



Repons teologis atas kekhawatiran ibadah dan kepemimpinan digital

Suardin Gaurifa 

Sekolah Tinggi Teologi Pelita Kebenaran, Medan

Correspondence:

suardingaurifa@gmail.com

DOI:

<https://doi.org/10.30995/kur.v9i1.714>

Article History

Submitted: Dec. 31, 2022

Reviewed: March 15, 2023

Accepted: April 30, 2023

Keywords:

digital church;
digital leadership;
digital worship;
gereja digital;
ibadah digital;
kepemimpinan digital

Copyright: ©2023, Authors.

License:



Scan this QR,
Read Online



Abstract: The availability of 5th-generation digital technology will significantly enhance digital transfer, and the world will look different with the increasing presence of immersive technology and digital decision systems. The current paper investigates the facts regarding 5G upon which prediction can be made on how it will likely impact the church. Concerns have risen among church leadership as a reaction to some churches' move towards adapting technologies such as immersive technology and digital decision-making systems. The paper presents some responses to these concerns. It looks at possible opportunities to utilize future digital technologies for outreach and expanding God's kingdom.

Abstrak: Transfer digital akan sangat ditingkatkan dengan ketersediaan teknologi digital Generasi ke-5, di mana dunia akan terlihat sangat berbeda dengan meningkatnya kehadiran teknologi imersif dan sistem keputusan berbasis digital. Makalah saat ini menyelidiki fakta-fakta mengenai 5G di mana prediksi dapat dibuat tentang bagaimana teknologi tersebut kemungkinan akan berdampak pada gereja. Menanggapi beberapa gereja yang bergerak ke arah adaptasi terhadap teknologi seperti teknologi imersif dan sistem pengambilan keputusan digital, timbul keprihatinan di antara para pemimpin gereja. Makalah ini menyajikan beberapa tanggapan atas keprihatinan ini dan melihat beberapa kemungkinan peluang pemanfaatan teknologi digital di masa depan untuk tujuan penjangkauan dan demi perluasan kerajaan Tuhan.

PENDAHULUAN

Dengan penyebaran ketersediaan infrastruktur teknologi komunikasi digital generasi ke-5 sejak tahun 2019 dan pemanfaatan 5G dalam berbagai kemajuan teknologi seperti robotik, kecerdasan buatan, layanan medis, mobil tanpa pengemudi dan lain sebagainya, dapat dibayangkan pola kehidupan manusia di masa depan akan sangat berbeda. Hal yang menjadi perhatian utama bagi gereja adalah bahwa kehidupan manusia akan semakin menyelam ke dalam teknologi imersif seperti *metaverse* (atau realitas virtual), *live streaming*, *zoom meeting*, *youtube*, serta pengambilan keputusan yang berbasis digital.

Salah satu fakta tentang dunia digital adalah bahwa lebih dari 20% perekonomian dunia mengandalkan internet dan menurut IBISWorld, pada tahun 2023 proporsi tersebut akan

mencapai 28%.¹ Sedangkan menurut Accelery Inc., 68% dari Pendapatan Domestik Brutto global saat ini sudah terdigitalisasi.² Berdasarkan ini, sistem keputusan berbasis digital akan menjadi perubahan besar di balik tirai, yang tidak terlalu kelihatan oleh masyarakat. Kepemimpinan digital akan memungkinkan berbagai pihak untuk mencapai sasaran-sasaran ekonominya sehingga memberi industri-industri kekuatan untuk meraih ambisinya. Jeffrey Ritter³ dari Universitas Oxford mendefinisikan pemimpin digital sebagai berikut:

Para pemimpin digital bersedia mengeksplorasi bagaimana teknologi informasi dapat digunakan untuk membantu organisasi menjadi lebih responsif...Para pemimpin digital yang sukses memahami pentingnya, dan bertanggung jawab atas, data masuk dan proses ... yang mendukungnya, serta informasi digital keluar.

