

Kajian Kepemimpinan Gereja dalam Menjalankan Fungsi Gereja di Metaverse

Yesaya Bangun Ekoliesanto

Sekolah Tinggi Teologi Baptis Indonesia, Semarang
yesayaekoliesanto@stbi.ac.id

Asaf Kharisma Putra Utama

Sekolah Tinggi Teologi Baptis Indonesia, Semarang
asafkharisma@stbi.ac.id

ABSTRACT: *Human civilization has progressed so rapidly that it is in the era of the revolution industry 4.0 and society 5.0 which is often called as the era of digital technology. A functioning church in this era must be able to adapt to face the phenomena of the times, including the birth of the metaverse church. This research uses a combination of quantitative and qualitative methods with literature studies to complement the results of research on how leadership can carry out the functions of the church in the metaverse. Church leadership must be open to new possibilities and able to adapt to changes occurring within and to the church. The metaverse church is a form of church as a result of the church's adaptation to changing times which is complementary and integrated with the church in the real world as the main organization where both work together to achieve the goal of carrying out their functions.*

Keywords: *Church Leadership, Metaverse, Church Function, Society 5.0*

ABSTRAK: Peradaban manusia telah mengalami kemajuan yang begitu pesat hingga berada pada era revolusi industri 4.0 dan sistem kemasyarakatan 5.0 yang sering disebut sebagai era teknologi digital. Gereja yang menjalankan fungsinya dalam era ini harus mampu beradaptasi untuk menghadapi fenomena zaman, termasuk dengan lahirnya gereja metaverse. Penelitian dengan menggunakan metode kombinasi kuantitatif dan kualitatif dengan ditunjang studi pustaka untuk melengkapi hasil riset bagaimana kepemimpinan gereja dapat menjalankan fungsi gerja di metaverse. Kepemimpinan gereja haruslah terbuka terhadap kemungkinan baru dan mampu beradaptasi dengan danya perubahan yang terjadi di dalam dan kepada gereja. Gereja metaverse merupakan bentuk gereja sebagai hasil dari adaptasi gereja terhadap perubahan zaman yang menjadi pelengkap dan terintegrasi dengan gereja di dunia nyata sebagai organisasi utama dimana keduanya bekerja sama untuk mencapai tujuan di dala mmenjalankan fungsinya.

Kata kunci: Kepemimpinan Gereja, Metaverse, Fungsi Gereja, Society 5.0

PENDAHULUAN

Perubahan demi perubahan terus terjadi di dunia. Pergerakan budaya dan juga gaya hidup manusia ikut mengalami perubahan. Perubahan ini merupakan sebuah wujud nyata dari progresifitas manusia untuk kehidupan yang lebih baik. Salah satu bentuk kemajuan yang dialami oleh generasi

masa kini adalah bagaimana teknologi internet dan informasi menjadi kebutuhan penting bagi manusia. Generasi masa kini yang masuk ke dalam era revolusi industri 4.0 dimana teknologi internet menjadi pusat pergerakan teknologinya. Pada era ini konsep *artificial intelegence*, otomatisasi, dan robotik menjadi elemen utama di dalam dunia industry (Parmelee, 2017). Salah

satu pilar utama di dalam era ini adalah adanya *Internet of Things*, yaitu bagaimana jaringan internet menjadi dasar utama dari keterhubungan berbagai macam hal seperti perangkat dan mesin industry, komunikasi antar manusia bahkan keterhubungan antara manusia dengan mesin (Baenanda, 2019). Kemutakhiran teknologi ini menjadikan perilaku dan kebiasaan manusia berubah sebagai dampak bagaimana dunia digital begitu berpengaruh dan merasuk ke dalam setiap aspek kehidupan manusia. Perubahan yang dialami manusia dalam kehidupan sehari-hari pun berdampak ke dalam kehidupan bergereja. Gereja yang merupakan tempat bertemunya manusia untuk berkumpul dan berkegiatan pasti akan ikut merasakan dampak dari adanya perubahan sikap karena perkembangan teknologi ini.

Lebih jauh lagi perubahan teknologi ini kemudian kemudian melahirkan inovasi yang lebih berkembang dengan terciptanya metaverse. Metaverse adalah kata majemuk yang terdiri dari kata *meta* dan *universe*. *Meta* merupakan kata yang merujuk kepada hal-hal yang melampaui dan *universe* adalah alam semesta. Oleh karena itu *metaverse* dapat diartikan sebagai sebuah dunia atau alam semesta yang melampaui dunia nyata yang mengacu kepada dunia virtual tiga dimensi dimana *avatar* yang mewakili personal seorang manusia terlibat di dalam berbagai macam kegiatan seperti ekonomi, sosial, politik dan beragam kegiatan kebudayaan (Park & Kim, 2022). Metaverse juga dapat didefinisikan sebagai dunia yang terhubung dalam jaringan internet yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial, adanya lingkungan jaringan yang imersif di dalam platform yang digunakan oleh banyak pengguna dan memungkinkan adanya komunikasi antar pengguna secara *real-time* dan bersifat dinamis di dalam dunia digital (Mystakidis, 2022). Metaverse ini dapat diakses melalui perangkat keras yang terhubung ke jaringan internet yang disebut sebagai Perangkat VR (*Virtual Reality Device*). Perangkat ini berbentuk seperti sebuah kacamata dengan lensa proyeksi khusus yang dapat membuat penggunanya dapat melihat dunia virtual saat

menggunakannya. Perangkat ini juga dapat dilengkapi dengan perangkat lain yang terhubung dengan tangan atau kaki untuk memberikan pengalaman dunia virtual yang lebih mendalam dengan merangsang sensor motorik dari penggunanya. Metaverse menjadi sebuah dunia baru yang begitu menarik untuk dijelajahi dan menawarkan pengalaman berbeda yang menjadi alternatif dari dunia nyata. Namun demikian, metaverse juga dapat berupa dunia yang menampilkan realitas tambahan atas dunia nyata. Realitas tambahan ini disebut dengan *augmented reality* (AR). Hal ini merupakan sebuah perkembangan dari teknologi digital yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual dimana tampilan dunia virtual akan ditambahkan pada tampilan dunia nyata menjadi satu kesatuan pada tampilan penggunaannya.

Di dalam tulisannya, Sefrianus Juhani berpendapat bahwa identitas diri di dalam dunia virtual dibentuk oleh manajemen kesan. Teks dan simbol-simbol yang ditampilkan dengan cara sedemikian rupa akan menjadi pembentukan identitas seseorang yang mempengaruhi bagaimana identitas tersebut dapat dikenal oleh pengguna lain. Jadi, di dalam dunia virtual ini yang ditampilkan oleh seseorang adalah identitas sosialnya dan bukan identitas personalnya. Seseorang dapat membentuk dan menunjukkan berbagai macam identitas di dalam ruang virtual dan ini mengizinkan untuk seorang pengguna dapat memiliki beberapa identitas sekaligus. Dengan kemungkinannya tercipta identitas yang baru, ini menjadi kematian “aku” yang real (Juhani, 2019). Dengan keambiguan terhadap identitas seorang pribadi menjadikan dunia virtual ini sebuah tempat yang rawan untuk mempercayakan diri di dalam sebuah hubungan sosial yang nyata. Hubungan sosial manusia menuntut adanya keterbukaan dan kepercayaan antar individu, dengan identitas yang mematikan aku yang nyata menjadikan hubungan yang menjadi sekedar hubungan saling tahu bukan menjadi sebuah pengenalan yang mengikat. Hal ini menjadi sebuah tanda akan komunitas yang mungkin

terbangun di dalam dunia virtual ini bisa jadi tidak menjadi sebuah komunitas yang nyata.

