

Metaverse dan Gereja di Era Digital: Revolusi, Tantangan, dan Implikasi bagi Pendidikan Agama Kristen

Yunardi Kristian Zega^{1*}, Talizaro Tafonao²
Politeknik Negeri Kupang, Kupang^{1*}
Sekolah Tinggi Teologi Real Batam, Batam²
*Email: yunardichristian@gmail.com
(*) Tanda untuk penulis korespondensi

Abstrak

Perkembangan teknologi metaverse telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam gereja dan pendidikan agama Kristen. Metaverse membuka peluang baru bagi pelayanan gereja dan pembelajaran teologi, namun juga menghadirkan tantangan, seperti degradasi spirit persekutuan, meningkatnya individualisme, serta potensi penyalahgunaan dunia virtual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tantangan dan peluang metaverse bagi gereja serta implikasinya terhadap pendidikan agama Kristen. Penelitian ini menggunakan metode narrative review, dengan mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis berbagai studi terdahulu terkait topik ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metaverse dapat memperluas jangkauan penginjilan, menyediakan metode pembelajaran interaktif, serta mendukung ibadah dalam ruang digital. Namun, tantangan seperti menurunnya interaksi sosial yang nyata, krisis kepemimpinan akibat virtualisasi, serta risiko penurunan esensi komunitas iman perlu diantisipasi dengan strategi yang tepat. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa gereja dan institusi pendidikan Kristen perlu menerapkan pendekatan hybrid, yang menggabungkan teknologi digital dengan keterlibatan komunitas secara fisik. Dengan strategi yang bijak, metaverse dapat menjadi sarana yang mendukung pelayanan gereja dan pendidikan agama Kristen tanpa mengorbankan nilai-nilai teologis yang fundamental.

Kata kunci: gereja virtual; pendidikan agama Kristen; tantangan dan peluang; teknologi metaverse;

Abstract

The development of metaverse technology has significantly impacted various aspects of life, including the church and Christian religious education. The metaverse presents new opportunities for church ministry and theological education but also poses challenges such as the degradation of fellowship spirit, increasing individualism, and potential misuse of the virtual world. Therefore, this study aims to analyze the challenges and opportunities of the metaverse for the church and its implications for Christian religious education. This study employs a narrative review method by collecting, analyzing, and synthesizing previous research on this topic. The findings indicate that the metaverse can expand evangelism outreach, provide interactive learning methods, and support digital worship. However, challenges such as declining real-world social interaction, leadership crises due to virtualization, and the risk of diminishing faith-based community essence must be anticipated with appropriate strategies. The study concludes that churches and Christian educational institutions must adopt a hybrid approach, combining digital technology with physical community engagement. With a wise strategy, the metaverse can serve as a tool to enhance church ministry and Christian education without compromising fundamental theological values.

Keywords: virtual church; Christian religious education; challenges and opportunities; metaverse technology



PENDAHULUAN

Perubahan zaman menjadikan teknologi mempunyai peran yang amat penting sehingga tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Saat ini, dunia hampir sepenuhnya memasuki era teknologi *metaverse*. *Metaverse* merupakan istilah yang diperkenalkan pertama kali pada tahun 1992 oleh Neal Stephenson. Stephenson mengatakan *metaverse* adalah dunia virtual 3D yang dapat dimasuki oleh manusia.¹ Artinya, *metaverse* adalah dunia komunitas virtual yang dapat menghubungkan orang-orang dari berbagai tempat tanpa harus bertemu secara fisik, seperti menggunakan aplikasi di smartphone (*WhatsApp, Facebook, Instagram, Tiktok, Zoom*) dan atau perangkat lainnya.²

Teknologi *metaverse* memungkinkan setiap orang untuk dapat melakukan berbagai aktivitas seperti bekerja dari rumah, belajar dari rumah, sekolah dari rumah, melakukan perjalanan virtual, membuat karya seni dengan teknologi digital dan sebagainya. Dalam hal ini, pada kondisi pandemi covid-19, teknologi *metaverse* sudah menjadi sistem kerja bagi banyak perusahaan. Dengan adanya aplikasi seperti *zoom, microsoft teams, google classroom* dan lainnya menciptakan sebuah sistem pembelajaran baru di masa kini.³ Zuckerberg mengatakan, di masa depan akan semakin banyak lagi teknologi *metaverse* yang hadir sehingga menciptakan kemampuan berteleportasi dari satu pengalaman ke pengalaman lainnya.⁴

Perkembangan teknologi *metaverse* saat ini sudah memasuki berbagai aspek kehidupan manusia, baik di bidang pendidikan, keagamaan, maupun berbagai aktivitas pekerjaan lainnya. Kegiatan yang dulunya tatap muka menjadi virtual. Hal ini tentu semakin membuka banyak mata setiap orang untuk merasa nyaman dengan dunia virtual. Salah satu dampaknya dalam lingkungan Kekristenan, menjadikan pelayanan gereja lebih

¹ Matthew Sparkes, "What Is a Metaverse," *New Scientist* 251, no. 3348 (August 2021): 18, <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0262407921014500>.

² "Mengenal Apa Itu Metaverse Dan Bagaimana Cara Kerjanya," *Cnbcindonesia.Com*, last modified 2021, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211216163806-37-299867/mengenal-apa-itu-metaverse-dan-bagaimana-cara-kerjanya>.

³ Bokyung Kye et al., "Educational Applications of Metaverse: Possibilities and Limitations," *Journal of Educational Evaluation for Health Professions* 18 (December 13, 2021): 32, <http://jeehp.org/DOIx.php?id=10.3352/jeehp.2021.18.32>.

⁴ "Mengenal Apa Itu Metaverse Dan Bagaimana Cara Kerjanya."

bergantung terhadap media digital.⁵ Guichun Jun mengatakan, teknologi digital konvergen terus mengembangkan *augmented reality* dan *virtual reality*, di mana banyak gereja telah menggunakannya untuk menjalankan misi dan pelayanan.⁶

Munculnya kehadiran gereja virtual pada tahun 2016 lalu yang dirintis oleh Pastor DJ Soto, membuat berita hangat di berbagai media sosial. Dikabarkan bahwa gereja virtual merupakan yang pertama kali hadir dalam dunia *metaverse*.⁷ Perihal tersebut, sejalan dengan ungkapan Bolger yang mengatakan bahwa, metaverse akan menjadi sebuah ekspresi budaya teknologi yang mengglobal. *Metaverse* dapat dipahami sebagai ruang atau bola transparan tiga dimensi yang akan mencakup seluruh dunia sehingga ke depannya manusia akan beralih antara *virtual* dan *augmented reality*.⁸

Gereja virtual dengan menggunakan teknologi metaverse tentu menjadi sebuah tantangan ataupun menjadi peluang bagi gereja-gereja masa kini. Oleh sebab itu, kajian-kajian tentang teknologi metaverse sebagai sebuah tantangan dan peluang bagi gereja sudah banyak dibahas oleh peneliti sebelumnya, khususnya bagi para peneliti di Indonesia. Misalnya, Lizardo, J. mengatakan bahwa ibadah *virtual* masih belum mampu menggantikan persekutuan koinonia,⁹ namun praktik gereja *virtual* tidaklah menyalahi kaidah firman Tuhan.¹⁰

Berdasarkan dari uraian di atas, maka sangat penting untuk meringkas literatur tentang isu-isu yang berkaitan teknologi *metaverse* dengan gereja. Penelitian tentang

⁵ Aldo Alvarez-Risco et al., "Social Cognitive Theory to Assess the Intention to Participate in the Facebook Metaverse by Citizens in Peru during the COVID-19 Pandemic," *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity* 8, no. 3 (August 13, 2022): 142, <https://www.mdpi.com/2199-8531/8/3/142>.

⁶ Guichun Jun, "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church," *Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies* 37, no. 4 (October 30, 2020): 297–305, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0265378820963155>.

