



Menggereja dalam Dunia Metaverse

Doing Church in a Metaverse World

Evita Putri Sibarani¹,

Fernando Dapot Hamonangan Lumbantobing²

evitaputrisibarani2002@gmail.com¹, 193514fernando@gmail.com²

^{1,2}Sekolah Tinggi Teologi HKBP Pematangsiantar

Abstract

In recent years, Augmented Reality (AR) technology has been in the spotlight, especially after Mark Zuckerberg, CEO of Facebook, changed the name of Facebook to Meta. Metaverse, which is a simulation of the real world on the internet, marks a new evolution in virtual interaction. The superiority of the metaverse in facilitating communication and other activities has changed social dynamics, including in religious contexts such as evangelism. From the beginning of scriptural media printing to the time of the pandemic, reliance on the metaverse as a medium of interaction and connection has increased. This change was triggered by various crises faced during the period. This research aims to shed light on the evolving relationship between the church and the metaverse, focusing on the changes in the religious mediation process that transformed the dynamics of mission from linear and hierarchical to more flexible and heterarchical. Although mediation is often perceived as a simplification, it can be a source of enriching ideas.

Keywords: augmented reality (AR), metaverse, church, evangelism, fellowship

Abstrak

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi Augmented Reality (AR) mendapat sorotan, khususnya setelah Mark Zuckerberg, CEO Facebook, mengubah nama Facebook menjadi Meta. Metaverse, yang merupakan simulasi dunia nyata di internet, menandai evolusi baru dalam interaksi virtual. Keunggulan metaverse dalam memfasilitasi komunikasi dan berbagai aktivitas lainnya, telah merubah dinamika sosial, termasuk dalam konteks keagamaan seperti penginjilan. Dari permulaan pencetakan media kitab suci hingga saat pandemi, ketergantungan pada metaverse sebagai medium interaksi dan koneksi semakin meningkat. Perubahan ini dipicu oleh berbagai krisis yang dihadapi pada periode tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana hubungan antara gereja dan dunia metaverse yang sedang berkembang, dengan fokus pada

perubahan dalam proses mediasi agama yang mengubah dinamika misi dari yang semula linear dan hierarkis menjadi lebih fleksibel dan heterarkis. Meskipun mediasi seringkali dianggap sebagai penyederhanaan, namun ternyata dapat menjadi sumber berbagai pemikiran yang memperkaya.

Kata-kata Kunci: augmented reality (AR), metaverse, gereja, penginjilan, persekutuan

Pendahuluan

Sejak adanya pandemic Covid-19, ada banyak perubahan yang terjadi dalam tatanan hidup manusia. Tidak ada seorang pun yang dapat membayangkan perubahan yang sangat signifikan dan yang terjadi dengan secepat ini. Bahkan, yang mengenaskannya, tidak sedikit korban jiwa yang diakibatkan virus ini. Dengan kata lain, perubahan yang berlangsung cepat ini tidak dipikirkan dan direncanakan oleh manusia, perubahan ini tidak dikehendaki kehadirannya oleh manusia. Perubahan yang berada diluar jangkauan pikiran manusia menyebabkan ketidaksiapan manusia untuk menerima perubahan yang terjadi. Namun, sebagai makhluk yang selalu berkembang, manusia tetap berubah walau dengan tempo yang menyesuaikan.

Manusia yang selalu berkembang seakan didukung oleh munculnya virus corona ini. Virus corona ini seakan mendukung kecanggihan teknologi komunikasi, karena virus ini membuka peluang orang-orang untuk lebih sering berinteraksi di dunia digital. Himbauan-himbauan, seperti *work from home*, dan *study from home*, membuat komunikasi virtual menjadi kewajiban, dan bukan pilihan.

Perubahan sosial ini memunculkan perubahan interaksi tatap muka, menjadi interaksi virtual, dunia nyata menjadi dunia maya. Muncullah yang dinamakan dengan Metaverse. Metaverse merupakan simulasi dunia nyata manusia yang diimplementasikan di dunia maya atau internet, sehingga dapat disebut juga bahwa metaverse adalah perwujudan dari internet.

Ini merupakan perpaduan antara realitas fisik dan virtual di dalam ruang online bersama. Ini adalah sebuah dunia cermin, di mana pengguna memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan yang dihasilkan oleh komputer bersama dengan pengguna lainnya. Terbentuk sebagai suatu realitas virtual, metaverse mewakili versi masa depan dari internet. Definisi metaverse mencakup ruang virtual yang bersifat *multi-user* dan *real-time*, memungkinkan individu dari berbagai belahan dunia untuk terhubung melalui jaringan.¹