Gereja masa kini pun sudah mulai merambah dan memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk hadir di dalamnya. D.J Soto, seorang pendeta dari *vrchurch* merupakan salah satu pionir di dalam membawa gereja ke dalam metaverse. Melansir dari video berita oleh kanal BBC World Series, D.J Soto mengatakan bahwa dirinya sangat terpujau dengan dunia virtual yang begitu menyenangkan dan pada tahun 2016 memulai mengembangkan keberadaan gereja di dalam dunia virtual ini. Jemaat yang menghadiri *VR Church* ini berasal dari beberapa negara di Amerika dan Eropa. Yang menarik dari berita ini adalah beberapa dari mereka merupakan penderita disabilitas atau gangguan terhadap kesehatan seperti gangguan autism (BBC World Series, n.d.). Hal ini menunjukkan bahwa dalam sudut pandang positif teknologi virtual berupa metaverse ini membantu gereja untuk menjangkau orang-orang yang memiliki kesulitan tersendiri di dalam menghadiri gereja secara konvensional dalam dunia nyata. Tidak hanya *VR Church* sebagai gereja di metaverse, *Life.church* juga dapat menjadi contoh bahwa gereja yang memiliki keberadaan di dunia nyata juga dapat mengembangkan pelayanan mereka di dalam metaverse. Dari laman situs yang mereka miliki, mereka menyatakan sebuah moto untuk menjangkau orang-orang yang tidak terjangkau dan melakukan apa yang tidak pernah dilakukan oleh orang lain (*We Brought Church to the Metaverse*, 2022). Dengan adanya fakta bahwa sudah ada keberadaan gereja di dalam metaverse dan ternyata dengan adanya pandemi COVID-19 yang melanda dunia sejak akhir tahun 2019 (Crowley, n.d.) menyebabkan pengunjung dari gereja metaverse ini meningkat begitu drastis sebagai sebuah tanda bahwa kehadirannya memiliki segmen jemaat tersendiri. Ini bisa dikatakan sebagai bukti kecil terhadap fakta bahwa ketika gereja mampu beradaptasi dengan teknologi dan memanfaatkannya maka akan ada orang-orang yang dapat dijangkau yang mungkin belum dapat dijangkau oleh gereja dalam rupa fisik.

Fenomena perubahan zaman ini yang saat ini pun menjadi salah satu gejala yang harus dihadapi oleh gereja. Dengan hadirnya gereja di metaverse dan dengan adanya orang-orang Kristen yang tertarik untuk hadir bergereja di dalamnya adalah sebuah kenyataan yang harus dihadapi oleh gereja itu sendiri. Oleh karena itu, perlu untuk mengajukan pertanyaan terhadap fenomena ini, yaitu dengan menanyakan “Apa yang gereja harus lakukan di dalam menjalankan fungsinya di metaverse” dan “Apakah gereja di metaverse dapat menjalankan fungsinya secara biblis?”

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini menggunakan metode kombinasi kuantitatif dan kualitatif dengan menyebarkan angket kepada para pemimpin gereja – yang terdiri dari gembala sidang, asisten gembala sidang, guru sekolah minggu, dan lainnya – dan mengumpulkan pandangan mereka terhadap keberadaan gereja dan menjalankan fungsi kepemimpinan gereja di metaverse. Dari data yang berhasil dikumpulkan penulis melakukan analisis data dan statistik dari hasil survey dan melakukan pengkajian menggunakan studi pustaka dari jurnal-jurnal ilmiah terkait dengan kepemimpinan gereja dan fungsi gereja di dalam era digital ini. Pendapat yang disampaikan oleh peserta dari riset yang dilakukan oleh penulis juga menjadi bahas kajian terhadap topik yang sedang diteliti. Untuk melengkapi hasil penelitian, penulis menggunakan metode studi pustaka yang bertujuan untuk mengumpulkan teori-teori terkait kepemimpinan gereja dan fungsi gereja untuk dikaji berdasarkan fenomena perubahan zaman yang menggiring keberadaan gereja hadir di metaverse. Dengan mengkombinasikan dua metode ini penulis bertujuan untuk dapat merumuskan hasil penelitian yang akan bermanfaat bagi kepemimpinan gereja terhadap kemungkinan hadirnya gereja di metaverse.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gereja dan Fungsinya

Gereja yang berasal dari kata Yunani, *ekklesia*, yang memiliki arti “yang dipanggil

keluar.” Gereja merupakan sebuah organisasi yang mengumpulkan orang-orang percaya dalam mencapai sebuah tujuan tertentu, dalam hal ini adalah tujuan Allah bagi umat percaya saja (Erickson, 1990, p. 1031). Dengan berkumpulnya orang percaya di dalam sebuah komunitas, maka sebagai organisasi gereja harus dapat berkarya dan berbuah untuk dunia. Dengan melakukan tugasnya, maka gereja yang dipimpin oleh Yesus Kristus haruslah hidup dan dinamis untuk mengalami pertumbuhan dan menghasilkan buah di dalam pekerjaan pengabaran Injil Yesus Kristus. Untuk dapat mencapai keberhasilan di dalam tugas melakukan pengabaran Injil, maka gereja harus ditata dengan baik di dalam menjalankan segala tugas dan panggilan gereja yang sudah ditetapkan (Borrong, 2019). Maka di dalam menjalankan fungsinya, gereja harus kembali lagi masuk ke dalam hakikatnya bahwa tugas utama gereja adalah melaksanakan tugas yang diberikan oleh Yesus Kristus sebagai pemimpin utama gereja. Gereja merupakan lembaga yang diciptakan oleh Allah yang berisikan orang-orang-Nya. Orang yang berada di dalam gereja merupakan milik-Nya sehingga konsep gereja sebagai perkumpulan dari orang-orang percaya menekankan tentang inisiasi Allah di dalam memilih mereka (Erickson, 1990). Dengan demikian di dalam gereja, sebagai orang-orang yang telah dipilih oleh Allah sendiri memiliki tanggung jawab secara langsung kepada Allah sebagai Pemimpin yang telah memanggil dan mengutus setiap orang-orang untuk menjadi bagian di dalam gereja dengan disertai tugas dan tanggung jawab panggilan-Nya.

Sebagai organisasi yang didirikan oleh Allah sendiri, gereja tidak hanya menjadi institusi yang berisikan orang-orang percaya semata. Di dalam Kisah Para Rasul 2:42-47 dituliskan bagaimana ciri-ciri jemaat pada gereja mula-mula. Dengan melakukan penggalian terhadap bagian ini dapat ditemukan beberapa ciri yang kemudian menjadi penanda dari perihal yang menjadi fungsi gereja. Katarina dan Sabda Budiman merumuskan 5 hal yang menjadi fungsi gereja berdasarkan eksegesa dari teks Kisah Para Rasul 2:42-47. Pertama, *persekutuan*,

merupakan bagaimana jemaat mula-mula menjalankan kehidupan jemaat mereka. Diawali dengan pemberian diri untuk dibaptis, mereka lalu berkumpul untuk mendapatkan pengajaran dari para rasul dan hidup di dalam persekutuan (Katarina & Budiman, 2021). Manusia sebagai makhluk sosial tidak dirancang oleh Allah untuk hidup di dalam kesendirian dan keterisolasian. Tuhan menginginkan agar umat-Nya dapat berada di dalam sebuah ikatan keterhubungan satu sama lain yang dapat hidup saling mengasihi. Sebagai sebuah implikasi praktisnya kehidupan persekutuan ini harusnya menjadi fungsi gereja yang membuat jemaat dapat menguatkan satu sama lain, memperhatikan satu sama lain, mendoakan satu sama lain, dan saling membangun di dalam iman kepada Kristus. Seiring dengan pertumbuhan di dalam Kristus, orang-orang di dalam gereja memperkuat ikatan kasih satu sama lain dan pasti akan menunjukkan kasih dalam bentuk kerelaan untuk berkorban (McLaurin, 2012).

Kedua, *pemuridan*, bagaimana para rasul membimbing jemaat untuk mendapatkan sebuah proses yang memiliki tujuan untuk mendewasakan mereka dalam iman kepada Kristus (Katarina & Budiman, 2021). Pemuridan ini merupakan sebuah fungsi gereja dimana jemaat dapat selalu mendapatkan bimbingan, pembelajaran dan teladan hidup yang ditampilkan oleh para pemimpin gereja. Hal ini tidak terbatas hanya dengan para pemimpin sebagai pemurid, tetapi diantara orang percaya satu sama lain haruslah memiliki tanggung jawab untuk memuridkan. Tuhan memanggil dan memperlengkapi setiap orang percaya untuk mengajarkan tentang Kristus. Hal ini dapat dilakukan ketika setiap orang percaya mau berjalan bersama dengan Yesus, maka pengalaman hidup itu akan mengajarkan mereka untuk belajar dari-Nya dan melakukan Amanat Agung-Nya untuk melakukan pekerjaan pemuridan (McLaurin, 2012). Oleh karena itu, gereja harusnya menjadi sebuah wadah bagi orang-orang percaya untuk mereka memiliki pengalaman hidup secara pribadi bersama-sama dengan Kristus dan membimbing setiap orang untuk dapat meneruskan pengalaman mereka

tersebut kepada orang-orang lain sehingga setiap orang percaya dapat mengalami pertumbuhan kerohaniannya.