⁷ Anisa Larasati Supriyati, "Telah Hadir Gereja Virtual Pertama Di Dunia Metaverse, Begini Penampakkannya," *Galamedianews.Com*, last modified 2022, <https://galamedia.pikiran-rakyat.com/news/pr-353556352/telah-hadir-gereja-virtual-pertama-di-dunia-metaverse-begini-penampakkannya>.

⁸ Ryan K. Bolger, "Finding Wholes in the Metaverse: Posthuman Mystics as Agents of Evolutionary Contextualization," *Religions* 12, no. 9 (September 15, 2021): 768, <https://www.mdpi.com/2077-1444/12/9/768>.

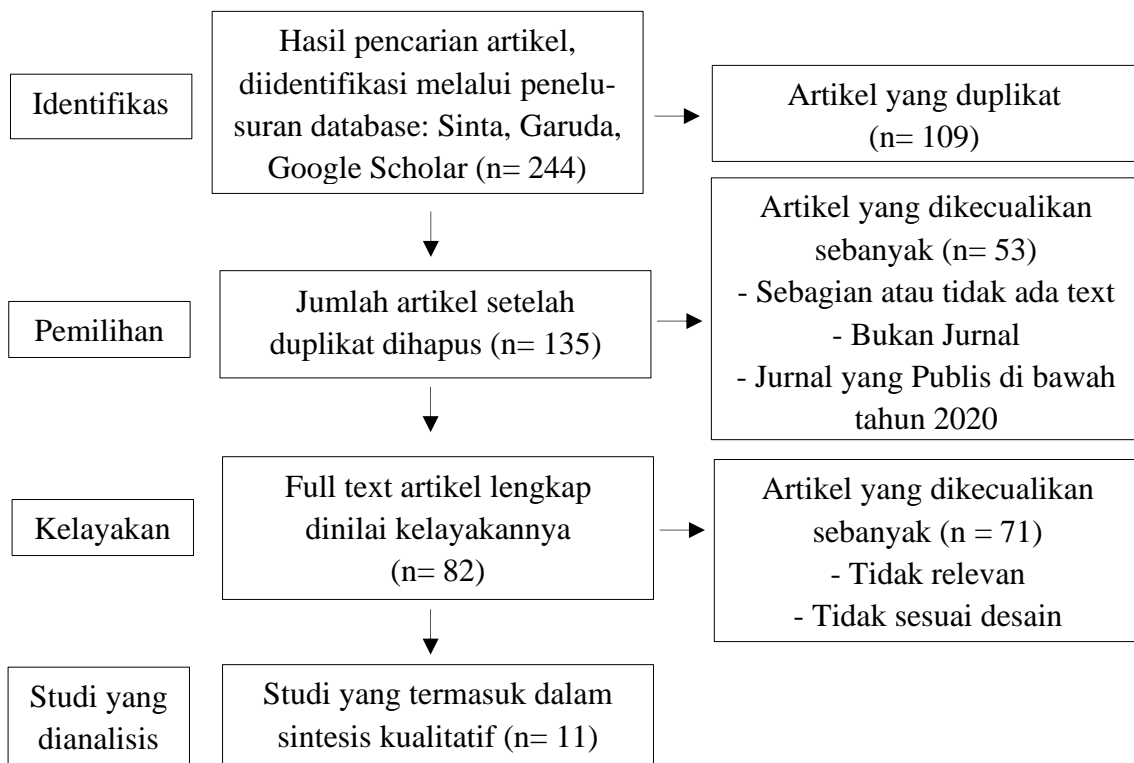
⁹ Jimmy Lizardo, "Penerapan Gereja Rumah Sebagai Cikal Bakal Gereja Virtual," *Jurnal Teologi Rahmat* 6, no. 2 (2020): 92–101.

¹⁰ Jimmy Lizardo, "Refleksi Kehidupan Gereja Perdana Dalam Praktik Gereja Virtual," *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 6, no. 2 (November 30, 2022): 209, <http://www.stttorsina.ac.id/jurnal/index.php/epigraphe/article/view/390>.

teknologi *metaverse* sebagai sebuah tantangan dan peluang bagi gereja yang telah dipublikasikan sebelumnya bervariasi karena para peneliti melihat dari sudut pandang masing-masing, bahkan masih ada perbedaan pandangan. Oleh sebab itu, tinjauan naratif ini peneliti tujukan untuk merangkum apa saja tantangan dan peluang bagi gereja terhadap kemajuan dari teknologi *metaverse*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *narrative review*¹¹ untuk melihat, mengakumulasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu tentang teknologi *metaverse* sebagai tantangan dan peluang bagi gereja.



Gambar 1. Prosedur seleksi artikel dalam penelitian tinjauan naratif yang diadaptasi dari penelitian (V.T Hulu 2022)¹²

¹¹ Victor Trismanjaya Hulu et al., “Tinjauan Naratif: Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Status Gizi Anak Balita,” *AcTion: Aceh Nutrition Journal* 7, no. 2 (November 20, 2022): 250, <https://ejournal.poltekkesaceh.ac.id/index.php/an/article/view/632>.

¹² Hulu et al., “Tinjauan Naratif: Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Status Gizi Anak Balita.”

Prosedur seleksi artikel jurnal dimulai dari identifikasi melalui penelusuran 3 database, yaitu Sinta, Garuda, dan Google Scholar sebanyak 244 jurnal dan dilakukan pengecekan duplikat menggunakan aplikasi mendeley sehingga ditemukan sebanyak 109 artikel jurnal yang duplikat (artikel jurnal yang 100% memiliki kesamaan).

Tahap selanjutnya, yaitu pemilihan artikel jurnal setelah melalui pengecekan duplikat dengan sisa jurnal sebanyak 135 dan dilakukan pengecualian pada artikel jurnal yang tidak full text sebanyak 53. Tahap ketiga yang dilakukan adalah menentukan kelayakan artikel jurnal yang akan digunakan berupa jurnal *full text* sebanyak 82 dengan artikel jurnal yang dikecualikan sebanyak 71 karena tidak relevan, dan tidak sesuai desain. Tahap terakhir yang dilakukan, yaitu studi analisis yang mana artikel jurnal yang terpilih terdapat sebanyak 11 jurnal dan termasuk dalam sintesis kualitatif.

Kriteria inklusi pada studi ini adalah jurnal yang terbit pada database terindeks Sinta, Garuda, dan Google Scholar yang membahas tentang teknologi metaverse sebagai tantangan dan peluang bagi gereja, *full text*, dan jurnal terbit dalam rentang tahun 2020-2023. Ekstraksi data dilakukan dengan cara menganalisis kelayakan penelitian terdahulu berdasarkan judul, abstrak, isi jurnal, metode penelitian, desain studi, ukuran dan hasil penelitian. Kemudian dibuat dalam bentuk tabel matriks sintesis (Tabel 1). Dari hasil seleksi yang dilakukan, maka didapatkan sebanyak 11 artikel jurnal yang layak untuk ditinjau sesuai dengan topik yang direncanakan untuk dianalisis.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan dalam beberapa langkah. Langkah pertama, yaitu meringkas 11 artikel yang dipilih mulai dari nama penulis serta tahun terbit, volume jurnal, judul jurnal, metode penelitian yang digunakan, hasil penelitian dan sumber database jurnal. Ringkasan ini kemudian dibuat dalam bentuk tabel matriks sintesis. Langkah kedua adalah dengan menyusun pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik untuk mempermudah penulis dalam menentukan sub judul pembahasan, yaitu dengan melihat hasil ringkasan penelitian dari 11 artikel jurnal yang sudah ditentukan. Langkah ketiga dengan melakukan pembahasan dan penjabaran fakta, teori dan opini tentang hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelusuran artikel (Tabel 1) merupakan keseluruhan jurnal yang dilibatkan dalam studi ini dan terbit pada jurnal nasional. Terdapat sebanyak 63,6% artikel jurnal telah dipublikasikan pada tahun 2022 dengan sebagian besar metode penelitiannya menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan berbagai pendekatan dan yang paling banyak adalah pendekatan studi literatur/pustaka (54,5%).

