihat bagaimana teknologi yang bersifat digital tidak mampu memenuhi kebutuhan manusia yang terdalam. Komunikasi digital tidak akan pernah dapat menggantikan hubungan personal, tatap muka, kontak dekat – baik secara personal maupun profesional.<sup>42</sup> Mereka bahkan meyakini bahwa kecanggihan teknologi yang ditawarkan oleh dunia virtual seperti adanya *avatar* tetap tidak akan bisa mengisi kebutuhan tersebut.

Di sinilah gereja perlu berperan. Gereja tidak boleh memusuhi teknologi namun sebaliknya, gereja perlu menggunakannya secara maksimal dengan tujuan agar gereja bisa memberikan jawaban bagi pemenuhan kebutuhan manusia yang terdalam tersebut. Gereja perlu menyadari bahwa *metaverse*, meskipun merupakan dunia virtual, tetap melibatkan manusia yang nyata – yang memiliki tubuh, jiwa, roh dan yang memerlukan pelayanan rohani.<sup>43</sup> Selain itu, gereja juga perlu menyadari adanya perubahan cara manusia di era digital berinteraksi satu dengan yang lain dimana hubungan, interaksi, komunikasi digital telah menggantikan hubungan, interaksi, dan komunikasi yang dulunya dilakukan secara fisik.<sup>44</sup> Dengan demikian, ada begitu banyak pelayanan yang bisa ditawarkan. Contohnya, di tengah-tengah *metaverse* yang penuh dengan kepura-puraan, sebagaimana penggunaanya bisa memodifikasi penampilan *avatar* mereka sesukanya agar dapat dilihat dari sisi tertentu, gereja bisa menawarkan keaslian dan penerimaan. Contoh lain, di tengah-tengah *metaverse* yang memberikan kebebasan hidup yang mungkin mengarah pada kehampaan, gereja dapat memperkenalkan tujuan hidup yang mengarahkan manusia pada hidup yang bermakna. Dunia virtual adalah ladang misi yang begitu luas dimana 97% penggunaanya bukan orang Kristen.<sup>45</sup> Orang-orang ini perlu diperkenalkan kepada Yesus Kristus, sebab hanya Yesus yang dapat menjadi jawaban baik itu di dunia nyata ataupun di *metaverse*.

## KESIMPULAN

Gereja perlu terlibat di dalam *metaverse* untuk dapat mengetahui tantangan dan peluang yang dibawa olehnya. Keterlibatan ini membutuhkan perubahan cara pandang (*paradigm shift*) gereja terhadap teknologi itu sendiri. Tentunya ini tidak mudah sebab *metaverse* adalah suatu dunia baru yang belum pernah ada sebelumnya. Namun, sesuai dengan salah satu slogan

---

<sup>40</sup> Margie Warrell, "Text or Talk: Is Technology Making You Lonely?," *Forbes Women*, last modified 2012, <https://www.forbes.com/sites/womensmedia/2012/05/24/text-or-talk-is-technology-making-you-lonely/?sh=2524b3212a7b>, diakses 17 Januari 2022.

<sup>41</sup> Warrell, "Text or Talk: Is Technology Making You Lonely?," diakses 17 Januari 2021.

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> Bock dan Armstrong, *Virtual Reality Church*, 184.

<sup>44</sup> Sonny Zaluchu, "Church Digitalization and the New Koinonia in the Era of IoT", 5.