Ketiga, *pelayanan*, dalam hal ini fungsi pelayanan ini berkaitan dengan bagaimana jemaat gereja dapat melakukan pengabdian dan melayani masyarakat. Dengan melakukan pelayanan di tengah masyarakat maka sebagaimana Yesus katakan dalam Matius 5:13-16 bahwa orang percaya haruslah menjadi garam dan terang dunia. Dengan melakukan pelayanan dan pengabdian bagi masyarakat maka apa yang dilakukan oleh gereja dapat dirasakan langsung oleh masyarakat dan pengaruhnya menjadi sebuah kesaksian yang nyata di dalam menunjukkan kasih Tuhan bagi dunia ini (Katarina & Budiman, 2021). Berkaitan dengan fungsi persekutuan di dalam gereja, bahwa pelayanan ini juga berkaitan bagaimana orang percaya di dalam kehidupan bersekutu bisa melayani satu sama lain. Dalam konteks jemaat mula-mula mereka mengimplementasikan pelayanan ini dengan meniadakan milik pribadi dan menjadikannya kepunyaan bersama sehingga mereka bisa saling berbagi satu sama lain terhadap kebutuhan masing-masing. Hal ini dilakukan dengan landasan kasih bagi sesama dan bagaimana melayani orang-orang yang membutuhkan. Dorongan untuk melayani orang-orang yang membutuhkan ini juga termasuk bagaimana membawa Kristus bagi orang-orang yang belum mengenal-Nya karena pada hakikatnya keselamatan dan pembebasan merupakan kebutuhan utama manusia (McLaurin, 2012). Dengan demikian gereja menjadi sebuah komunitas yang berisikan orang-orang yang menjalani kehidupan berlandaskan kasih terhadap sesama dan menunjukkan kasih itu sebagai sebuah implementasi dari bagaimana gereja bermanfaat bagi dunia ini secara nyata.

Keempat, *pengabaran Injil*, yang merupakan tugas yang diberikan Yesus kepada setiap orang percaya untuk memberitakan, menyampaikan, menceritakan Kabar Baik tentang Yesus Kristus (Katarina & Budiman, 2021). Mengutip dari Kisah Para Rasul 1:8 dimana sudah menjadi tugas setiap orang

Kristen untuk menjadi saksi-Nya. Jika demikian maka setiap orang di dalam gereja harus secara pribadi melakukan tugas mereka di dalam mengabarkan Injil (McLaurin, 2012). Di dalam mengabarkan Injil yang menjadi tanggung jawab gereja adalah bagaimana mendorong setiap anggota gereja untuk melakukan tugas panggilan mereka di dalam mengabarkan Injil. Begitu juga di dalam tata cara dan sarana untuk melakukan pengabaran Injil, gereja seharusnya dapat menggunakan berbagai macam cara sebagai alat yang baik di dalam melakukan fungsi penginjilan ini.

Kelima, *ibadah dan penyembahan*, merupakan panggilan dari Allah sejak awal manusia diciptakan untuk menyembah dan beribadah hanya kepada Allah saja. Gereja sebagai kumpulan dari orang-orang percaya pun memiliki tujuan yang sama untuk menyembah Allah di dalam roh dan kebenaran. Sikap penyembahan kepada Allah haruslah didasari rasa hormat kepada Sang Pencipta (Katarina & Budiman, 2021). Ibadah tidak hanya berkaitan dengan perihal liturgi dan tata cara ibadah. Liturgi dan tata cara ibadah menjadi bagian bagaimana sebuah ibadah dijalankan, akan tetapi liturgi dan tata ibadah itu sendiri bukanlah esensi dari ibadah yang benar. Ibadah yang dan penyembahan adalah bagaimana sikap hati dan diri dari setiap orang percaya datang kepada Tuhan membawa diri mereka untuk dipakai sebagai persembahan mereka dan sikap hati mereka yang menghormati dan mengakui bahwa Tuhan adalah satu-satunya Pencipta dan Juru Selamat dunia.

Di dalam menjalankan fungsi-fungsinya, gereja tetap harus menjalankan satu hal lagi, yaitu *berdoa*. Doa merupakan sebuah gaya hidup yang dilakukan oleh jemaat mula-mula dan sudah seharusnya menjadi gaya hidup dari gereja pada hari ini. Jika gereja masa kini tidak menjadi sebuah gereja yang berdoa, maka gereja tidak akan mengetahui apa yang Kristus inginkan untuk gereja tersebut lakukan (McLaurin, 2012). Doa merupakan bagaimana seseorang bersandar penuh dan mempercayakan dirinya kepada Tuhan. Doa juga menjadi sebuah saluran komunikasi untuk membangun relasi yang

mendalam dengan Tuhan. Di dalam berdoa, gereja tidak hanya menggantungkan keberadaan dirinya ke dalam kedaulatan Tuhan melainkan bagaimana gereja mau bertanggung jawab di dalam meminta pertolongan di dalam melaksanakan setiap tugas dan tanggung jawab gereja. Bahwa tidak ada satu pun yang dapat bertahan tanpa adanya doa yang dilakukan. Sudah menjadi sebuah keharusan bagi gereja untuk memperlihatkan kehidupan jemaat yang kokoh dan teguh di dalam firman, hidup di dalam persekutuan, melayani dan peduli terhadap sesama, serta memiliki gaya hidup doa yang juga diperlihatkan oleh gereja mula-mula di Yerusalem (Zaluchu, 2019). Dengan demikian maka gereja haruslah mengatur dan menata dengan sedemikian rupa setiap program dan kegiatan yang gereja lakukan untuk memenuhi setiap fungsi-fungsi gereja seperti yang dicontohkan dalam Kisah Para Rasul 2:42-47 dari gereja mula-mula. Fungsi-fungsi gereja yang sudah dipaparkan haruslah mampu dilaksanakan seluruhnya oleh gereja sehingga tidak terjadi ketimpangan dari organ gereja tersebut. Fungsi yang tidak dijalankan dapat diibaratkan sebagai sebuah kecacatan yang dimiliki oleh makhluk hidup sehingga kehidupan gereja tersebut dapat dikatakan menjadi gereja yang tidak sehat. Ketidaksehatan di dalam gereja dapat berakibat pada matinya gereja tersebut – sehingga tidak terjadi pertumbuhan baik secara rohani maupun jumlah orang-orang percaya yang ditambahkan seperti yang dialami oleh gereja mula-mula.

Gereja dan Metaverse

Gereja sebagai sebuah organisasi yang dibentuk oleh Allah sendiri dengan tujuan dan fungsinya berada di tengah-tengah perubahan zaman. Keberadaan gereja dari masa jemaat mula-mula di Yerusalem sampai dengan gereja masa kini mengalami banyak sekali perubahan bentuk yang dipengaruhi oleh keberadaan konteks budaya dan perkembangan kemanusiaan – dalam segi kemasyarakatan maupun perkembangan ilmu pengetahuan. Manusia yang bergerak secara progresif dari masa ke masa dengan terjadinya berbagai

macam penemuan sebagai bentuk pemeliharaan Tuhan untuk manusia menjalankan fungsi dan tugasnya sejak pertama kali Adam diciptakan (lihat Kejadian 1:26-28) untuk memelihara dan mengelola bumi serta isinya. Begitu juga dengan gereja masa kini yang berada pada era revolusi industri 4.0 dan kemasyarakatan 5.0. Sistem penemuan manusia dan hubungan manusia teruslah berubah, sama seperti dengan sistem alamiah dunia ini. Perubahan merupakan hal yang tidak dapat disangkal. Bagaimanapun konsep kemajuan dunia ini apakah dipandang secara kepercayaan ataupun materialistis melekat kepada asumsi sejauh mana kemajuan yang dialami dibandingkan dengan kondisi di masa lalu, seperti kondisi soal-ekonomi dalam hal ini tentang materialisme dan kebijakan pribadi maupun komunal terhadap kehidupan kekristenan – dan cara serta sarana untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Walters, 2008, p. 115). Maka dari itu dengan perubahan-perubahan yang dialami oleh dunia ini yang juga berpengaruh terhadap kehidupan setiap orang Kristen menjadikan penolakan terhadap adanya perubahan adalah sebuah sikap yang menciptakan terjadinya stagnansi yang berujung pada kematian sebuah gereja.