Dengan demikian, pemimpin yang memiliki pemahaman tentang dunia digital atau "pemimpin digital" akan memiliki keunggulan dibandingkan dengan yang belum bekerja dalam pola pikir digital. Makalah ini menyajikan analisis dari dua masalah yang diidentifikasi sebelumnya. Tujuan artikel ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana dampak 5G pada kontribusi teknologi dalam ibadah, yang berkemungkinan dapat mengubah perilaku gereja, dan bagaimana hal tersebut juga dapat mengubah kepemimpinan gereja ke pola pikir digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan tinjauan pustaka. Data yang dikumpulkan adalah informasi tentang kondisi perubahan kecenderungan manusia secara global sebagaimana dipengaruhi kemajuan teknologi komunikasi digital, dampaknya terhadap ibadah dan kepemimpinan gereja, dan kekhawatiran teologis terhadap kecenderungan tersebut. Analisis dilakukan berupa tanggapan-tanggapan terhadap kekhawatiran teologis tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi 5G dan Masa Depan Kebaktian Gereja

Pandemi 2020-2021 bukanlah sesuatu yang bisa dihindari atau disalahkan. Peristiwa global tersebut tidak sengaja mendorong masyarakat ke pola kehidupan yang berpusat pada internet. Namun sebelum era pandemi tersebut, manusia sudah melihat bagaimana internet menimbulkan masalah bagi manusia dalam hal mengakibatkan ketergantungan dan/atau kecanduan terutama di kalangan generasi muda behubung intensnya penyajian informasi visual-audio digital dan informasi lain.

Pada tahun 80-an, hal serupa dikeluhkan oleh Hybels⁴ yang melaporkan bahwa jemaat gereja pada zaman itu merupakan bagian dari budaya informasi visual atau "generasi televisi" yang sudah terbiasa dengan "gambar yang berkedip-kedip dan stimulasi visual." Hybels mengemukakan bahwa ketika orang pergi ke gereja, secara tidak sadar mereka datang dengan ekspektasi untuk memperoleh tingkat rangsangan informasi visual yang sama. Menurut

¹ "Percentage of Business Conducted Online," *Www.Ibisworld.Com*, last modified 2022, accessed October 20, 2022, <https://www.ibisworld.com/us/bed/percentage-of-business-conducted-online/88090/#:~:text=Instead%2Cthe coronavirus pandemic spurred,reaching 25.8%25 of business activity>.

² "Digital Leadership Challenges In The Modern Business World," *Accelery.Com*, last modified 2022, accessed October 10, 2022, <https://accelery.com/blog/digital-leadership-challenges-in-the-modern-business-world/>.

³ Jeffrey Ritter, "Digital Leadership," *Www.Techtarget.Com*, last modified 2015, accessed October 10, 2022, <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/digital-leadership>.

⁴ Stuart; Robinson; Haddon Hybels, Bill; Briscoe, *Mastering Contemporary Preaching* (Portland: Multnomah Press, 1989).

Hybels, ketika orang mendengar khotbah, secara tidak sadar mereka bertanya, "Apakah saya tertarik dengan ini?" Dalam situasi saat ini dengan kehidupan sosial yang telah dipengaruhi pandemi, dimana manusia semakin banyak melakukan interaksi melalui internet, ekspektasi terhadap rangsangan visual telah ternormalisasi ke tingkat yang lebih tinggi.

Pewresearch⁵ melaporkan hasil survei yang dilakukan terhadap kondisi kehadiran di gereja di era pascapandemi. Menurut penelitian tersebut, jemaat yang rutin ke gereja pada masa prapandemi sudah mulai kembali ke gereja, dengan persentase meningkat dari 42% pada bulan Maret 2021 menjadi 64% pada bulan September 2021 (Diagram A). Artinya 36% masyarakat yang biasa pergi ke gereja secara teratur belum hadir secara fisik untuk kebaktian gereja. Namun, masalahnya terletak pada kenyataan bahwa antara bulan September 2021 dan bulan Maret 2022, di mana hanya ada kenaikan 1% dalam jumlah orang yang menghadiri kebaktian di gereja.

Diagram A & B: Survei jemaat yang menghadiri kebaktian gereja secara digital di AS



(Sumber: Pewresearch)

Dilihat dari sisi lain, hasil survei menunjukkan bahwa antara bulan Maret dan September 2021 persentase jemaat gereja reguler yang mengikuti kebaktian gereja secara digital (daring) selama pandemi menurun dari 65% menjadi 55% (Diagram B). Namun, setelah itu, jumlah jemaat yang mengikuti ibadah gereja secara digital naik 2% (menjadi 57%) pada Maret 2022. Hasil ini didasarkan pada survei terhadap orang Kristen yang menjadi pengunjung gereja reguler di era prapandemi.