Tabel 1. Ringkasan jurnal yang telah memenuhi kriteria menurut tujuan penelitian

No	Penulis & Tahun	Jurnal (Vol, No)	Judul	Metode	Database
1	Yusnoveri, dkk. (2023)	Prosiding International Reformation Conference, 1 (1)	Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?	Metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan induktif	Google Scholar
2	Daniel Kristanto Gunawan (2022)	Theologia in Loco, 4 (2)	Hadirat Tuhan dalam Ruang Digital: Kajian Teologis terhadap Ibadah Online di tengah Pandemi Covid-19	Metode kualitatif melalui hermeneutik fenomenologi dan studi pustaka.	Garuda
3	Winta Karna (2022)	Sagacity Journal of Theology and Christian Education, 3 (1)	Gereja Metaverse	Metode kualitatif dengan analisis fenomenologi	Garuda
4	Simon (2022)	Jurnal Salvation, 3 (1)	Perintisan Gereja dalam Konteks Digitalisasi Masa Kini	Metode digital dan studi literatur	Sinta
5	Bobby Hartono Putra (2022)	Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 7 (5)	Tinjauan Teologis Ibadah dalam Metaverse di Era Pandemi dan Kemajuan Teknologi	Metode kualitatif dengan analisis deskriptif dan dengan pendekatan	Sinta

				penelitian kepustakaan	
6	Jimmy Lizardo (2022)	Epigrape: Jurnal teologi dan Pelayanan Kristiani, 6 (2)	Refleksi Kehidupan Gereja Perdana dalam Praktik Gereja Virtual	Metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan studi pustaka	Sinta
7	Tjutjun Setiawan (2022)	Jurnal Luxnos, 8 (2)	Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse	Metode kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka	Sinta
8	Angga Avila (2022)	Indonesian Journal of Theology, 10 (2)	Prophetic Churches For The Metaverse: Communities That Sing the Melody of Hope	Metode kualitatif analisis deskriptif dengan pendekatan kepustakaan	Sinta
9	Carolina Etnasari Anjaya (2021)	Jurnal Teologi Amreta, 5 (1)	Reformasi Gereja Masa Kini Menghadapi Era Virtual	Metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi	Google Scholar
10	Joseph Christ Santo (2021)	Miktab: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani, 1 (2)	Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang dan Ancaman	Metode analisis deskriptif berdasarkan literatur dan observasi	Garuda
11	Susanto Dwiraharjo (2020)	Epigrape: Jurnal teologi dan Pelayanan Kristiani, 4 (1)	Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online di Masa Pandemi Covid-19	Metode kualitatif dengan analisis fenomenologi	Sinta

Artikel jurnal yang dianalisis dalam studi ini masing-masing memiliki kata kunci/*keyword* yang hampir sama dan 11 artikel jurnal dengan kata kunci berupa *metaverse*, gereja *metaverse*, gereja *virtual*, gereja digital, ibadah *virtual*, ibadah *online*, ibadah *metaverse*, teknologi digital, pelayanan digital dan beberapa kata kunci lainnya

seperti generasi milenial, tinjauan teologis, teologi praktis, kehadiran digital, trinitas, pandemi, perintisan gereja, penganjilan, doktrin eklesiologi, pola hidup jemaat mula-mula, ibadah kristiani, fungsi gereja, ekonomi, blockchain, reformasi gereja, masyarakat 5.0. Hasil penelusuran tersebut berdasarkan kata kunci pada masing-masing artikel disajikan pada Tabel 2, di bawah ini:

Tabel 2. Kata kunci/*keyword* yang digunakan masing-masing artikel

Penulis	Kata Kunci
Yusnoveri, dkk. (2023)	Gereja, Metaverse, Ibadah Virtual Reality, Generasi Milenial
Daniel Kristanto Gunawan (2022)	Teologi Praktis, Ibadah Online, Kehadiran, Digital, Trinitas
Winta Karna (2022)	Gereja, Metaverse, Gereja Metaverse, Pandemi, Ibadah Metaverse
Simon (2022)	Digital, Perintisan Gereja, Penganjilan, Injil
Bobby Hartono Putra (2022)	Tinjauan Teologis, Ibadah Metaverse, Pandemi
Jimmy Lizardo (2022)	Doktrin eklesiologi; Gereja virtual; Pola Hidup Jemaat Mula-Mula
Tjutjun Setiawan (2022)	Ibadah Kristiani, Metaverse, Fungsi Gereja
Angga Avila (2022)	Metaverse, Walter Brueggemann, Jürgen Moltmann, Gereja, Ekonomi, Blockchain
Carolina Etnasari Anjaya (2021)	Era Virtual; Reformasi Gereja; Virtualisasi; Reformasi
Joseph Christ Santo (2021)	Gereja; Teknologi; Masyarakat 5.0
Susanto Dwiraharjo (2020)	Gereja; Gereja Digital; Ibadah Online; Pelayanan Digital

Tabel 3 menjelaskan tantangan dan peluang teknologi metaverse bagi gereja dari artikel yang digunakan dalam *review*. Sebanyak 11 artikel mengklasifikasikan adanya tantangan teknologi *metaverse* dalam gereja, antara lain: 1) mendegradasi *spirit* persekutuan (27,2%), 2) kalangan milenial semakin mengurung diri dalam kesendirian dan jatuh dalam kemalasan (18,1%), 3) iblis memakai dunia ilusi buatan, meta (*beyond*) universe untuk menggoda orang percaya (18,1%), 4) gereja terjerumus pada pemahaman yang salah (45,4%), 5) kebaktian seperti tidak sungguh-sungguh (27,2%), 6) kondisi jemaat yang belum siap baik secara teknologi, mental, spiritual dan fisikal (54,5%), 7) krisis kepemimpinan dikarenakan virtualisasi (9%). Selain itu, sebanyak 10 artikel

mengklasifikasikan adanya peluang teknologi *metaverse* dalam gereja, antara lain: 1) penjangkauan jiwa-jiwa (70%), 2) pembelajaran serta pelatihan jemaat (20%), 3) ibadah melalui ruang digital (50%), 4) gereja *metaverse/virtual* (50%). Namun, hanya 1 dari 11 artikel yang menolak adanya perkembangan teknologi metaverse masuk ke dalam gereja.

Tabel 3. Tantangan dan Peluang Gereja Metaverse

Gereja <i>Metaverse</i> (Virtual)		Penulis
Tantangan	Peluang	
1) Mendegradasi spirit persekutuan dan keterikatan dengan gereja, 2) jemaat dari kalangan milenial akan semakin mengurung diri dalam kesendirian, 3) jatuh dalam kemalasan, dan 4) makin lama makin tidak <i>attach</i> dengan Kristus dan sesama saudara seiman sebagai bagian dari keluarga Allah, 5) iblis memakai dunia ilusi buatan, meta (<i>beyond</i>) <i>universe</i> untuk menggoda orang percaya seperti ilusi kemegahan kerajaan dunia yang pernah ditawarkannya kepada Kristus.	1) Penjangkauan jiwa-jiwa di tempat-tempat yang jauh, dan 2) berguna untuk tujuan pembelajaran serta pelatihan jemaat. Namun, jiwa-jiwa yang telah dimenangkan tersebut, haruslah diajar dan dilatih agar ditarik kembali ke dalam persekutuan yang sesungguhnya.	Yusnoveri, dkk. (2023)
Jemaat dan para pelayanan gereja perlu memiliki pemahaman yang benar dalam memaknai perjumpaan umat Allah dengan Sang Pencipta (Allah) dalam koneksi melalui kehadiran di ruang digital dan di ruang analog.	Koneksi yang otentik dan berkualitas dimungkinkan terjadi melalui ibadah dengan cara apapun karena koneksi itu membuat kehadiran tetap nyata, meskipun dimediasi melalui ruang digital, maka ibadah baik dalam ruang digital atau ruang analog tetap menjadi persembahan yang hidup bagi Allah.	Daniel Kristanto Gunawan (2022)
Apabila gereja tidak berhati-hati dan tidak bijak dalam penggunaan teknologi <i>metaverse</i> maka gereja akan terjerumus dalam pelaksanaan yang bertentangan dengan Firman Allah.	Kehadiran <i>metaverse</i> bukan menjadi momok yang menakutkan, tetapi menjadi tempat penjangkauan jiwa baru bagi Tuhan.	Winta Karna (2022)
Kemajuan zaman yang terpotret melalui ledakan teknologi yang mengarah pada digitalisasi di segala	1) Persekutuan virtual sebagai wadah mempersatukan orang yang seiman kepada Yesus.	Simon (2022)