Guichun Jun mengatakan reformasi keagamaan dipercepat dengan adanya penemuan mesin cetak. Teknologi percetakan memungkinkan para reformator gereja untuk mencetak Alkitab dan buku-buku teologi. Media massa seperti radio, televisi, dan film telah menjadi sarana yang efektif untuk digunakan sebagai alat pengabaran Injil. Belum lagi, internet telah membawa sebuah dimensi yang baru bagi gereja untuk melakukan pelayanan pengabaran Injil dengan membuat situs menggunakan platform daring di dalam menjalankan gereja. Hal ini dilakukan melalui mengadakan ibadah daring, pertemuan kelompok kecil untuk kegiatan doa dan pembelajaran Alkitab, dan membuat konten-konten dengan nilai kekristenan melalui media sosial serta YouTube (Jun, 2020). Dengan melakukan ibadah secara dari pada era teknologi digital ini bukanlah hal yang menghilangkan dari esensi ibadah itu sendiri. Teknologi digital

hanyalah sarana yang digunakan, akan tetapi gereja dan ibadahnya merupakan persekutuan yang dibangun atas dasar iman kepada Yesus Kristus (Widjaja et al., 2020). Kemampuan teknologi digital untuk membuat batasan ruang dan waktu menjadi sirna adalah hal yang serupa dengan iman kepada Yesus Kristus yang tidak dapat dibatasi oleh ruang dan waktu. Pelayanan gerejawi seharusnya tidak terjebak di dalam tradisi dan kebiasaan yang telah dilakukan secara turun temurun karena perubahan zaman memengaruhi bagaimana manusia berpikir dan bertindak. Menjalankan tradisi secara turun temurun belum tentu hal yang tidak baik akan tetapi relevansi tradisi terhadap perilaku manusia yang dipengaruhi oleh perubahan zaman menjadi persoalan yang krusial di dalam menentukan apakah sebuah tradisi harus terus berlanjut atau harus mengalami penyesuaian tertentu sehingga gereja tetap menjadi wadah yang menarik untuk kekristenan pada era ini.

Fakta memperlihatkan bahwa banyak pihak di dalam kepemimpinan gereja dan teolog yang berpendapat bahwa internet sebagai hal yang negatif. Keberadaan internet dianggap sebagai kemajuan zaman yang melemahkan iman jemaat dan menciptakan kejahatan yang dicemaskan oleh mereka. Alasan inilah yang menjadikan para pemimpin gereja serta teolog ini memilih untuk tidak masuk ke dalamnya (Juhani, 2019). Keberadaan internet sebagai bagian utama dari kehidupan manusia masa kini tidaklah bisa dari kehidupan bergereja. Jika para pemimpin gereja menolak keberadaan internet dan teknologi digital sebagai bagian dari kehidupan kekristenan maka kekristenan akan tertinggal oleh kemajuan dunia dan gereja akan ditinggalkan oleh jemaatnya. Dengan demikian para pemimpin gereja serta para teolog harus memberanikan diri untuk masuk lebih dalam ke dalam pembelajaran serta penelitian untuk melihat penggunaan teknologi yang benar bagi kekristenan. Dengan melakukan pembelajaran, penelitian serta kajian yang lebih mendalam maka bukan tidak mungkin para pemimpin gereja dan teolog untuk menemukan terobosan di dalam memandang teknologi digital sebagai

bagian dari kekristenan yang dapat memuliakan Tuhan.

Kartika Singarimbun berpendapat bahwa penggunaan dari teknologi yang canggih berpengaruh untuk membuat dunia sebagai sebuah wilayah yang global. Ibadah secara daring tidaklah berbeda dengan berkumpul dengan kesatuan spiritual dan penyembahan dalam interaksi tatap muka (Singarimbun, 2021). Hal ini dapat berarti keberadaan gereja pada platform digital dapat mengumpulkan pribadi demi pribadi yang dipersatukan secara rohani meskipun tidak bertemu secara tatap muka. Jika membicarakan tentang kesatuan rohani, maka hal ini tidaklah dapat dibatasi oleh tembok gereja atau pun zona waktu tertentu. Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi internet untuk dapat melakukan pertemuan yang mengikat secara rohani meskipun terpisahkan batasan ruang dan waktu. Kebersatuan secara rohani merupakan esensi dari gereja universal bahwa seluruh umat Tuhan di dunia ini dipersatukan oleh satu kesatuan iman kepada Yesus Kristus.

Yahya Afandi berpendapat bahwa teknologi merupakan sumber daya yang dikelola oleh gereja secara bijak dalam rangka melaksanakan tugas Amanat Agung di era digital. Pengelolaan sumber daya teknologi ini dengan memperlengkapi setiap orang di dalam gereja dengan pemahaman dan pengetahuan yang benar bagaimana menggunakan teknologi sebagai sarana melakukan tugas penatalayanan dalam menjalankan fungsi gereja (Afandi, 2018). Pemanfaatan teknologi ini menjadi sebuah peluang dan sekaligus tantangan yang besar bagi gereja untuk dapat memaksimalkan fungsi teknologi guna mencapai terciptanya gereja yang berfungsi dengan optimal untuk kemuliaan Tuhan. Keberadaan peluang yang besar ini haruslah dimanfaatkan oleh gereja dengan mengolah teknologi digital sebagai alat yang menunjang pelayanan-pelayanan gereja. Di dalam menghadapi tantangan keberadaan teknologi digital bagi menjalankan fungsi gereja, yang harus dilakukan oleh para pemimpin gereja adalah menerima dengan pemikiran yang terbuka untuk mengkaji lebih dalam sehingga

tidak terjadi penyalahgunaan teknologi yang dapat menyesatkan iman dari umat. Teknologi digital bukanlah hal negatif yang dapat menyebabkan kekristenan menjadi terancam, melainkan ancaman terbesarnya adalah bagaimana penyalahgunaan dari teknologi yang membuat umat Tuhan menjadi lari dari panggilannya.

Kemajuan teknologi yang mengizinkan umat untuk beribadah di rumah atau pun di tempat-tempat lain yang bukan Gedung gereja melalui ibadah daring bagi para orang Kristen maupun orang-orang yang ingin tahu tentang Kekristenan memiliki peluang untuk mendapatkan pengalaman ibadah di tempat pribadi mereka masing-masing (Potgieter, 2020). Hal ini dapat dianggap sebagai sebuah hal yang baik karena ibadah berbicara tentang sikap hati menghadap Tuhan yang disembah. Selain daripada itu kesempatan bagi orang-orang yang belum percaya kepada Yesus Kristus untuk menikmati peribadahan dan mendengarkan firman Tuhan juga adalah hal yang baik sebagai langkah awal kabar Injil dapat sampai kepada orang-orang yang belum pernah mendengarkannya.

Pada gereja secara daring, pengalaman dari gereja tersebut ditayangkan kepada jemaat yang menyaksikannya, sedangkan pada gereja daring pengalaman bergereja adalah hal yang dibagikan. Ketika berbicara tentang gereja daring, seseorang perlu merenungkan dan mempertimbangkan tentang perilaku spasial seseorang. Ruang spasial saat ini menjadi populer dalam perencanaan berbagai macam lingkungan kolaborasi dan lingkungan digital (Cooper et al., 2021). Dengan demikian perlu membedakan gereja secara daring dengan gereja daring. Gereja secara daring artinya teknologi digital digunakan sebagai perpanjangan tangan dari gereja itu sendiri. Hal ini dapat dimaksudkan sebagai kegiatan dan program daring yang dilakukan oleh gereja merupakan penyesuaian atau hal yang diteruskan dari aktifitas gereja secara luring yang dikonversikan – atau ditambahkan – dengan cara daring. Gereja daring menjadi model yang berbeda di dalam melihat konsep gereja. Konsep gereja

daring adalah bagaimana gereja yang dibentuk berdasarkan pertimbangan dan pengkajian atas teknologi digital yang memungkinkan dibentuknya gereja secara universal. Keberadaan gereja daring akan menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana pemeliharaan jemaat seperti yang biasa dilakukan oleh gereja konvensional.

Metaverse yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari teknologi digital mengizinkan seseorang menyelam ke dalam dunia virtual secara menyeluruh. Secara teknologi metaverse memasukkan seseorang ke dalamnya dengan menggunakan media komunikasi yang melibatkan pembentukan kembali pengalaman multi-indra untuk mencapai sebuah rasa kehadiran atau kebersamaan satu sama lain. Teknologi ini memungkinkan seseorang mengalami keterlibatan sensorik dengan dengan masuk ke dalam metaverse dengan didukung oleh koneksi dengan kecepatan tinggi sehingga kualitas dari avatar dan visual di dalam realitas virtual menjadi lebih tinggi dengan tingkat kejernihan yang baik. Pengalaman masuk ke dalam dunia metaverse mengharuskan perangkat computer memiliki kemampuan untuk memahami lingkungan virtual yang dapat dialami oleh penggunaannya untuk memiliki persepsi kedalaman, *peripheral vision*, dan pergerakan yang bebas atau berfokus pada perhatian tertentu (Cooper et al., 2021). Pengalaman masuk dan menyelam ke dalam realitas virtual dengan melibatkan multi-indra menjadikan pengalaman bergereja di metaverse terasa lebih nyata dibandingkan sekedar mengikuti gereja secara online melalui siaran langsung di sosial media atau platform telekonferensi.