Salah satu kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa sebagian dari jemaat yang kembali ke gereja untuk menghadiri kebaktian gereja secara fisik antara tahun 2020 dan 2021 telah kembali mengikuti ibadah daring, yakni mereka hadir secara digital, yang mana hal ini kemungkinan diakibatkan karena mereka telah ternormalisir dalam hal ekspektasi selama masa pandemi di mana tidak diperbolehkannya jemaat hadir beribadah secara fisik. Hal ini menjadi perhatian utama bagi gereja-gereja dalam upayanya menentukan apakah kehadiran pada kebaktian secara digital merupakan sesuatu yang bermanfaat atau justru merugikan bagi kemajuan rohani jemaat. Gereja juga menghadapi tantangan dalam membuat jemaat tertarik untuk kembali ke kehadiran fisik pada kebaktian di gereja karena tampaknya pikiran umat telah beroperasi dalam mode yang berbeda, yang menyebabkan gereja berjuang untuk bertemu kembali dengan jemaat secara fisik.

⁵ Justin Nortey, "More Houses of Worship Are Returning to Normal Operations, but in-Person Attendance Is Unchanged since Fall," last modified 2022, accessed October 14, 2022, <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2022/03/22/more-houses-of-worship-are-returning-to-normal-operations-but-in-person-attendance-is-unchanged-since-fall/>.

Dengan kemampuan transfer data digital 5G yang lebih besar, penggunaan teknologi imersif (selam) seperti realitas virtual (*virtual reality*, disingkat VR) atau *metaverse*, *live streaming*, *zoom meeting*, dan sarana-sarana teknologi lain yang memungkinkan dilaksanakannya ibadah gerejawi juga akan meningkat karena efektivitas yang semakin baik. Menurut perusahaan telekomunikasi Ericsson, 5G akan membuat ruang teknologi berbasis digital mencapai potensi penuhnya. Ericsson⁶ menyatakan bahwa “untuk mencapai potensi penuh seperti metaverse dan jaringan teknologi lainnya, hubungannya terhadap 5G akan menjadi kunci.”

Bahkan, sebelum pandemi 2020-2021, teknologi seperti VR sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. VR, sesuai dengan namanya, adalah representasi komputer dari realitas digital dalam gambar 360 derajat yang memungkinkan pengguna untuk terlibat di dalam pengalaman visual. Dengan diluncurkannya metaverse oleh Meta (perusahaan yang sebelumnya bernama Facebook), kesadaran dan minat publik terhadap VR meningkat. Saat ini jumlah pengguna VR yang terhubung online setiap hari mencapai 170.000.000 orang.⁷ Selanjutnya gereja-gereja mulai bereksperimen dengan layanan gereja dalam ruang teknologi. Banyak orang pada saat peluncuran gereja-gereja ruang teknologi mengungkapkan ketidakpuasan terhadap kualitas grafis yang terbatas.

Kepemimpinan Gereja Digital

Ketika kondisi masyarakat mulai ditransformasikan oleh teknologi data yang ditunjang oleh 5G, analisis ancaman bagi gereja adalah bahwa gereja akan menemukan dirinya ketinggalan dalam dunia kepemimpinan yang canggih yang berbasis data yang terdigitalisasi. Harvard Business School memberikan deskripsi berikut tentang pengambilan keputusan berdasarkan data digital. Menurut mereka, proses menggunakan data untuk menginformasikan proses pengambilan keputusan dan memvalidasi suatu tindakan sebelum berkomitmen untuk keputusan tersebut.⁸ Karena semakin banyak pemimpin memanfaatkan perkembangan digital yang ditopang oleh 5G untuk menerapkan sistem keputusan berbasis data, dua bidang utama yang perlu diperhatikan dalam gelombang kepemimpinan digital yang tak terhindarkan adalah, bahwa pemimpin masa depan perlu dilengkapi dengan keterampilan manajemen dan analisis data digital yang memadai dan gereja ekumenis sebagai sumber data.