<sup>45</sup> Jun, "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse," 7.

gereja, *ecclesia semper reformada*, gereja perlu terus memperbaharui dirinya, baik dalam pola atau modelnya agar tetap dapat memenuhi panggilannya bagi dunia. Satu hal yang tidak boleh dilakukan gereja adalah membiarkan disrupsi teknologi ini begitu saja. Gereja perlu mempersiapkan dirinya sebaik mungkin agar ia bisa memberikan jawaban bagi kebutuhan manusia di *metaverse* yang sesuai dengan firman Tuhan. Gereja perlu mengantisipasi kenyataan bahwa *metaverse* akan ada dari sekarang. Hal ini penting sekali sebab sebagaimana pergerakan dan revolusi teknologi membutuhkan waktu yang semakin singkat, waktu gereja untuk mempersiapkan dirinya juga menjadi semakin terbatas. Gereja tidak boleh hanya terlarut dan sibuk dalam perdebatan teologis tentang apakah gereja dapat berdiri di *metaverse* sementara generasi *digital native* sudah memasuki, terbiasa atau bahkan memilih hubungan yang lebih bersifat *digital* dan *online*.

## REFERENSI

- Bock, Darrell L and Jonathan J Armstrong. *Virtual Reality Church*. Chichago: Moody Publisher, 2021.
- Bosch, David J. *Transformasi Misi Kristen*. Jakarta: Gunung Mulia, 2006.
- Brockwell, Holly. "Forgotten Genius: The Man Who Made a Working VR Machine in 1957: A Gear VR for from the 1950s?" *TechRadar*.
- Campbell, Heidi A. "Community". *Digital Religion*. New York: Routledge.
- Costa, Cameron. "Inside the Metaverse Economy, Jobs and Infrastructure Projects Are Becoming Real." 15 Januari 2022, January . <https://www.cnbc.com/2022/01/15/inside-the-metaverse-economy-this-is-what-will-be-for-real-in-2022.html>.
- Graham, Billy. "In the World, But Not of It". *Decision Magazine*, 28 January 2016. <https://decisionmagazine.com/in-world-not-of-it/>
- Hampshire, Robert. "What Should Christians Know about The Metaverse". 18 April 2022. *Christianity Today*. <https://www.christianity.com/wiki/christian-life/what-should-christians-know-about-the-metaverse.html>
- Jr., Tom Huddleston. "This 29-Year-Old Book Predicted the 'Metaverse' — and Some of Facebook's Plans Are Eerily Similar." 3 November 2021. <https://www.cnbc.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>.
- Jun, Guichun. "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church." *Transformation* (2020).
- Kemp, Simon. "Digital 2021 April Global Statshot Report," *Datareportal*. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-april-global-statshot>
- Kung, Hans. *The Church*. New York: Burns and Oates, 1968.
- Margie Warrell. "Text or Talk: Is Technology Making You Lonely?" *Forbes Women*. Last modified 2012. <https://www.forbes.com/sites/womensmedia/2012/05/24/text-or-talk-is-technology-making-you-lonely/?sh=2524b3212a7b>.
- Meta. "The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021," 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>.
- Niebuhr, H. Richard. *Christ and Culture*. New York: Harper & Row Publishers, 1956.
- Robertson, Adi, and Jay Peters. "What Is the Metaverse, and Do I Have to Care?" *The Verge*, no. 4 October 2021 (2021). <https://www.theverge.com/22701104/metaverse-explained-fortnite-roblox-facebook-horizon>.
- Singaraju, Prasanna. "The Metaverse: Dystopian Society or Reality?," 29 March 2022, *Forbes Magazine*, <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2022/03/29/the-metaverse-dystopian-society-or-reality/?sh=179d42d536ac>.

Shipman, Michael K. *Amanat Agung Asli*. Rahayu Group, n.d.

Speakman, Kimberlee. "Justin Bieber To Stage Virtual Concert." *Forbes Magazine*, November 10, 2021. <https://www.forbes.com/sites/kimberleespeakman/2021/11/09/justin-bieber-to-stage-virtual-concert/?sh=5a9ed825566a>.

Wheeler, Tom. *From Gutenberg to Google*. Washington DC: Brooking Institution Press, 2019.

"Connect 2021: Our Vision for the Metaverse." Accessed January 2, 2022.

<https://tech.fb.com/connect-2021-our-vision-for-the-metaverse/>.

"The Matrix." <https://www.imdb.com/title/tt0133093/>.