Mengenai keberadaan metaverse ini, menjadi wajar jika bertanya apakah metaverse atau realitas virtual ini berada di dalam alam semesta ciptaan Allah. Berdasarkan pandangan monoteistik Yahudi dan teologi Kristen, Tuhan yang berdaulat yang menciptakan alam semesta dan dengan setia memeliharanya. Segala sesuatu yang diciptakan oleh Tuhan dan tidak ada yang diciptakan tanpa Dia (lihat Yohanes 1:3). Segala hal yang terlihat dan tidak terlihat diciptakan melalui Yesus dan untuk Yesus. Oleh karena itu,

dapat dikatakan jika dunia realitas virtual berada di dalam alam semesta ciptaan Allah, yang merupakan makhluk ilahi. Hal ini berarti jika metaverse juga berada didalam kewenangan Allah yang memerintah dengan kedaulatan dan kuasanya. Namun demikian, perlu ditetankan dengan menyatakan bahwa metaverse merupakan hasil dari kemajuan peradaban manusia bukan sebagai ciptaan Allah secara langsung. Sebagai contoh, manusia berinteraksi dengan ciptaan Allah yang lain untuk menghasilkan produk budaya dalam sejarah peradaban manusia seperti kedelai sebagai ciptaan Allah dan tahu tempe yang mana adalah bagian dari kebudayaan manusia (Jun, 2020). Dengan demikian jika metaverse berada dibawah alam semesta yang berada dalam kedaulatan Tuhan, maka kehidupan maya di dalam metaverse patut dipertimbangkan sebagai ladang pelayanan yang harus dijajah oleh gereja. Pemekaran wilayah pelayanan gereja ke metaverse menjadi sebuah pilihan untuk menjangkau lebih banyak jiwa yang mengasingkan diri dari dunia nyata.

Florencius Risno menyatakan bahwa mengkaji kembali ibadah secara konvensional dengan melihat perkembangan dunia bukanlah sebuah upaya yang melanggar firman Tuhan. Gereja seharusnya terpanggil untuk memberikan kontribusi nyata, baik di dunia riil maupun pada dunia virtual. Gereja tidak hanya memberikan motivasi rohani yang menguatkan hati, tetapi harus melakukan langkah konkrit di tengah perubahan dunia (Risno, 2020). Metaverse juga berada di dalam kedaulatan Allah dan keberadaan gereja yang mau berbenah diri dalam mengkaji kembali menjalankan fungsinya di tengah perubahan dunia yang begitu pesat adalah hal yang dapat dilakukan oleh gereja untuk menjangkau lebih banyak jiwa-jiwa yang membutuhkan berita kasih Tuhan yang berada di dalam dunia virtual.

Jun kembali menambahkan jika gereja metaverse juga dapat menjadi otentik dan sah sebagai gereja sama seperti gereja tradisional karena memiliki sifat universalitas dengan mengakui iman yang sama kepada Yesus Kristus namun memiliki kemampuan beradaptasi dan

fleksibilitas untuk menjadi relevan dan missional di dalam budaya kontemporer. Hal yang membuat gereja menjadi otentik bukanlah lokasinya secara geografis atau arsitekturnya, melainkan kehadiran Allah sebagai umat-Nya yang menyembah Dia di dalam Kebenaran dan Roh (lihat Yohanes 4:21-23) (Jun, 2020). Sifat gereja metaverse yang dapat diakui kebenarannya menjadikan gereja metaverse pun harus menjalankan fungsi gereja seperti yang dilakukan oleh jemaat mula-mula di Yerusalem dalam Kisah Para Rasul 2:42-47. Namun demikian, perlu mengkaji lebih jauh bagaimana gereja metaverse mampu menjalankan keseluruhan fungsi gereja tanpa menghilangkan esensinya meskipun tampilan dan tata caranya berubah dan beradaptasi sedemikian rupa dengan tampilan dan pola yang telah diprogramkan oleh dunia metaverse.

Keberadaan gereja metaverse ini tidak perlu dikaji dalam melihat kemungkinan-kemungkinan terbaik bagaimana gereja metaverse dapat berfungsi sebagai alat Tuhan yang mencapai tujuannya. Zaluchu dan Engel berpendapat jika perubahan yang terjadi pada dunia sehingga memunculkan peradaban baru dengan teknologi digital ini juga memiliki akibat. Akibatnya adalah bagaimana cara pandang masyarakat terhadap dunia mengalami pengaturan ulang arah pandang yang semua menggunakan perspektif keagamaan beralih dengan sudut pandang ilmu pengetahuan. Agama sebagai kebenaran yang dibangun berdasarkan hal-hal metafisika, dogma, dan pewahyuan seolah-oleh menghadapi hasil perubahan zaman yang mendukung ketode kerja ilmiah. Keduanya berada di tengah masyarakat dan saling bersaing untuk memenangkan sebuah pertempuran (Zaluchu & Engel, 2022). Pertempuran dari dua fondasi sudut pandang ini menimbulkan ketidakpastian yang menjalar pada paradigma masyarakat, khususnya jemaat gereja. Perlu diakui jika gereja saat ini terbagi menjadi pihak yang menyetujui adanya penyesuaian terhadap perubahan peradaban dan pihak yang dengan teguh mempertahankan tradisi dan tata cara konvensional kegerejawan. Ketidakpastian ini juga berada di dalam Alkitab

dalam bentuk narasi yang memberikan pandangan baru terhadap hubungan agama dan ilmu pengetahuan. Tidak semua dari dua sistem utama pemikiran manusia itu harus bertentangan. Kedua hal ini juga memiliki titik yang dapat mempersatukan. Pada area dimana keduanya dapat bersinggungan dapat dilihat sebagai alternatif dari dasar hubungan antara ilmu pengetahuan dan agama. Kedua sistem pemikiran ini dapat terintegrasi satu sama lain, yaitu ketika ilmu pengetahuan dapat dikembangkan dengan nilai-nilai keagamaan dan begitu juga sebaliknya ketika ilmu pengetahuan membuktikan kebenaran agama (Suprapanto & Prasetyo, 2019). Pertemuan antara gereja dengan teknologi seharusnya dapat melahirkan terobosan-terobosan di dalam menyelenggarakan kegiatan kerohanian dengan sentuhan teknologi yang menunjang setiap tujuan dari keagamaan tanpa merubah esensi dari sistem kekristenan tersebut.

Tinjauan Hasil Riset Pandangan Kepemimpinan Gereja Terhadap Metaverse

Gereja yang juga merupakan sebuah organisasi perlu untuk memiliki pemimpin sebagai penanggung jawab di dalam mengarahkan dan mengelola agar gereja dapat mencapai tujuannya dan melaksanakan fungsinya dengan baik. Kepemimpinan adalah faktor penting di dalam menjalankan fungsi sebuah organisasi. Keberadaan kepemimpinan akan menjadi poros utama bagaimana sebuah organisasi akan bergerak. Welly Octavianus menyampaikan bahwa kualitas dari sebuah kepemimpinan adalah sebuah keharusan agar sebuah organisasi dapat bertumbuh, memiliki kestabilan dan mencapai kemajuan demi kemajuan (Mawa, 2020). Dengan adanya kepemimpinan yang baik maka sebuah organisasi akan memiliki tujuan yang terarah sehingga organisasi tersebut dapat mencapai keberhasilannya. Ketiadaan figur pemimpin yang baik akan muncul kemungkinan terhadap terhambatnya pertumbuhan bahkan kegagalan di dalam kerja sebuah organisasi. Begitu juga di dalam gereja sebagai sebuah organisasi dan kelompok jemaat membutuhkan pemimpin yang

berkualitas untuk dapat memiliki visi dan menyampaikan arahan bagi gereja tersebut untuk dapat bertumbuh.