Saat ini orang-orang yang ada di dalam gereja cenderung belum menerapkan *mindset* kepemimpinan digital dalam upaya misi dan pertumbuhan gereja. Sekolah tinggi teologi sebagai lembaga yang dimaksudkan untuk membekali sumber daya manusia untuk gereja belum menunjukkan indikasi bahwa telah mengambil langkah dalam mempersiapkan pemimpin kristen masa depan dengan keterampilan yang relevan dengan dunia digital berbasis data. Sebaliknya industri di dunia menghargai kebutuhan akan data dan keterampilan analisis data yang diimplementasikan dalam sistem keputusan berbasis data.⁹ Sistem tersebut memberikan informasi penting mengenai pilihan keputusan apa yang harus dipertimbangkan dan proses tersebut memastikan bahwa para pemimpin memiliki informasi yang cukup untuk

⁶ Eric Nezami, Yashar; Dohler, Mischa; Shirazipour, Meral; Blomquist, “What Is the Metaverse and Why Does It Need 5G to Succeed? The Metaverse 5G Relationship Explained,” *Www.Ericsson.Com*, last modified 2022, accessed October 10, 2022, <https://www.ericsson.com/en/blog/2022/4/why-metaverse-needs-5g>.

⁷ Chris Kolmar, “25 Amazing Virtual Reality Statistics [2022]: The Future of VR + AR,” *Www.Zippia.Com*, last modified 2022, <https://www.zippia.com/advice/virtual-reality-statistics/#:~:text=There are an estimated 171,of VR%2FAR device users.>

⁸ Tim Stobierski, “The Advantages of Data-Driven Decision-Making,” last modified 2019, accessed October 14, 2022, <https://online.hbs.edu/blog/post/data-driven-decision-making>.

⁹ James Anthony, “70 Relevant Analytics Statistics: 2021/2022 Market Share Analysis & Data,” last modified 2022, accessed October 14, 2022, <https://financesonline.com/relevant-analytics-statistics/>.

bergerak maju dan membuat keputusan. Organisasi di masyarakat telah menerapkan jaringan data, pemrosesan data, dan sistem komputasi data, yang membawa pada kesimpulan yang memiliki landaskan kuat.

Kekhawatiran Teologis tentang Ibadah dalam Ruang Digital

Berdasarkan gagasan bahwa tidak ada sesuatu pun yang diciptakan tanpa Yesus sebagaimana dalam Yohanes 1:3 menyatakan “Segala sesuatu dijadikan oleh Dia dan tanpa Dia tidak ada suatupun yang telah jadi dari segala yang telah dijadikan. Segala sesuatu diciptakan melalui Dia.” Sebut saja misalnya mengenai VR, Gatoto mengusulkan bahwa VR sebagai sesuatu yang ada, maka oleh karena itu hal tersebut ada oleh Tuhan.¹⁰ Evaluasi penting oleh Murray dan Sixsmith adalah, bahwa selama seorang mengalami VR, maka otak beradaptasi dengan lingkungan yang dapat dirasakan melalui tampilan VR sementara tubuh fisik tetap berada di dunia nyata.¹¹ Dengan kata lain semua aspek yang terkandung dalam perkembangan teknologi, pastinya tidak lepas dari bagian yang dijadikan oleh Allah.

Kehadiran di gereja secara langsung (*onsite*) tidak diragukan merupakan pengalaman ibadah yang paling utama. Namun perlu dipertimbangkan bahwa ibadah gereja *online*, dapat disetarakan dengan mengikuti ibadah gereja di televisi baik secara siaran langsung, siaran yang telah direkam, atau siaran ulangan, yang mana ibadah-ibadah seperti ini diketahui efektif¹², dan mendatangkan berkat bagi para pemirsa. Argumen mengenai VR yang disebutkan di atas dapat dijawab dengan pertanyaan: apakah ibadah dalam ruang teknologi dapat membawa pengguna lebih jauh atau lebih dekat dengan pengalaman kebaktian gereja dibandingkan dengan ibadah *onsite*? Jika ibadah dalam ruang teknologi benar-benar membawa pengalaman ibadah menjadi lebih jauh dari kebaktian gereja dibandingkan dengan kebaktian *onsite*, maka secara konsekuensi logis dapat disimpulkan bahwa Ibadah dalam ruang teknologi berguna bagi pertumbuhan rohani umat. Tetapi sebaliknya, jika ternyata ibadah dalam ruang teknologi justru membawa umat ke pengalaman mengikuti ibadah gereja secara tidak fokus, yaitu karena memberikan peluang bagi umat untuk berkegiatan lain selain ibadah, maka dapat disimpulkan bahwa ibadah dalam ruang teknologi tidak dianggap bermanfaat.