1 Wilson J Davis, "Metaverse Explained for Beginners: A Complete Guide to Investing in

Metaverse ini akan dapat diakses melalui telepon, laptop, teknologi yang dapat dikenakan, dan *headset* (atau kombinasi dari ini). Ini akan menjadi tempat bekerja, berolahraga, berbelanja, bersosialisasi, menonton film, dan bermain video game.² Pengguna di metaverse diberi avatar, mewakili diri mereka sendiri bahwa mereka dapat menyesuaikan sesuai dengan keinginan mereka. Avatar adalah tiket pengguna ke metaverse, sebuah lingkungan virtual di mana segala sesuatu mungkin jika seseorang memiliki imajinasi. Avatar mungkin berjalan, berkomunikasi, dan menjelajahi lingkungan, dan lain-lain. Tujuan keseluruhan metaverse adalah untuk menyatukan orang melalui virtual, bersama alam semesta. Metaverse ada untuk menjembatani kesenjangan antara realitas dan daftar, menyatukan orang-orang dari seluruh dunia, apakah untuk pekerjaan, perbaikan diri, atau hanya hiburan. Metaverse bahkan berjanji akan memfasilitasi aksesibilitas dari kenyamanan rumah, memecahkan batas-batas dan mendemokrasi akses ke segala hal.

Oleh karena itu, alat virtual ini tidak lagi menjadi benda lahiriah dan menjadi bagian dari tubuh dan pikiran manusia, sama seperti tongkat orang buta itu menjadi perpanjangan kegiatannya. Sebagai akibatnya, pembangunan diri dalam lingkungan virtual mengikuti modus alternatif dari “representasi”, yang bersinergi fisik dan virtual: pikiran dan tubuh menjadi satu untuk mengejar tujuan yang terpadu, dan jika salah satunya hilang, hasilnya adalah non-eksistensi.³ Diperkirakan bahwa situasi ini akan meningkat khususnya dalam beberapa tahun terakhir dengan perkembangan teknologi *blockchain*, teknologi sensor, kemajuan teknologi realitas virtual yang ditambah, dan pernyataan terbaru dari Korea selatan dan pendiri *Facebook*, Zuckerberg.⁴ Perubahan sosial yang menyeluruh ini juga mempengaruhi keberadaan Gereja. Sejak pandemi COVID-19, banyak gereja telah mengadaptasi cara mereka dalam menyampaikan kebaktian mingguan. Salah satunya adalah dengan menyediakan siaran langsung (*simulcast*) kebaktian secara televisi, memungkinkan jemaat untuk tetap terhubung dengan komunitas gereja meskipun tidak bisa berkumpul secara fisik. Selain itu, ada juga peningkatan penggunaan media sosial, seperti akun komunitas *evangelis* di *Twitter*, *Youtube*, *Instagram*, *Facebook*, *WhatsApp*, dll., yang digunakan untuk menyebarkan pesan-pesan rohani, memperluas jangkauan gereja, dan mempertahankan hubungan

Cryptocurrency, NFT, Blockchain, Digital Assets, Web 3 & Future Technologies.”, 6.

2 Brendon Stock and Blockchain NFT Academy, “Metaverse: The #1 Guide to Conquer the Blockchain World and Invest in Virtual Lands, NFT (Crypto Art), Altcoins and Cryptocurrency + Best DeFi Projects”, 9.

3 Stefan Sonvilla-Weiss, (*In*)*Visible: Learning to Act in the Metaverse* (Wien ; London: Springer, 2008), 112.

4 Muhammet Damar, “Metaverse Shape of Your Life for Future: A Bibliometric Snapshot”, 7.

dengan jemaat.

Adaptasi ini menunjukkan fleksibilitas gereja dalam menghadapi tantangan masa krisis. Mereka tidak hanya mencari cara untuk tetap memberikan layanan keagamaan, tetapi juga memanfaatkan teknologi modern untuk mencapai dan mendukung jemaat mereka. Melalui siaran televisi dan media sosial, pesan-pesan rohani dapat mencapai lebih banyak orang di berbagai tempat, bahkan di luar lingkungan gereja fisik.

Metaverse

Metaverse menandai permulaan era baru dalam penciptaan sesuatu yang inovatif, mirip dengan fase awal perkembangan Internet. Investasi miliaran dolar dilakukan untuk membangun metaverse, dan para magnat teknologi menggambarkannya sebagai masa depan. Istilah “metaverse” pertama kali muncul pada tahun 1992 melalui karya penulis fiksi ilmiah Neal Stephenson. Secara dasar, metaverse didefinisikan sebagai “konsep lingkungan maya yang sepenuhnya terintegrasi, di mana individu dapat berkumpul untuk berinteraksi, bermain, dan bekerja bersama.” Ini menciptakan suatu dunia digital simulatif yang menggabungkan elemen realitas (AR), realitas virtual (VR), teknologi blockchain, dan prinsip-prinsip media sosial, dengan tujuan menciptakan ruang interaksi pengguna yang mendalam dan mencerminkan kehidupan nyata.⁵