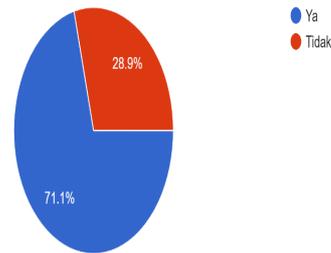
Daniel Ronda mengatakan bahwa kepemimpinan yang efektif akan dilakukan oleh pemimpin yang bersifat proaktif dan bergerak secara aktif di dalam menghadapi perubahan dan melakukan terobosan-terobosan baru untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi yang terus berubah (Ronda, 2019). Di dalam konteks kekristenan dan kepemimpinan gereja, maka sikap proaktif dan transformatif ini harus dilakukan oleh pemimpin gereja di dalam melakukan pelayanan-pelayanannya. Kompetensi untuk melakukan perubahan bagi gereja artinya pemimpin Kristen harus bisa melihat perubahan zaman dan melakukan adaptasi terhadap tata cara yang relevan tanpa mengusik nilai-nilai dasar Alkitabiah dalam gereja. Perubahan kebudayaan dikatakan memiliki peranan penting dalam kepemimpinan gereja memberikan arah dan tujuan bagi gereja (Belay et al., 2021). Oleh karena itu penting bagi kepemimpinan gereja melihat dan memahami keberadaan perubahan budaya untuk mencegah gereja berada di dalam posisi yang stagnan dan mengalami kemunduran karena tidak dapat berpacu dengan percepatan perubahan zaman yang kemudian berujung pada kematian. Hal ini menunjukkan bahwa pemimpin gereja juga harus mampu memilili kacamata yang luas terhadap hal-hal yang berkaitan dengan wawasan kebudayaan dan sosial untuk memahami peta perubahan zaman dan mengadaptasinya terhadap kebijakan dan pengambilan keputusan di dalam organisasi gereja. Fred Smith berpendapat bahwa kepemimpinan merupakan sebuah bentuk seni dan bukan *sains* (Smith, 1986). Hal ini berkaitan dengan bagaimana tidak adanya sebuah formulasi dan rumusan yang pasti untuk kepemimpinan dapat berhasil akan tetapi ada banyak hal-hal yang dapat berubah dan menuntut kreatifitas dan keberanian untuk berubah di dalam kepemimpinan. Pernyataan ini menegaskan kembali bahwa gereja yang berada di tengah dunia menuntut adanya para

pemimpin di dalam kepemimpinan gereja yang mampu bergerak ke arah perubahan untuk mencapai visi Allah melalui gereja di tengah arus perubahan zaman.

Perubahan budaya dan zaman beriringan dengan perubahan generasi. Generasi masa kini memiliki pola pikir dan pola laku yang berbeda dengan generasi sebelumnya karena pengaruh kemajuan revolusi industri dan Bergeraknya sistem kemasyarakatan. Untuk menggeneralisasi maka generasi masa kini akan disebut sebagai generasi digital. Generasi digital merupakan generasi yang lebih mandiri dan berkembang untuk belajar serta bekerja sendiri. Generasi ini begitu akrab dengan perkembangan teknologi dan mampu menggunakan teknologi sebagai alat yang menunjang kegiatan keseharian (Saragih, 2019). Dengan perubahan terhadap generasi ini maka kepemimpinan gereja pun harus mampu menyesuaikan dengan generasi yang dipimpin. Hal ini menjadi sebuah keprihatinan ketika kepemimpinan gereja tidak siap dalam menghadapi kondisi umat yang dipimpin merupakan generasi digital (Ronda, 2019). Hal inilah yang menuntut supaya kepemimpinan gereja dapat berbenah diri dan memperlengkapi diri mereka untuk dapat memimpin generasi digital saat ini, termasuk di dalam memanfaatkan teknologi demi menyesuaikan cara kepemimpinan terhadap umat serta untuk menjalankan fungsi gereja.

Untuk mengkaji bagaimana kepemimpinan gereja dapat menjalankan fungsi gereja di gereja metaverse, penulis membuat sebuah riset untuk menggali lebih dalam guna merumuskan hasil yang dapat berguna bagi kemajuan gereja di era teknologi digital ini. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan pandangan dan pendapat kepemimpinan gereja terhadap keberadaan gereja di metaverse 71,1% dari 38 responden menyatakan mengetahui tentang metaverse sedangkan 38,9% lainnya tidak mengetahuinya. Dari data statistik ini bisa dikatakan sudah cukup banyak orang yang bertanggung jawab dalam kepemimpinan gereja menyadari akan adanya metaverse sebagai sebuah hal yang berada di dunia saat ini. Kesadaran kepemimpinan gereja

Apakah Anda mengetahui tentang Metaverse?
38 responses

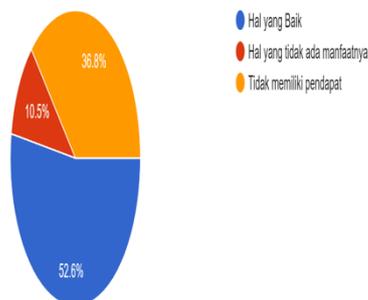


Statistik 1 Mengetahui Metaverse

terhadap adanya hal-hal baru merupakan langkah awal yang cukup krusial untuk mengambil keputusan berkaitan dengan fungsi gereja. Dengan memiliki pengetahuan dasar terhadap hal baru maka pemimpin gereja juga dapat beradaptasi dan mengambil langkah-langkah strategis terhadap hal-hal yang mungkin akan menjadi bagian dari pelayanan dan program gereja.

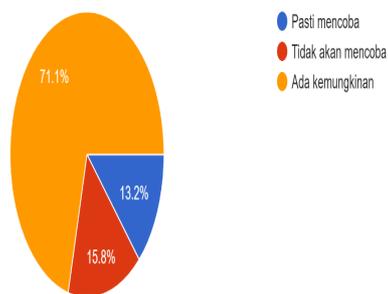
Berkaitan dengan pandangan mereka terhadap metaverse sebagai sebuah teknologi yang baik bagi kehidupan manusia, 52,6% dari responden menyatakan setuju jika metaverse adalah teknologi yang baik. Sedangkan yang merasa bahwa metaverse tidak bermanfaat bagi kehidupan manusia hanya 10,5% dan sisanya sebanyak 36,8% responden memberikan pernyataan bahwa mereka tidak memiliki pendapat tentang manfaat dari metaverse. Jika melihat dari dua variable pertanyaan dalam riset sebuah hal menarik yang dapat disimpulkan adalah meskipun 71,1% responden mengetahui tentang metaverse, bisa diasumsikan jika setengah dari responden yang mengetahui tentang metaverse tersebut tidak memiliki pemahaman tentang apa itu metaverse dan bagaimana cara kerja dari teknologi itu sendiri.

Menurut Anda, apakah Metaverse merupakan sebuah teknologi yang baik untuk kehidupan manusia?
38 responses



Lebih jauh dari riset yang dilakukan terhadap bagaimana para responden memiliki tingkat keingintahuan terhadap teknologi metaverse ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden meskipun beberapa diantara tidak mengetahui tentang metaverse memiliki ketertarikan untuk mencoba menggunakan atau masuk ke dalam dunia metaverse ini. Hal ini terlihat dari prosentasi responden sebanyak 71,1% yang mengatakan mungkin mencoba teknologi metaverse dan 13,2% lagi mengatakan pasti mencoba. Jika menjumlahkan kedua jawaban ini maka

Apakah Anda akan mencoba untuk menggunakan teknologi Metaverse?
38 responses

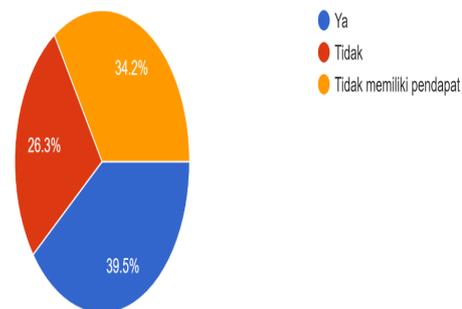


Statistik 2 Kemungkinan di dalam menggunakan teknologi metaverse

didapatkan angka 84,3% responden memiliki ketertarikan terhadap metaverse ini. Di sisi lainnya hanya 15,8% responden yang mengatakan tidak akan mencoba teknologi metaverse. Sebuah simpulan yang bisa diambil dari hasil riset ini adalah bagaimana 13,2%

responden yang sebelumnya tidak mengetahui tentang metaverse tetap memiliki ketertarikan untuk mengetahui atau bahkan sampai dalam tahap ingin mencoba pengalaman masuk ke dalam dunia virtual di metaverse ini.