Tanggapan ini dapat dibandingkan dengan banyaknya pertanyaan seputar gereja VR yang mungkin muncul, misalnya, apakah akan berdampak negatif dalam jangka panjang? Apakah itu memperkenalkan unsur ketidaktulusan atau kepalsuan karena penggunaan avatar yang mewakili kehadiran pengguna? Ini adalah pertanyaan khas yang mana belum ada jawaban yang memuaskan pada saat ini. Selain itu, mengingat kondisi saat ini bahwa VR banyak digunakan oleh masyarakat untuk tujuan amoral dan tidak konstruktif¹³, reaksi gereja adalah untuk meninggalkan dan menjauhinya. Adalah bermanfaat untuk kembali ke Hukum Pertama Kranzberg yang menyatakan bahwa teknologi tidak baik ataupun buruk; dan juga tidak netral. Berdasarkan itu prinsip yang kuat dapat diturunkan dan diterapkan pada konteks penggunaan VR, yaitu, bahwa VR itu sendiri secara moral tidak memihak dan memiliki potensi untuk digunakan secara sengaja menuju hasil positif, tergantung pada para penggunanya.

Pendukung ibadah dalam ruang teknologi telah mengemukakan pendapat mereka bahwa kehadiran Tuhan tidak dibatasi oleh lokasi, ruang atau waktu, bahkan dalam ruang tek-

¹⁰ Joseph Kahuho Gatoto, *Metaverse: The Metaphysical Nature of Life* (Independently Published, 2020).

¹¹ J. Murray, C. D; Sixsmith, “The Corporeal Body in Virtual Reality.,” *Ethos* 27, no. 3 (1999): 315–343.

¹² “Is an Online Church Service a Valid Way to Do Church?,” accessed October 14, 2022,

<https://www.gotquestions.org/online-church-service.html>.

¹³ et al. Snijders, D., Horsman, S., Kool, L., *Responsible VR: Protect Consumers in Virtual Reality*. (The Hague: Rathenau Instituut, 2020).

nologi digital Roh Tuhan dapat menampilkan diri-Nya, tidak hanya di gedung fisik tetapi juga di dunia maya. Allah yang maha hadir itu tidak dapat dibatasi dan dikonsepsikan kehadiran-Nya akan seperti apa, karena Ia melampaui segala yang ada dan yang dipikirkan tentang berada itu sendiri.

Respons terhadap Kekhawatiran Teologis tentang Kepemimpinan Gereja Digital

Terhadap sistem keputusan berbasis data yang terdigitalisasi, diperkirakan banyak orang di gereja akan menepisnya dan mengambil sikap bahwa hal tersebut tidak relevan dengan pelayanan rohani-gerejawi. Gagasan yang mendasari sikap ini adalah bahwa umat Kristen adalah pengikut Kristus dan Kristuslah yang menentukan segala sesuatu dalam hidup orang Kristen, sehingga yang diperlukan semata-mata adalah mengikuti Dia secara totalitas. Prinsip berpusat pada Kristus ini mengajarkan bahwa apa yang perlu dilakukan untuk mencapai kepenuhan adalah melakukan apa yang Tuhan kehendaki bagi umat-Nya dan bahwa apa yang dapat diketahui manusia sebagai baik dan efektif sangat terbatas, terutama dalam hal apa yang merupakan solusi terbaik bagi kehidupan masyarakat. Pemahaman secara biblis dapat menggunakan catatan tentang ungkapan Yesaya 55:8-9, "Sebab rancangan-Ku bukanlah rancanganmu, dan jalanmu bukanlah jalan-Ku, demikianlah firman TUHAN. Seperti tingginya langit dari bumi, demikianlah tingginya jalan-Ku dari jalanmu dan rancangan-Ku dari rancanganmu." Selain itu, patut dicatat bahwa gagasan sistem pengambilan keputusan berbasis data juga dapat dilihat sebagai sesuatu yang koheren dengan kebijaksanaan kitab suci yang menyatakan "Orang yang tak berpengalaman percaya kepada setiap perkataan, tetapi orang yang bijak memperhatikan langkahnya." (Ams. 14:15).