<p>aspek di masa kini mendorong gereja untuk menyesuaikan arah pelayanannya sesuai dengan konteks zaman.</p>	<p>Persekutuan virtual sebagai alternatif dalam penanam gereja secara mendigital, 2) penanaman gereja secara mendigital melestarikan penginjilan sebagai Amanat Agung.</p>	
<p>1) Dalam konsep ibadah metaverse tidak terjadinya kontak personal secara fisik karena menggunakan avatar, 2) avatar dalam <i>metaverse</i> sendiri berpotensi menimbulkan kerancuan kerohanian karena krisis identitas. Misal, pertobatan menjadi bias manakala terjadi penyalahgunaan identitas, 3) karena ini merupakan hal baru bagi jemaat, maka kebanyakan dari jemaat akan merasa bahwa kebaktian seperti ini tidak khusuk, tidak serius, dan sulit masuk ke hadirat Allah secara sungguh-sungguh, 4) kondisi jemaat yang belum siap baik secara teknologi, mental, spiritual dan fisik untuk mengikuti ibadah dengan pola tersebut.</p>	<p>penjangkauan pengabaran injil lebih luas dan lebih menyebar ke teritori yang mungkin gereja konvensional selama ini belum memasuki karena keterbatasan baik perizinan pendirian tempat ibadah maupun hambatan sosial budaya lainnya sehingga melalui <i>metaverse</i> memang lebih banyak jemaat dan calon jemaat dapat terlibat, sehingga jelas lebih menjangkau banyak orang dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.</p>	<p>Bobby Hartono Putra (2022)</p>
<p>Terjadi pergeseran makna terhadap hakikat gereja yang sebenarnya, karena ada karakteristik gereja sejati yaitu '<i>koinonia</i>' (persekutuan) yang hanya bisa dilakukan dalam perhimpunan onsite, dan tidak bisa diterapkan secara virtual. Yang dimaksud <i>koinonia</i> adalah sebuah relasi dengan rasa solidaritas yang tinggi, saling merangkul, menguatkan, membagi hidup, serta adanya hubungan persaudaraan</p>	<p>Praktik gereja virtual tidak menyalahi kaidah firman Tuhan, namun demikian, gereja virtual perlu membangun relasi yang kuat antar anggota <i>koinonia</i>/persekutuan), seperti yang dilakukan jemaat mula-mula dalam Kisah Para Rasul 2:42-47, menjadi sebuah pola (patron) membangun gereja virtual di era sekarang ini.</p>	<p>Jimmy Lizardo (2022)</p>

<p>1) Seberapa bagusnya pengalaman beribadah melalui teleportasi metaverse, namun tidak akan dapat menggantikan kegiatan ibadah yang nyata terutama dalam hal penyembahan kepada Allah dan perjumpaan dengan sesama, 2) perjumpaan melalui <i>metaverse</i> akan menjauhkan seseorang dari sesama dan membuat terkurung dalam VR dan terciptanya manusia-manusia yang individualis dan anti sosial.</p>	<p>Jika gereja hendak menggunakan <i>metaverse</i> sebaiknya digunakan dengan bijak dan proporsional untuk melakukan pembinaan bagi orang percaya, baik dalam hal pengajaran (pendidikan) maupun pelayanan konseling, dan juga untuk penginjilan bagi orang-orang yang berselancar di dunia maya.</p>	<p>Tjutjun Setiawan (2022)</p>
<p>Gereja-gereja yang memasuki <i>metaverse</i> mengikuti strategi yang didorong oleh <i>followers</i>, <i>likes</i>, dan <i>viewers</i> sebagai ekuivalen digital untuk mengukur kehadiran, bangunan, dan uang tunai (Chloe Lynch) tanpa pemahaman yang tepat tentang sifat <i>metaverse</i> serta kurangnya kesadaran kontekstual yang secara tidak sadar mendukung dan bahkan mempertahankan sistem yang mendorong ketidakadilan dan ketidaksetaraan.</p>	<p>Daripada menyibukkan diri dengan menciptakan beberapa gereja meta yang dilembagakan atau menginvestasikan aset tertentu di <i>metaverse</i> mencari keuntungan dari investasi mengadakan kebaktian hari Minggu atau mengkhotbahkan pesan penginjilan sebagai tindakan token, gereja di dunia kita harus memberi energi kepada sub komunitas dengan eskatologis (visi kota surgawi Yerusalem sebagai harapan eskatologis untuk saksi kenabian).</p>	<p>Angga Avila (2022)</p>
<p>1) Gereja berada dalam krisis kepemimpinan dikarenakan virtualisasi mencetak kondisi tersebut melalui dunia maya, 2) era virtual telah mendorong banyak gereja melalui para pendetanya untuk menyampaikan doktrin-doktrin yang memberikan kesan bahwa gereja peduli spiritualitas jemaat. Padahal pada kenyataannya, doktrin-doktrin baru disampaikan demi pemuasan intelektualitas dan tujuan kelestarian gereja saja, 3) ketidaksiapan gereja menjalani pelayanan virtual karena terjadi gap antar generasi dalam gereja sehingga pelayanan belum siap</p>	<p>1) Melalui era virtual gereja dapat mendorong terbangunnya kultur baru, yaitu kultur virtual yang berlandaskan iman pada Kristus, 2) pemanfaatan media virtual secara optimal untuk meningkatkan kualitas interaksi dan komunikasi dengan jemaat maupun untuk menjangkau orang-orang lain di luar jemaat. Dengan memanfaatkan teknologi, gereja akan mampu memberitakan firman Allah tanpa batas ruang.</p>	<p>Carolina Etnasari Anjaya (2021)</p>

<p>beradaptasi dengan kemajuan teknologi.</p>		
<p>1) Masalah teologis. Penggunaan teknologi dalam layanan gereja tidak serta-merta diterima semua kalangan, 2) masalah sumber daya. Dibutuhkan sumber daya manusia yang memadai menjadi hal yang penting di samping ketersediaan perangkat dan layanan data. 3) persekutuan daring yang digagas dan dilaksanakan di beberapa gereja belum tentu dapat dilaksanakan di gereja-gereja yang lain.</p>	<p>1) E-konseling, mendistribusikan materi konseling melalui milis (mailing list), 2) persembahan daring dari e-commerce dan e-banking, 3) jemaat gereja dapat dilayani sesuai dengan pelayanan pastoral yang mereka butuhkan dengan menerapkan layanan melalui portal web atau aplikasi yang disediakan. 4) gereja dapat melakukan sakramen secara daring. 5) Virtual reality membantu jemaat tetap mengalami suasana ibadah sekalipun terpisah jauh dari lokasi tempat diselenggarakannya ibadah. 6) Mahadata. Gereja dapat memanfaatkan peluang ini sebagai sarana pemberitaan Injil bagi mereka yang memerlukan, sesuai pencarian yang telah dilakukan di internet.</p>	<p>Joseph Christ Santo (2021)</p>
<p>1) Karena ini merupakan hal baru bagi jemaat, seringkali mereka merasa bahwa kebaktian seperti ini hanya seperti main-main saja, dan belum masuk ke hadirat Allah secara sungguh-sungguh, 2) terkait dengan kondisi jemaat. Jemaat belum siap baik secara mental, spiritual dan fisik untuk mengikuti ibadah dengan pola ini, 3) terkait dengan persembahan. Masalahnya tidak semua jemaat memiliki aplikasi <i>mobile-banking</i>, atau jemaat belum terbiasa bertransaksi melalui bank, 4) pergumulan beberapa gereja tertentu yang melakukan ibadah penyembuhan. Kebaktian penyembuhan biasa tidak termediasi lewat berbagai sarana,</p>	<p>1) Kebaktian dengan pola gereja digital tidaklah bertentangan dengan Firman Allah karena gereja adalah anggota tubuh Kristus yang keberadaannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu, 2) gereja harus bisa berkontekstual terhadap suatu perubahan tanpa kehilangan esensinya sebagai tubuh Kristus, 3) semua jemaat dapat terlibat, dan tidak dibatasi oleh batas teritorial negara. Misalnya melalui kebaktian dengan cara digital ini dapat melibatkan seluruh jemaat bahkan yang ada di luar negeri sekalipun, 4) persembahan dapat dilakukan dengan mentransfer uang ke rekening gereja.</p>	<p>Susanto Dwiraharjo (2020)</p>

namun langsung melakukan sentuhan personal.		
---	--	--

Berdasarkan data di atas, dilakukan analisis, diketahui bahwa terdapat berbagai tantangan dan peluang teknologi *metaverse* bagi gereja. Dengan demikian, adapun hasil analisis terhadap 11 artikel yang peneliti telah dirangkum sebagai berikut:

Tantangan Teknologi *Metaverse* dalam Gereja

Beberapa gereja di Eropa telah mulai memanfaatkan teknologi digital dan kecerdasan buatan dalam kegiatan mereka. Misalnya, pada tahun 2016, Pastor D.J. Soto di Amerika Serikat mendirikan *VR Church*, sebuah gereja yang sepenuhnya beroperasi di dunia virtual. Melalui platform ini, jemaat dapat berpartisipasi dalam ibadah dan persekutuan tanpa batasan geografis.¹³

Pada November 2024, Vatikan bekerja sama dengan *Microsoft* untuk menciptakan replika digital Basilika Santo Petrus menggunakan kecerdasan buatan. Proyek ini memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi gereja secara virtual melalui 400.000 foto digital beresolusi tinggi yang diambil dengan drone, kamera, dan laser. Replika 3D ini diluncurkan menjelang Yubelium Vatikan 2025, di mana lebih dari 30 juta peziarah diperkirakan akan berpartisipasi.¹⁴

Pada bulan Juni tahun 2023, sebuah kebaktian di Jerman dipimpin oleh *avatar* yang dikendalikan oleh AI Chat GPT. Lebih dari 300 jemaat menghadiri kebaktian tersebut, dimana *avatar* tanpa ekspresi dan suara monoton memimpin doa, musik, khotbah, dan pemberkatan selama 40 menit. Kebaktian ini dirancang oleh Jonas Simmerlein, seorang teolog dan filsuf dari Universitas Wina, yang menyatakan bahwa sekitar 98% dari layanan tersebut berasal dari mesin.¹⁵

Di Indonesia sendiri, Gereja Tiberias juga telah mengadopsi teknologi metaverse dalam pelayanannya. Mereka menyediakan platform virtual yang memungkinkan jemaat untuk berpartisipasi dalam ibadah dan kegiatan gereja lainnya secara online.¹⁶ Namun,

¹³ Pram, "Gereja Bisa Gunakan Tekno Metaverse ?" *Berita Bethel*.

¹⁴ Syanti Mustika, "Canggih, Vatikan Bikin Tiruan Basilika Santo Petrus Pakai AI," *Detik Travel*.

¹⁵ Taufik A, "Viral, AI ChatGPT Pimpin Kebhaktian Ratusan Jemaat Gereja Di Jerman," *Suara Merdeka*.

¹⁶ "Ibadah Metaverse," *Gereja Tiberias Indonesia*.

penggunaan metaverse dalam konteks gereja masih menjadi perdebatan. Beberapa pemimpin agama menekankan bahwa meskipun teknologi ini dapat digunakan untuk pendidikan dan penginjilan, ada elemen-elemen sakral dalam ibadah yang mungkin tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh pengalaman virtual.¹⁷

Gambaran tentang bagaimana gereja virtual beroperasi di metaverse, dapat dilihat dalam SI OTO TV.¹⁸ SI OTO TV menjelaskan bagaimana penampakan gereja virtual di dunia metaverse. Oleh sebab itu, adapun tantangan teknologi *metaverse* dalam gereja, antara lain:

Pertama, mendegradasi spirit persekutuan. Yusnoveri, dkk., mengatakan bahwa jemaat perlu diingatkan efek negatif ibadah *metaverse* dalam jangka panjang yang dapat mendegradasi spirit persekutuan dan keterikatan dengan gereja sehingga makin lama makin tidak *attached* dengan Kristus dan sesama saudara seiman sebagai bagian dari keluarga Allah.¹⁹ Hal tersebut karena konsep ibadah dalam *metaverse* tidak terjadi kontak personal secara fisik antar jemaat karena dalam pelaksanaannya akan menggunakan avatar. Avatar di *Metaverse* akan menjadi bentuk identitas jemaat sebagai pengguna di seluruh dunia *metaverse*.²⁰ T. Setiawan dkk., mengatakan seberapa bagus pengalaman beribadah melalui teleportasi metaverse, tidak akan dapat menggantikan kegiatan ibadah yang nyata/riil terutama dalam hal penyembahan kepada Tuhan dan perjumpaan dengan sesama. Ibadah bukanlah suatu pengalaman sensasi seperti di dapat dalam *metaverse* tetapi ibadah adalah pengalaman relasi dengan Tuhan. Perjumpaan melalui *metaverse* akan menjauhkan seseorang dari sesama dan membuat kita terkurung dalam VR. Apalagi jika *metaverse* benar-benar menarik anggota gereja untuk menikmati dunia maya dalam 3D, dapat dibayangkan terciptanya manusia-manusia yang individualis dan anti-sosial.²¹

¹⁷ Tjhia Yen Nie, "METAVERSE DALAM IBADAH?," *Gereja Kristen Indonesia Gading Serpong*.

¹⁸ SI OTO TV, *Penampakan Gereja Virtual Di Dunia Metaverse*, 2022, https://www.youtube.com/watch?v=3Hu_qG5CJpk.

¹⁹ Yusnoveri et al., "Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?," *Prosiding International Reformation Conference 1*, no. 1 (2023): 1–8.

²⁰ Bobby Hartono Putra, "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia 7*, no. 5 (2022): 5781–5795.

²¹ Tjutjun Setiawan et al., "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse," *JURNAL LUXNOS 8*, no. 2 (December 2022): 145–161.

Kedua, kalangan milenial semakin mengurung diri dalam kesendirian dan jatuh dalam kemalasan. T. Setiawan dkk., mengatakan bahwa perjumpaan melalui *metaverse* akan membuat seseorang terkurung dalam VR. Hal ini dapat dilihat dari fakta akibat pandemi yang berkepanjangan dan memaksa gereja harus melakukan ibadah secara daring, membuat beberapa pimpinan gereja mengeluh karena sulitnya mengajak jemaat untuk kembali beribadah secara tatap muka.²² Khususnya, terhadap jemaat dari kalangan milenial akan semakin mengurung diri dalam kesendiriannya dan jatuh dalam kemalasan, karena mereka sudah merasa nyaman di kehidupan dunia virtual masing-masing.²³

Ketiga, iblis memakai dunia ilusi buatan untuk menggoda orang percaya. Yusnoveri, dkk., mengatakan bahwa iblis memakai dunia ilusi buatan, *meta (beyond)* universe untuk menggoda orang percaya seperti ilusi kemegahan kerajaan dunia.²⁴ B.H. Putra menjelaskan *avatar* dalam *metaverse* pada dasarnya memiliki prinsip yang sama seperti *avatar* pada game *online* lainnya, namun avatar yang digunakan dalam *metaverse* bisa dibilang lebih canggih. Avatar dalam teknologi *metaverse* lebih dari sekadar bentuk wajah karakter dalam game, namun lebih dari itu dapat menjadi seluruh manifestasi pengguna di *Metaverse* itu sendiri. Oleh sebab itu, avatar di *metaverse* akan menjadi bentuk identitas pengguna di seluruh dunia *metaverse*, di mana setiap orang akan dapat membuat dan menggunakan avatarnya masing-masing. Dengan demikian, hal tersebut akan berpotensi menimbulkan kerancuan dalam kerohanian karena krisis identitas. Kesungguhan dalam pertobatan akan menjadi bias manakala terjadi penyalahgunaan identitas.²⁵

Keempat, gereja terjerumus pada pemahaman yang salah. D.K. Gunawan mengatakan bahwa jemaat dan para pelayanan gereja perlu memiliki pemahaman yang benar dalam memaknai perjumpaan umat Allah dengan Sang Pencipta (Allah) dalam koneksi melalui kehadiran di ruang digital dan di ruang analog.²⁶ Apabila gereja tidak

²² Setiawan et al., "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse."