Apakah layak jika gereja hadir di Metaverse?
38 responses



Statistik 3 Pandangan terhadap kehadiran gereja di metaverse

Kembali melihat fakta yang memperlihatkan adanya perubahan secara menyeluruh terhadap gaya hidup manusia termasuk bagaimana dunia digital pun berpengaruh kuat sebagai bagian penting kehidupan manusia era ini dan bagaimana gereja sebagai institusi sosial serta kerohanian berada ditengah-tengah dunia yang bergerak secara progresif ini dapat menyikapinya. Data yang dikumpulkan terhadap variabel tentang kelayakan hadirnya gereja di metaverse menunjukkan prosentase yang cukup berimbang diantara tiga sikap, yaitu 39,5% menyatakan bahwa gereja layak untuk hadir di metaverse, 26,3% menyatakan gereja tidak layak hadir di metaverse dan 34,2% lainnya mengatakan bahwa mereka tidak memiliki pendapat tentang kehadiran gereja di metaverse. Statistik ini menunjukkan bahwa usaha untuk menghadirkan gereja di metaverse masih menjadi sebuah polemik kontroversi dengan tingginya perbedaan pendapat tentang kelayakan hadirnya gereja di metaverse.

Mengutip pendapat yang disampaikan oleh Febbi Timotius, seorang asisten gembala sidang, bahwa gereja hadir di metaverse bukan

permasalahan kelayakannya atau kebiasaannya, melainkan ada hal yang dianggap hilang dari keberadaan gereja metaverse. Faktor pertama adalah gereja metaverse memberikan ketidaknyamanan bagi mereka yang sudah terbiasa berhubungan secara nyata di dunia yang riil. Kedua, bahwa metaverse dapat berakibat membuat seseorang semakin mengisolasi diri dari kehidupan nyata. Lebih jauh, Timotius mengatakan bahwa di dalam mengatasi konflik ada kecenderungan untuk jemaat di gereja metaverse meninggalkan gereja sehingga hal ini tidak menjadi sebuah proses yang dapat menumbuhkan dan mendewasakan jemaat tersebut. Efek domino yang terjadi adalah dengan munculnya generasi dengan kekuatan mental yang lemah sehingga menjadi mudah tersinggung, mudah cemas, dan tingginya rasa ketidakamanan diantara mereka. Pandangan ini memaparkan fakta-fakta tentang efek samping dari keberadaan gereja metaverse yang dapat mengancam kehidupan bergereja dan kemampuan jemaat untuk bertumbuh secara rohani. Dalam pandangan yang berbeda, Wilu Utomo, gembala sidang, mengatakan bahwa menjadi keharusan bagi gereja untuk bisa memanfaatkan dan hadir di dalam dunia digital sebagai perluasan jangkauan pelayanan dan memanfaatkan teknologi tersebut sebagai sarana pelayanan. Pendapat ini menjadi pandangan umum bagi sebagian besar responden yang merasa bahwa gereja metaverse merupakan sebuah hal yang layak untuk ada.

Potgeiter berpendapat jika gereja dari hanya dapat dijalankan sebagai peran pendukung, karena penanda pendukung esensi gereja seperti baptisan dan perjamuan Tuhan perlu diungkapkan secara jasmani di tempat yang nyata. Upacara gereja tidak dapat difungsikan dalam isolasi – seperti metaverse yang beroperasi pada ruang personal masing-masing individu. Seseorang tidak dapat dibaptis atau mengambil bagian di dalam Perjamuan Tuhan di dalam dunia virtual.(Potgieter, 2020) Pandangan ini mengungkapkan tentang keberadaan gereja metaverse tidak sepenuhnya menjadi solusi bagi kehidupan kerohanian Kristen. Hal ini dapat bermakna bahwa ada

kemungkinan jika gereja tidak bisa sepenuhnya hanya berada di dalam ruang virtual saja. Perlu ada integrasi dan kolaborasi yang terjadi antar gereja di dunia nyata dengan gereja metaverse.

Kepemimpinan gereja perlu memiliki pandangan yang terbuka terhadap bagaimana mengelola gereja yang terintegrasi antara gereja riil dengan gereja metaverse. Di dalam menjalankan lima fungsi gereja, para pemimpin harus mengkaji lebih dalam tentang esensi dari masing-masing fungsi tersebut dengan implementasinya bagi kehidupan kerohanian jemaat. Juga perlu memperhatikan peluang dan ancaman yang berada diantara kedua sistem gereja ini sebagai cara untuk mengambil keputusan penting berkaitan dengan pengelolaan gereja. Oleh karena itu perlu untuk mengetahui hal-hal mendasar yang akan menjadi ancaman bagi keberadaan gereja metaverse. Pertama adalah bagaimana gereja akan kehilangan esensi kerohaniannya karena tergerus oleh keberadaan teknologi yang menutupi hal-hal penting yang menjadi inti dari iman Kristen. Hal ini mungkin terjadi karena di dalam metaverse pemeliharaan iman menjadi sebuah tanggung jawab yang cukup sulit untuk diaplikasikan. Hal ini berkaitan dengan bagaimana pengguna metaverse dapat merubah identitas dirinya di dalam dunia virtual yang berbeda dengan dunia nyata. Dengan demikian pertemuan-pertemuan di dalam metaverse bisa jadi bukanlah pertemuan dan hubungan yang mengikat dan dapat bertumbuh. Biasanya identitas seorang pribadi di dalam metaverse adalah ancaman besar akan keberlangsungan gereja untuk dapat terus menjalankan fungsinya. Kepemimpinan gereja harus memandang ini dan mencari solusi atas biasanya identitas diri seseorang. Akan tetapi bagaimana seseorang yang berusaha merubah identitas dirinya bisa jadi karena alasan-alasan tertentu di dunia nyata yang membuat mereka tidak merasa nyaman. Metaverse menjadi pelarian tersendiri dari tekanan di dunia nyata. Jika demikian kasusnya, maka orang-orang dengan identitas diri buatan ini haruslah mendapatkan pelayanan pastoral dari gereja. Pelayanan adalah salah satu fungsi gereja yang menyatakan bahwa jemaat gereja

haruslah hidup di dalam ikatan kasih Kristus yang dinyatakan di dalam mengasihi satu sama lain. Di dunia nyata jemaat gereja dapat menunjukkan kasihnya dengan membantu orang-orang yang kesusahan, memberi makan orang yang kelaparan dan mengobati orang yang sedang sakit. Di metaverse kesusahan, kepalaran dan kesakitan tidak terlihat secara nyata, namun melarikan diri dari dunia nyata dan membuat metaverse sebagai solusi untuk melupakan masalah menjadikan orang-orang ini haruslah menerima pelayanan dari gereja. Seorang pribadi yang kehilangan identitas dirinya menjadi sebuah gambaran nyata bagaimana gambar dan rupa Allah yang telah rusak oleh dosa yang perlu kembali dipulihkan untuk dapat diperdamaikan kembali dengan Allah. Jadi, bisa dikatakan jika metaverse juga mampu menjangkau dan melayani orang-orang yang hanya dapat ditemukan di dalam dunia virtual ini. Ini menjadi tugas gereja untuk menemukan orang-orang di metaverse namun dengan pendekatan yang lebih mendalam maka pribadi dengan upaya merubah identitas dirinya dapat kembali menerima keberadaan dirinya sebagaimana Allah menciptakan mereka sehingga mereka dapat merasakan kelegaan ketika mendapatkan pelayanan oleh gereja di metaverse.

Potensi fungsi gereja yang paling besar dapat dilakukan di gereja metaverse adalah fungsi ibadah / penyembahan dan fungsi pengabaran Injil. Ibadah daring yang selama masa pandemi COVID-19 terpaksa dilakukan oleh sebagian besar gereja konvensional membuka peluang tentang ibadah gereja metaverse yang menawarkan pengalaman lebih menyeluruh dibandingkan dengan ibadah daring melalui tayangan langsung di social media. Ibadah di metaverse dengan tampilan 3D dan pengalaman multi-indra penggunaannya dapat mendorong emosi mereka saat mengikuti ibadah di gereja metaverse. Namun, yang menjadi catatan dari pengalaman ibadah gereja metaverse ini adalah ibadah bukanlah sebuah pengalaman masuk ke dalam wahana taman bermain yang menyenangkan namun bagaimana jemaat gereja metaverse dalam mengikuti ibadah sungguh-

sungguh beribadah dengan sikap hati yang benar untuk menyembah dalam Roh dan Kebenaran. Kebersatuan hati diantara jemaat gereja metaverse juga dapat menciptakan persekutuan di antara jemaat, meskipun persekutuan ini masih patut untuk dipertanyakan keabsahannya karena ketiadaan ikatan kasih secara nyata di dunia nyata. Namun bagaimana seorang memperhatikan orang yang lain pun dapat terjadi di gereja metaverse. Gereja metaverse juga menjadi sebuah platform yang sangat baik untuk melakukan fungsi pengabaran Injil. Dengan kemungkinan yang lebih luas bertemu dengan banyak orang dan terhindar dari bahaya persekusi maka mengabarkan Injil di dalam dunia metaverse memiliki kemudahan tersendiri. Namun kelebihan ini diikuti dengan tantangan tersendiri di dalam melakukan tindak lanjut terhadap Injil yang telah diberitakan. Kesulitannya adalah bagaimana tetap dapat menemui orang yang sudah pernah ditemui untuk mendengarkan Injil dan memelihara hubungan satu sama lain di dalam pembimbingan spiritual sehingga orang tersebut dapat menjadi percaya dan beriman sungguh-sungguh. Hal ini menggiring kepada tantangan berikutnya yaitu bagaimana mengetahui seseorang telah sungguh-sungguh di dalam mengambil keputusan untuk beriman kepada Kristus.