Kepemimpinan yang didorong oleh data juga harus dilihat berdasarkan ilmu pengetahuan dan sikap ilmiah. Alangkah baiknya untuk mengakui bahwa umat Tuhan atau sejumlah keturunan Abraham telah menjadi tokoh terkemuka di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang mana hal ini dapat diambil sebagai gambaran bahwa sebagai umat Tuhan yang sungguh-sungguh dan setia merenungkan Firman-Nya, mereka akan menghasilkan karya-karya yang berkualitas unggul yang pada akhirnya dapat berdampak besar bagi masyarakat. Sebagian besar ilmu pengetahuan saat ini berasal dari karya orang-orang beriman. Nama seperti Kepler mengingatkan bahwa dasar-dasar ilmu pengetahuan adalah hasil buah pemikiran-pemikiran yang keluar dari orang-orang beriman yang taat.

Tidak banyak orang Kristen yang menyadari bahwa tokoh kunci yang menemukan prinsip yang mendasari ilmu data (*data science*) adalah seorang imam, yaitu, seorang pria yang mengabdikan hidupnya untuk melayani Tuhan. Adalah Thomas Bayes, seorang pendeta Presbyterian di Inggris, yang lahir pada tahun 1701; dialah yang mengembangkan prinsip bernama Hukum Bayes, yang merupakan prinsip statistik yang mengungkap realitas "tersembunyi" dalam kumpulan data.¹⁴ Hukum ini telah diterapkan di berbagai bidang ilmu mulai dari kecerdasan buatan hingga kesehatan masyarakat, di mana sebuah metode diperlukan untuk menemukan probabilitas tidak intuitif yang tersembunyi. Penerapan lebih lanjut dari hukum Bayes terus mempengaruhi kehidupan manusia secara besar-besaran, seperti di bidang kesehatan dan kedokteran, keamanan email, teknologi gadget, dan bidang lainnya.

¹⁴ Andrew P.L. Tobing, "Pdt. Thomas Bayes: Tokoh Dibalik Metode Pengambilan Keputusan Dalam Artificial Intelligence Yang Harus Menjadi Inspirasi Bagi Gereja," in *Bunga Rampai: Moving from Local to Global Connections: Inovasi Dan Transformasi Perguruan Tinggi*, ed. Fransiskus Irwan Lumintang, Stevri P. N. Indra; Giawa, Nasokhili; Widjaja (Jakarta: BMPTKI, 2022), 471-745.

Melihat ke depan dengan optimisme, gereja mungkin sudah merasakan kebutuhan untuk bertindak dan bersiap menghadapi dunia yang sangat canggih. Lebih sering dari masa sebelumnya, gereja masa kini tampak mulai kerap menyebut-nyebut dalam wacana mereka nama kelompok-kelompok riset seperti Barna, Pewresearch, dan juga Bilangan Research, yang berbasis di Indonesia. Semakin hari, semakin sering data statistik digunakan untuk mencerahkan umat.

KESIMPULAN

Generasi yang lebih tua akan memandang teknologi baru sebagai sesuatu yang harus membuat mereka beradaptasi ulang, sedangkan bagi generasi muda teknologi tersebut bukan hal baru, melainkan realita dunia yang mana mereka segera akan secara alami merasa harus menguasainya. Alih-alih membiarkan generasi baru menemukan VR itu sendiri, jauh lebih bermanfaat untuk membimbing mereka dalam penggunaan yang tepat teknologi tersebut dan mengarahkan mereka untuk menggunakannya dengan cara yang bermanfaat bagi pemahaman, pengetahuan mental dan spiritual mereka tentang Tuhan. Untuk itu gereja harus menyiapkan media agar dapat digunakan oleh generasi muda.