²³ Yusnoveri et al., "Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?"

²⁴ Yusnoveri et al., "Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?"

²⁵ Putra, "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi."

²⁶ Daniel Kristanto Gunawan, "Hadirat Tuhan Dalam Ruang Digital," *Theologia in Loco* 4, no. 2 (October 2022): 214–238.

berhati-hati maka akan terjerumus jauh ke dalam jurang yang tiada ujungnya.^{27,28} A. Avilla mengatakan bahwa saat ini kebanyakan gereja yang memasuki metaverse mengikuti strategi yang didorong oleh *followers, likes, dan viewers* sebagai ekuivalen digital untuk mengukur kehadiran, bangunan, dan uang tunai (*Chloe Lynch*) tanpa pemahaman yang tepat tentang sifat metaverse serta kurangnya kesadaran kontekstual yang secara tidak sadar mendukung dan bahkan mempertahankan sistem yang mendorong ketidakadilan dan ketidaksetaraan.²⁹ era virtual telah mendorong banyak gereja untuk menyampaikan doktrin-doktrin yang hanya demi pemuasan intelektualitas dan tujuan kelestarian gereja saja.³⁰

Kelima, kebaktian seperti tidak sungguh-sungguh. B.H. Putra menyatakan kebaktian menggunakan teknologi metaverse merupakan hal baru bagi jemaat, maka kebanyakan dari jemaat akan merasa bahwa kebaktian seperti ini tidak khusuk, tidak serius, dan sulit masuk ke hadirat Allah secara sungguh-sungguh.³¹ Hal tersebut sejalan dengan penelitian J.C. Santo yang menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam layanan gereja tidak serta-merta dapat diterima oleh semua kalangan.³² Oleh sebab itu, salah satu tantangan gereja dalam era *metaverse* adalah gereja perlu untuk dapat menyesuaikan arah pelayanannya agar tidak mengalami pertentangan bagi jemaat yang dilayani.

Keenam, kondisi jemaat yang belum siap baik secara teknologi, mental, spiritual, dan fisikal. Simon mengatakan bahwa kemajuan zaman yang terpotret melalui ledakan teknologi yang mengarah pada digitalisasi di masa kini mendorong gereja untuk

²⁷ Winta Karna, "Gereja Metaverse," *Sagacity Journal of Theology and Christian Education* 3, no. 1 (2022): 25–29.

²⁸ Jimmy Lizardo, "Refleksi Kehidupan Gereja Perdana Dalam Praktik Gereja Virtual," *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 6, no. 2 (November 2022): 209.

²⁹ Angga Avila, "Prophetic Churches for the Metaverse," *Indonesian Journal of Theology* 10, no. 2 (December 2022): 209–230.

³⁰ Carolina Etnasari Anjaya, Andreas Fernando, and Wahyu Astjarjo Rini, "Pendidikan Kristen Dalam Pelayanan Konseling Pranikah Di Era Disrupsi," *Jurnal Teologi Berita Hidup* 4, no. 2 (March 2022): 378–392.

³¹ Putra, "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi."

³² Joseph Christ Santo, "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman," *Miktab: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 2 (December 2021): 213.

menyesuaikan arah pelayanannya sesuai dengan konteks zaman.³³ Namun, ketidaksiapan gereja untuk menjalani pelayanan virtual mengakibatkan terjadi gap antar generasi dalam gereja sehingga pelayanan belum siap beradaptasi dengan kemajuan teknologi.³⁴ Selain itu, dibutuhkan sumber daya manusia yang memadai di samping ketersediaan perangkat dan layanan data. Menurut data hasil penelitian LPPM STT Torsina menunjukkan bahwa persembahan daring yang dilaksanakan di beberapa gereja belum tentu dapat dilaksanakan di gereja lain.³⁵ Kendala berikutnya, walaupun jemaat dihimbau untuk memberi persembahan melalui transfer ke rekening gereja, tetapi masalahnya tidak semua jemaat memiliki aplikasi *mobile-banking*.³⁶ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa gereja yang masih memiliki kondisi jemaat yang belum siap baik secara teknologi, mental, spiritual dan fisik untuk mengikuti ibadah dengan pola *metaverse*.³⁷

Ketujuh, krisis kepemimpinan dikarenakan virtualisasi. Dalam penelitian C.E. Anjaya menjelaskan bahwa, suatu keprihatinan mendalam melihat kenyataan lembaga gereja tidak menjadikan karakter sebagai buah pelayanan yang dapat dinikmati orang yang berada di bawah kepemimpinannya. Gereja berada dalam krisis kepemimpinan dan virtualisasi mencetak kondisi itu dengan baik untuk dapat disampaikan secara terbuka melalui dunia maya. Ini berarti virtualisasi mampu membuktikan gereja telah melanggar fungsi utamanya sebagai saksi Kristus untuk memberitakan kebenaran di tengah dunia.³⁸ Jadi, adanya kegiatan virtual dalam gereja dapat mengakibatkan timbulnya krisis kepemimpinan Kristen di dalam gereja tersebut.

Peluang Teknologi Metaverse dalam Gereja

Pertama, penjangkauan jiwa-jiwa. W. Karna dan Yusnoveri mengatakan Kehadiran *metaverse* bukan menjadi momok yang menakutkan, tetapi menjadi tempat

³³ Simon Simon, "Perintisan Gereja Dalam Konteks Digitalisasi Masa Kini," *Jurnal Salvation* 3, no. 1 (July 2022): 59–69.

³⁴ Carolina Etnasari Anjaya, "Reformasi Gereja Masa Kini Menghadapi Era Virtual," *Jurnal Teologi Amreta* 1, no. 2021 (5AD): 27–50.

³⁵ Santo, "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman."

³⁶ Susanto Dwiraharjo, "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online Di Masa Pandemi Covid-19," *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 4, no. 1 (May 2020): 1.

³⁷ Putra, "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi."

³⁸ Anjaya, "Reformasi Gereja Masa Kini Menghadapi Era Virtual."

penjangkauan jiwa baru bagi Tuhan.^{39,40} Penanaman gereja dalam konteks digital dapat dilakukan dengan membangun persekutuan *virtual*. Penanaman gereja secara mendigital melestarikan penginjilan sebagaimana mandat Amanat Agung.⁴¹ Oleh sebab itu, B.H. Putra mengatakan penjangkauan pengabaran injil akan menjadi lebih luas dan lebih menyebar ke teritori yang mungkin gereja konvensional selama ini belum memasuki sehingga melalui *metaverse* lebih banyak jemaat dapat terlibat karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu.^{42,43} Selain itu, pemanfaatan media virtual dapat meningkatkan kualitas interaksi dan komunikasi untuk menjangkau orang-orang lain di luar jemaat.⁴⁴ S. Dwiraharjo mengatakan penjangkauan jiwa dengan pola gereja digital tidaklah bertentangan dengan kebenaran Firman Tuhan. Di satu sisi, gereja adalah anggota tubuh Kristus yang keberadaannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Oleh sebab itu, gereja harus bisa berkontekstual terhadap suatu perubahan tanpa kehilangan esensinya sebagai tubuh Kristus.⁴⁵

Kedua, menunjang pembelajaran serta pelatihan jemaat. T. Setiawan mengatakan jika gereja dapat menggunakan *metaverse* dengan bijak dan proporsional untuk melakukan pembinaan bagi orang percaya, baik dalam hal pengajaran/pendidikan maupun pelayanan konseling, dan juga untuk penginjilan bagi orang-orang yang berselancar di dunia maya.⁴⁶ Namun, menurut Yusnoveri walaupun demikian, jiwa-jiwa tersebut yang telah diajar dan dilatih haruslah tetap ditarik kembali ke dalam persekutuan yang sesungguhnya.⁴⁷

Ketiga, ibadah melalui ruang digital. Menurut hemat D.K. Gunawan mengatakan bahwa koneksi yang otentik dan berkualitas dimungkinkan terjadi melalui ibadah dengan cara apapun. Koneksi itu membuat kehadiran tetap nyata, meskipun dimediasi melalui ruang digital. Oleh sebab itu, ibadah baik dalam ruang digital atau ruang analog tetap

³⁹ Karna, "Gereja Metaverse."