KESIMPULAN

Pada era kemajuan teknologi sebagai bukti peradaban manusia yang terus berkembang, gereja sebagai institusi sosial yang didirikan oleh Allah sendiri untuk melakukan tugas dan panggilan-Nya, berisikan orang-orang yang percaya kepada-Nya. Orang-orang ciptaan-Nya merupakan manusia yang ikut maju bersama-sama dengan majunya peradaban dan teknologi. Penemuan-penemuan dan perkembangan teknologi yang telah mencapai teknologi digital di era revolusi industri 4.0 dan sistem kemasyarakatan 5.0 ini mau tidak mau berpengaruh terhadap kehidupan bergereja. Fungsi-fungsi gereja berdasarkan Kisah Para Rasul 2:42-47 yang adalah *persekutuan, pemuatan, pengabaran Injil, pelayanan dan*

penyembahan/ibadah menjadi esensi dari adanya sebuah gereja untuk gereja dapat menjalankan visi Tuhan Yesus, yaitu Amanat Agung-Nya. Di dalam perkembangannya, gereja pun mendapatkan pengaruh dari perkembangan zaman dan beradaptasi dengan adanya teknologi digital. Gereja metaverse merupakan wujud nyata bagaimana gereja Tuhan beradaptasi dan menjadi relevan dengan tata cara yang modern dan kontemporer untuk dapat menjangkau generasi-generasi masa kini. Di dalam menjalankan fungsinya, gereja memerlukan para pemimpin yang mampu peka terhadap perubahan zaman, melakukan adaptasi yang baik, mengelola dengan bijaksana dan yang terpenting adalah bagaimana berfokus pada menjalankan visi Tuhan bagi gereja. Terlepas dari segala kelebihan dan kecanggihan gereja metaverse namun ada hal-hal yang tidak dapat dicapai oleh keberadaan gereja metaverse ini. Yang terpenting di dalam mengelola gereja metaverse adalah bagaimana esensi dari keberadaan gereja haruslah dipertahankan sesuai dengan firman Tuhan. Tata cara yang bersifat ritualistik dan tradisi dapat dirubah namun inti dari bagaimana seharusnya gereja berfungsi tidak boleh diganggu gugat. Metaverse yang juga merupakan bagian dari alam semesta ciptaan Allah haruslah mendapatkan perhatian dan menjadi tempat untuk menjangkau jiwa-jiwa yang perlu untuk ditolong dan diselamatkan. Dengan penelitian ini penulis dapat menyimpulkan jika keberadaan gereja nyata haruslah selalu ada dan keberadaan gereja metaverse tidak dapat sepenuhnya berdiri sendiri sebagai sebuah gereja yang mandiri. Gereja metaverse dihadirkan sebagai perpanjangan tangan dan sistem pendukung dari gereja nyata. Gereja metaverse bukanlah pengganti dari gereja di dunia nyata, namun bagaimana gereja metaverse dapat melengkapi dan berintegrasi dengan gereja di dunia nyata guna mencapai tujuan bersama dengan cakupan pekerjaan yang lebih luas untuk kemuliaan nama Tuhan.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Y. (2018). Gereja Dan Pengaruh Teknologi

- Informasi “Digital Ecclesiology.” *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika*, 1(2). <https://doi.org/10.34081/fidei.v1i2.12>
- Baenanda, L. (2019). *Mengenal Lebih Jauh Revolusi Industri 4.0*. Binus.Ac.Id.
- BBC World Series. (n.d.). *The church that isn't closing its doors - BBC World Series*. BBC World Series.
- Belay, Y., Hermanto, Y. P., & Rivosa, R. (2021). Spiritualitas Alkitabiah Sebagai Hakikat Kepemimpinan Kristen Masa Kini. *Fidei: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika*, 4(2), 183–205. <https://doi.org/10.34081/fidei.v4i2.204>
- Borrone, R. P. (2019). KEPEMIMPINAN DALAM GEREJA SEBAGAI PELAYANAN. *Voice of Wesley: Jurnal Ilmiah Musik Dan Agama*, 2(2). <https://doi.org/10.36972/jvow.v2i2.29>
- Cooper, A.-P., Laato, S., Nenonen, S., Pope, N., Tjiharuka, D., & Sutinen, E. (2021). The reconfiguration of social, digital and physical presence: From online church to church online. *Hts Teologiese Studies-Theological Studies*, 77(3), 9. <https://doi.org/10.4102/HTS.V77I3.6286>
- Crowley, S. (n.d.). *Virtual Reality Church: Worshipping in the metaverse*. FOX 5 New York.
- Erickson, M. J. (1990). *Christian Theology*. Baker Book House.
- Juhani, S. (2019). MENGEMBANGKAN TEOLOGI SIBER DI INDONESIA. *Jurnal Ledalero*, 18(2). <https://doi.org/10.31385/jl.v18i2.189.245-266>
- Jun, G. (2020). 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(4), 297–305. <https://doi.org/10.1177/0265378820963155>
- Katarina, K., & Budiman, S. (2021). Penerapan Fungsi Gereja Berdasarkan Kisah Para Rasul 2:42-47 Di Masa Pandemi. *Shalom: Jurnal Teologi Kristen*, 1, 42–47.
- Mawa, W. O. (2020). Strategi Optimalisasi Kinerja Kepemimpinan Gereja Lokal. *Integritas: Jurnal Teologi*, 2(1). <https://doi.org/10.47628/ijt.v2i1.25>
- McLaurin, D. (2012). *The Five Functions of The New Testament Church*. Tar River Baptist Association.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Park, S. M., & Kim, Y. G. (2022). A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges. *IEEE Access*, 10. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- Parmelee, M. (2017). *Are Your Employees Prepared for the Fourth Industrial Revolution?* Forbes.Com.
- Potgieter, A. (2020). Digitalisation and the church – a corporeal understanding of church and the

- influence of technology. *STJ | Stellenbosch Theological Journal*, 5(3), 561–576. <https://doi.org/10.17570/STJ.2019.V5N3.A26>
- Risno, F. (2020). Dampak dari Ibadah Online bagi Pertumbuhan Gereja Masa Kini. *Sekolah Tinggi Teologi Tawangnagu*.
- Ronda, D. (2019). Kepemimpinan Kristen Di Era Disrupsi Teknologi. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.46445/ejti.v3i1.125>
- Saragih, D. R. P. (2019). Implementasi Kepemimpinan Kristen. *Voice of Wesley: Jurnal Ilmiah Musik Dan Agama*, 2(2). <https://doi.org/10.36972/jvow.v2i2.27>
- Singarimbun, K. (2021). E-Church as a Virtual Service Communities During COVID-19 Pandemics. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.25008/jkiski.v6i1.509>
- Smith, F. (1986). *Learning to Lead Bringing Out the Best in People*. Christianity Today.
- Suprapmanto, J., & Prasetyo, Z. K. (2019). Sains-Religion: Analysis of Learning Needs based on Religious Values in Science Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012080>
- Walters, C. (2008). *Theology and Technology: Humanity in Process*. Northern Baptist Theological Seminary.
- We Brought Church to the Metaverse*. (2022). Life.Church.
- Widjaja, F. I., Marisi, C. G., Togatorop, T. M. T., & Hartono, H. (2020). Menstimulasi Praktik Gereja Rumah di tengah Pandemi Covid-19. *Kurios*, 6(1). <https://doi.org/10.30995/kur.v6i1.166>
- Zaluchu, S. E. (2019). Eksegesis Kisah Para Rasul 2:42-47 untuk Merumuskan Ciri Kehidupan Rohani Jemaat Mula-mula di Yerusalem. *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani*. <https://doi.org/10.33991/epigraphe.v2i2.37>
- Zaluchu, S. E., & Engel, J. D. (2022). When do religion and science meet in uncertainty? *Verbum et Ecclesia*, 43(1). <https://doi.org/10.4102/ve.v43i1.2489>