Media *Virtual Reality* yang lebih berkualitas membuka kemungkinan terciptanya media pembelajaran Alkitab yang lebih baik dari sebelumnya. Di satu sisi, ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih realistis, karena teknologi imersif memungkinkan seseorang untuk berada di dalam media daripada menjadi penonton di luar. Pengembangan departemen pelayanan ini perlu menjadi perhatian serius karena generasi muda harus dibimbing untuk menggunakan teknologi yang tersedia untuk tujuan meningkatkan iman. Pada akhirnya, yang perlu dipersiapkan adalah sumber daya manusia di gereja yang bisa menyelesaikan pekerjaan. Hal ini terutama berkaitan dengan perkembangan tim pendataan dan analisis data sebagai bagian dari pelayanan gereja. Gereja perlu melihat ke depan dalam membangun tim yang terdiri dari orang-orang yang memiliki keinginan untuk mendedikasikan keahlian mereka untuk kemuliaan Tuhan.

REFERENSI

- Anthony, James. "70 Relevant Analytics Statistics: 2021/2022 Market Share Analysis & Data." Last modified 2022. Accessed October 14, 2022. <https://financesonline.com/relevant-analytics-statistics/>.
- Gatoto, Joseph Kahuho. *Metaverse : The Metaphysical Nature of Life*. Independently Published, 2020.
- Hybels, Bill; Briscoe, Stuart; Robinson; Haddon. *Mastering Contemporary Preaching*. Portland: Multnomah Press, 1989.
- Kolmar, Chris. "25 AMAZING VIRTUAL REALITY STATISTICS [2022]: THE FUTURE OF VR + AR." *Www.Zippia.Com*. Last modified 2022. <https://www.zippia.com/advice/virtual-reality-statistics/#:~:text=There are an estimated 171,of VR%2FAR device users.>
- Murray, C. D; Sixsmith, J. "The Corporeal Body in Virtual Reality." *Ethos* 27, no. 3 (1999): 315–343.
- Nezami, Yashar; Dohler, Mischa; Shirazipour, Meral; Blomquist, Eric. "What Is the Metaverse and Why Does It Need 5G to Succeed? The Metaverse 5G Relationship Explained." *Www.Ericsson.Com*. Last modified 2022. Accessed October 10, 2022. <https://www.ericsson.com/en/blog/2022/4/why-metaverse-needs-5g>.

- Nortey, Justin. "More Houses of Worship Are Returning to Normal Operations, but in-Person Attendance Is Unchanged since Fall." Last modified 2022. Accessed October 14, 2022. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2022/03/22/more-houses-of-worship-are-returning-to-normal-operations-but-in-person-attendance-is-unchanged-since-fall/>.
- Ritter, Jeffrey. "Digital Leadership." *Www.Techtarget.Com*. Last modified 2015. Accessed October 10, 2022. <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/digital-leadership>.
- Snijders, D., Horsman, S., Kool, L., et al. *Responsible VR: Protect Consumers in Virtual Reality*. The Hague: Rathenau Instituut, 2020.
- Stobierski, Tim (Harvard University). "The Advantages of Data-Driven Decision-Making." Last modified 2019. Accessed October 14, 2022. <https://online.hbs.edu/blog/post/data-driven-decision-making>.
- Tobing, Andrew P.L. "Pdt. Thomas Bayes: Tokoh Dibalik Metode Pengambilan Keputusan Dalam Artificial Intelligence Yang Harus Menjadi Inspirasi Bagi Gereja." In *Bunga Rampai: Moving from Local to Global Connections: Inovasi Dan Transformasi Perguruan Tinggi*, edited by Fransiskus Irwan Lumintang, Stevri P. N. Indra; Giawa, Nasokhili; Widjaja, 471–745. Jakarta: BMPTKI, 2022.
- "DIGITAL LEADERSHIP CHALLENGES IN THE MODERN BUSINESS WORLD." *Accelery.Com*. Last modified 2022. Accessed October 10, 2022. <https://accelery.com/blog/digital-leadership-challenges-in-the-modern-business-world/>.
- "Is an Online Church Service a Valid Way to Do Church?" Accessed October 14, 2022. <https://www.gotquestions.org/online-church-service.html>.
- "Percentage of Business Conducted Online." *Www.Ibisworld.Com*. Last modified 2022. Accessed October 20, 2022. [https://www.ibisworld.com/us/bed/percentage-of-business-conducted-online/88090/#:~:text=Instead%2C the coronavirus pandemic spurred,reaching 25.8%25 of business activity](https://www.ibisworld.com/us/bed/percentage-of-business-conducted-online/88090/#:~:text=Instead%2C%20the%20coronavirus%20pandemic%20spurred,reaching%2025.8%25%20of%20business%20activity).