⁴⁰ Yusnoveri et al., "Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?"

⁴¹ Simon, "Perintisan Gereja Dalam Konteks Digitalisasi Masa Kini."

⁴² Putra, "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi."

⁴³ Setiawan et al., "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse."

⁴⁴ Anjaya, "Reformasi Gereja Masa Kini Menghadapi Era Virtual."

⁴⁵ Dwiraharjo, "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online Di Masa Pandemi Covid-19."

⁴⁶ Setiawan et al., "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse."

⁴⁷ Yusnoveri et al., "Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?"

menjadi persembahan yang hidup bagi Allah.⁴⁸ Penanaman gereja dalam konteks digital yang dilakukan dengan membangun ibadah melalui ruang digital akan dapat menjadi wadah untuk mempersatukan orang-orang yang seiman.⁴⁹ Selain itu, C.E. Anjaya mengatakan pemanfaatan ibadah melalui ruang digital secara optimal dapat meningkatkan kualitas interaksi dan komunikasi dengan jemaat maupun untuk menjangkau orang-orang lain di luar jemaat. Dengan ibadah melalui ruang digital, gereja akan mampu memberitakan firman Tuhan tanpa batas ruang.⁵⁰

Keempat, gereja metaverse/virtual. Dwiraharjo menjelaskan bahwa praktik gereja virtual tidak menyalahi kaidah firman Tuhan, karena gereja merupakan anggota tubuh Kristus yang keberadaannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu.⁵¹ Namun demikian, J Lizardo mengatakan gereja virtual perlu membangun relasi yang kuat antar jemaat, seperti yang dilakukan jemaat mula-mula sehingga dapat menjadi sebuah pola (patron) dalam membangun gereja virtual.⁵² Dengan adanya gereja virtual tersebut dapat mendorong terbangunnya kultur baru, yaitu kultur virtual yang berlandaskan iman pada Kristus.⁵³ Oleh sebab itu, adapun hal-hal yang dapat dilaksanakan menurut J.C. Santo dengan adanya gereja virtual, antara lain: 1) membuat e-konseling dengan mendistribusikan materi konseling melalui milis (*mailing list*), 2) membuat persembahan daring menggunakan *e-commerce* dan *e-banking*, 3) menerapkan layanan melalui portal web atau aplikasi, 4) membuat Sakramen Daring, misal perjamuan kudus secara daring. 5) membuat *virtual reality* yang membuat seseorang seolah-olah mengalami keadaan yang sebenarnya, 6) mahadata. Gereja dapat memanfaatkan peluang ini sebagai sarana pemberitaan Injil bagi mereka yang memerlukan, sesuai pencarian yang dilakukan di internet.⁵⁴

⁴⁸ Gunawan, "Hadirat Tuhan Dalam Ruang Digital."

⁴⁹ Simon, "Perintisan Gereja Dalam Konteks Digitalisasi Masa Kini."

⁵⁰ Anjaya, "Reformasi Gereja Masa Kini Menghadapi Era Virtual."

⁵¹ Dwiraharjo, "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online Di Masa Pandemi Covid-19."

⁵² Lizardo, "Refleksi Kehidupan Gereja Perdana Dalam Praktik Gereja Virtual."

⁵³ Anjaya, "Reformasi Gereja Masa Kini Menghadapi Era Virtual."

⁵⁴ Santo, "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman."

Implikasinya bagi Pendidikan agama Kristen

Perkembangan teknologi metaverse membawa dampak yang kompleks bagi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan agama Kristen. Sebagai ruang digital yang menawarkan pengalaman interaktif dan imersif, *metaverse* memiliki potensi besar dalam proses pembelajaran. Namun, di balik peluang yang dihadirkan, teknologi ini juga menimbulkan tantangan teologis, pedagogis, serta sosiokultural yang harus dicermati secara kritis oleh para pendidik dan pemimpin gereja.

Dalam dunia pendidikan, salah satu keunggulan utama dari teknologi *metaverse* adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berbasis eksplorasi. Pendidikan agama Kristen, yang selama ini mengandalkan pendekatan tradisional berbasis teks dan tatap muka, dapat mengalami transformasi signifikan dengan kehadiran *metaverse*. Teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk "mengalami" berbagai peristiwa Alkitab dalam lingkungan digital yang menyerupai kenyataan. Misalnya, dalam proses pembelajaran mengenai perjalanan bangsa Israel di padang gurun, peserta didik dapat menggunakan *Virtual Reality* (VR) untuk merasakan langsung suasana perjalanan tersebut. Simulasi interaktif seperti ini diyakini dapat meningkatkan pemahaman kognitif dan afektif peserta didik terhadap ajaran Alkitab, sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan generasi digital saat ini.

Selain itu, metaverse juga membuka peluang bagi pendidikan agama Kristen untuk menjangkau lebih banyak orang tanpa batasan geografis. Sekolah-sekolah teologi, program pembinaan rohani, serta pelatihan kepemimpinan gereja dapat dilakukan secara daring dengan kualitas interaksi yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran daring konvensional. Hal ini sangat bermanfaat bagi jemaat di daerah terpencil atau bagi individu yang mengalami keterbatasan fisik untuk hadir dalam kelas atau pertemuan tatap muka. Dengan demikian, *metaverse* dapat menjadi alat yang efektif dalam memperluas akses terhadap pendidikan teologi dan pelayanan gereja.

Meskipun menawarkan berbagai keunggulan, penggunaan *metaverse* dalam pendidikan agama Kristen juga menimbulkan tantangan besar, terutama dalam hal teologi dan pedagogi. Secara teologis, salah satu isu utama yang muncul adalah bagaimana

konsep kehadiran dan persekutuan dalam iman Kristen dapat diakomodasi dalam ruang virtual. Ibadah dan pembelajaran teologi tidak hanya berpusat pada transfer pengetahuan, tetapi juga pengalaman persekutuan yang otentik dan transformasi spiritual. Jika interaksi dalam pendidikan agama Kristen lebih banyak terjadi dalam *metaverse*, ada risiko bahwa esensi komunitas iman akan semakin tergerus, dan jemaat menjadi semakin individualistis dalam menjalani kehidupan rohani mereka.

Kritik lain yang muncul adalah kemungkinan terjadinya degradasi makna ibadah dan sakramen dalam konteks *metaverse*. Dalam teologi Kristen, ibadah memiliki dimensi komunitas yang kuat, di mana umat berkumpul secara fisik untuk menyembah Tuhan, berbagi kehidupan, dan mendukung satu sama lain. Jika ibadah dalam *metaverse* menjadi praktik yang lebih umum, maka perlu dipertanyakan apakah pengalaman kehadiran virtual dapat menggantikan persekutuan nyata dalam tubuh Kristus. Beberapa teolog berpendapat bahwa *metaverse* dapat menjadi alat bantu, tetapi bukan pengganti dari pengalaman spiritual yang sejati dalam komunitas iman.

Dari segi pedagogis, tantangan utama adalah bagaimana memastikan bahwa pengalaman belajar dalam *metaverse* tetap membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik secara mendalam. Pendidikan agama Kristen bukan hanya tentang penyampaian informasi, tetapi juga tentang pembentukan moral, kedewasaan rohani, dan kehidupan yang mencerminkan nilai-nilai Kristus. Ada kekhawatiran bahwa jika pembelajaran lebih banyak dilakukan dalam dunia digital, peserta didik akan kehilangan pengalaman nyata dalam menghadapi tantangan iman dalam kehidupan sehari-hari.

Implikasi lain yang perlu dipertimbangkan adalah bagaimana *metaverse* dapat mengubah dinamika sosial dalam gereja dan komunitas Kristen secara lebih luas. Dalam dunia digital, interaksi manusia sering kali menjadi lebih transaksional dan kurang personal dibandingkan dengan interaksi langsung. Hal ini dapat berdampak pada hubungan antara jemaat, pendeta, dan komunitas gereja secara keseluruhan.

Untuk mengatasi tantangan ini, gereja dan institusi pendidikan Kristen perlu mengembangkan strategi yang seimbang dalam mengadopsi teknologi *metaverse*. Pendekatan *hybrid* yang menggabungkan pembelajaran daring dan luring dapat menjadi solusi untuk menjaga keseimbangan antara manfaat teknologi dan kebutuhan akan komunitas yang nyata. Selain itu, gereja perlu memastikan bahwa konten pembelajaran

yang disampaikan dalam metaverse tetap dikontrol dan awasi dengan baik agar sesuai dengan prinsip-prinsip iman Kristen. Pendampingan dan pembinaan yang intensif harus diberikan kepada peserta didik agar mereka tidak hanya memahami ajaran Alkitab secara intelektual, tetapi juga mengalami pertumbuhan rohani yang nyata dalam kehidupan mereka.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, metaverse menawarkan peluang besar dalam pendidikan agama Kristen, terutama dalam hal aksesibilitas, pengalaman belajar yang lebih imersif, serta pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif. Namun, teknologi ini juga membawa tantangan serius dalam hal persekutuan, pembentukan karakter, serta otentisitas pengalaman spiritual. Oleh karena itu, gereja dan institusi pendidikan Kristen harus bersikap bijak dalam mengadopsi teknologi ini, dengan tetap menempatkan esensi komunitas, persekutuan iman, dan pengalaman spiritual sebagai prioritas utama. Dengan strategi yang tepat, metaverse dapat menjadi alat yang memperkaya pendidikan agama Kristen, tanpa mengorbankan nilai-nilai fundamental yang menjadi inti dari iman Kristen itu sendiri.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi metaverse telah membawa dampak yang signifikan bagi gereja dan pendidikan agama Kristen. Dalam konteks gereja, metaverse menghadirkan tantangan sekaligus peluang yang harus disikapi dengan bijaksana. Tantangan utama yang muncul meliputi degradasi spirit persekutuan, meningkatnya kecenderungan individualisme dan isolasi sosial, potensi penyalahgunaan teknologi dalam konteks ibadah, serta krisis kepemimpinan akibat virtualisasi. Selain itu, muncul pula kekhawatiran terkait pemahaman teologis yang dapat bergeser akibat perubahan dalam cara jemaat mengalami persekutuan dan ibadah dalam ruang digital. Namun, di sisi lain, teknologi metaverse juga menawarkan berbagai peluang yang dapat dimanfaatkan oleh gereja dan lembaga pendidikan Kristen. *Metaverse* dapat menjadi sarana efektif dalam menjangkau jiwa-jiwa yang sebelumnya sulit dijangkau melalui gereja konvensional. Selain itu, teknologi ini juga membuka kemungkinan baru dalam pembelajaran serta

pelatihan jemaat, memungkinkan ibadah dilakukan melalui ruang digital, serta mendukung terbentuknya gereja virtual yang dapat memperluas cakupan pelayanan.

Dalam konteks pendidikan agama Kristen, *metaverse* menghadirkan transformasi dalam metode pembelajaran. Teknologi ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif, memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami ajaran Alkitab melalui simulasi digital. Namun, tantangan seperti berkurangnya interaksi sosial yang nyata, risiko penyalahgunaan teknologi, serta potensi degradasi pengalaman spiritual harus diantisipasi dengan strategi yang tepat. Oleh karena itu, gereja dan lembaga pendidikan Kristen perlu mengambil pendekatan yang seimbang dalam memanfaatkan teknologi *metaverse*. Pendekatan hybrid, yang mengkombinasikan interaksi virtual dan tatap muka, menjadi solusi yang ideal agar aspek komunitas dan pengalaman spiritual tetap terjaga. Selain itu, pendampingan teologis yang lebih kuat juga diperlukan untuk memastikan bahwa perkembangan teknologi ini tidak menggantikan esensi ibadah dan persekutuan yang sesungguhnya. Dengan strategi yang tepat, gereja dan pendidikan agama Kristen dapat mengoptimalkan potensi teknologi *metaverse* sebagai sarana untuk memperluas jangkauan pelayanan, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menghadirkan pengalaman iman yang lebih kaya. Namun, hal ini harus dilakukan dengan tetap berpegang pada nilai-nilai teologi yang benar, agar perkembangan teknologi tidak menggantikan esensi iman, tetapi justru memperkuatnya dalam menghadapi tantangan zaman.

REFERENSI

- A, Taufik. "Viral, AI ChatGPT Pimpin Kebhaktian Ratusan Jemaat Gereja Di Jerman." *Suara Merdeka*.
- Anjaya, Carolina Etnasari. "Reformasi Gereja Masa Kini Menghadapi Era Virtual." *Jurnal Teologi Amreta* 1, no. 2021 (5AD): 27–50.
- Anjaya, Carolina Etnasari, Andreas Fernando, and Wahyu Astjarjo Rini. "Pendidikan Kristen Dalam Pelayanan Konseling Pranikah Di Era Disrupsi." *Jurnal Teologi Berita Hidup* 4, no. 2 (March 2022): 378–392.
- Avila, Angga. "Prophetic Churches for the Metaverse." *Indonesian Journal of Theology* 10, no. 2 (December 2022): 209–230.
- Dwiraharjo, Susanto. "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online Di Masa Pandemi Covid-19." *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan*

- Kristiani* 4, no. 1 (May 2020): 1.
- Gunawan, Daniel Kristanto. "Hadirat Tuhan Dalam Ruang Digital." *Theologia in Loco* 4, no. 2 (October 2022): 214–238.
- Karna, Winta. "Gereja Metaverse." *Sagacity Journal of Theology and Christian Education* 3, no. 1 (2022): 25–29.
- Lizardo, Jimmy. "Refleksi Kehidupan Gereja Perdana Dalam Praktik Gereja Virtual." *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 6, no. 2 (November 2022): 209.
- Mustika, Syanti. "Canggih, Vatikan Bikin Tiruan Basilika Santo Petrus Pakai AI." *Detik Travel*.
- Nie, Tjhia Yen. "Metaverse Dalam Ibadah?" *Gereja Kristen Indonesia Gading Serpong*.
- Pram. "Gereja Bisa Gunakan Tekno Metaverse ?" *Berita Bethel*.
- Putra, Bobby Hartono. "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi." *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 5 (2022): 5781–5795.
- Santo, Joseph Christ. "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman." *Miktab: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 2 (December 2021): 213.
- Setiawan, Tjutjun, Andreas Joswanto, Tan Lie Lie, and Simon Simon. "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse." *JURNAL LUXNOS* 8, no. 2 (December 2022): 145–161.
- SI OTO TV. *Penampakan Gereja Virtual Di Dunia Metaverse*, 2022. https://www.youtube.com/watch?v=3Hu_qG5CJpk.
- Simon, Simon. "Perintisan Gereja Dalam Konteks Digitalisasi Masa Kini." *Jurnal Salvation* 3, no. 1 (July 2022): 59–69.
- Yusnoveri, F. Irwan Widjaja, Joni M.P. Gultom, Bambang Wahyudi H., and Mulina Tarigan. "Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?" *Prosiding International Reformation Conference* 1, no. 1 (2023): 1–8.
- "Ibadah Metaverse." *Gereja Tiberias Indonesia*.