Realitas yang Diperluas atau Lintas Realitas (XR) adalah istilah umum yang mencakup serangkaian teknologi yang melibatkan penggunaan elektronika untuk menciptakan lingkungan digital di mana data direpresentasikan dan diproyeksikan. XR mencakup beberapa bentuk, termasuk Realitas Virtual (VR), Augmented Reality (AR), dan Mixed Reality (MR). Dalam semua varian XR yang disebutkan, pengguna berpartisipasi dalam observasi dan interaksi dengan lingkungan digital yang dibangun sepenuhnya atau sebagian oleh teknologi. AR mengadopsi pendekatan unik terhadap lingkungan fisik; ia menyisipkan elemen digital ke dalam dunia fisik untuk meningkatkannya, menciptakan penggabungan spasial antara fisik dan dunia maya. Hasil akhirnya adalah lapisan digital yang diproyeksikan dengan presisi melalui perangkat seperti ponsel pintar, tablet, kacamata, lensa kontak, atau permukaan transparan lainnya. Selain itu, AR juga dapat diimplementasikan dalam mode VR, menggabungkan masa lalu dengan menampilkan input dari sensor kamera terintegrasi.⁶

5 Dr Kashif Laeeq, “Metaverse: Why, How and What,” 2.

6 Stylianos Mystakidis, “Metaverse,” *Encyclopedia 2*, no. 1 (February 10, 2022), 487, <https://>

Di bidang VR, Metaverse dipahami sebagai Internet 3D atau Web 3.0. Itu dipahami sebagai jaringan dunia maya di mana avatar akan mampu melakukan perjalanan dengan mulus di antara mereka. Visi ini terwujud dalam Hypergrid Opensim. Berbagai dunia maya yang berbeda dan berdiri sendiri berdasarkan perangkat lunak open source Opensimulator adalah — dan masih terjangkau melalui jaringan *hypergrid* yang memungkinkan pergerakan agen digital dan persediaan mereka di platform yang berbeda melalui hyperlinks. Namun, *hypergrid* dan masih tidak sesuai dengan kepemilikan dunia maya populer lainnya seperti kehidupan kedua.⁷

Ide mengenai metaverse, yang baru-baru ini diperkenalkan melalui *rebranding* menjadi Meta oleh Facebook, diyakini akan mengubah cara manusia berinteraksi dengan dunia. Mark Zuckerberg, CEO Facebook, menyatakan bahwa “generasi internet berikutnya adalah metaverse,” dan bahwa platform media sosial yang sudah ada akan terpengaruh oleh perubahan besar ini. Dia menjelaskan metaverse sebagai “suatu lingkungan virtual di mana interaksi dengan orang lain terjadi dalam ruang digital. Ini dapat dianggap sebagai perwujudan internet yang terinternalisasi, bukan sekadar pengalaman pengamat.”⁸

Frans Budi Santika, seorang Trainer & Coach-Communication Skill Specialist memaparkan materinya dalam sebuah seminar yang berjudul, “Metaverse & Gereja Masa Depan: Keuntungan & Tantangan Teknologi Metaverse Bagi Manusia”⁹, mengemukakan beberapa contoh implementasi metaverse dalam konteks pelatihan, seperti simulasi aktivitas beresiko, eksplorasi objek makro dan mikro, *virtual tour* ke lokasi sulit dijangkau seperti samudra dan kawah Merapi, serta penggunaan metaverse sebagai terapi psikologis dan sarana edukasi moral.

Lebih lanjut, ia menekankan bahwa kehadiran dunia metaverse secara khusus telah mempengaruhi pola komunikasi dan relasi tidak hanya di bidang ilmu pengetahuan saja, tetapi juga mencakup lingkup religiusitas. Seperti memungkinkan interaksi interpersonal untuk konsultasi atau bimbingan rohani, meningkatkan dinamika dan efektivitas kegiatan katekese melalui berbagai bentuk permainan dan kuis.

www.mdpi.com/1492130

7 Mystakidis, “Metaverse”, 492.

8 Laeeq, “Metaverse: Why, How and What,” 2.

9 “<https://Keuskupanbogor.Org/2022/03/18/Perkembangan-Metaverse-Semakin-Pesat-Dan-Masif-Bagaimana-Gereja-Menyikapi%C2%A0%C2%A0/>,” diakses pada tanggal 17 Februari 2024.

Selain itu, metaverse juga memungkinkan untuk mengadakan *tour* rohani yang memungkinkan pemahaman sejarah Gereja melalui kunjungan virtual ke situs-situs bersejarah.

Gereja

Asal-usul kata “Gereja” berasal dari bahasa Portugis, yaitu “*igreja*,” yang berasal dari bahasa Yunani, “*ἐκκλησία*” (*ekklêsia*), yang secara harfiah berarti “dipanggil keluar” (*ek* = keluar; *eklesia* berasal dari kata *kaleo* = memanggil). Ini merujuk pada kelompok orang yang dipanggil keluar dari dunia, lebih tepatnya “umat” atau “persekutuan” orang Kristen. Arti ini diakui sebagai makna utama dalam konteks Kristen. Penting untuk dicatat bahwa gereja pada awalnya bukanlah tentang sebuah bangunan fisik. Gereja (dalam makna pertama) dibentuk 50 hari setelah kebangkitan Yesus Kristus, pada hari raya Pentakosta, ketika Roh Kudus yang dijanjikan Allah diberikan kepada semua yang percaya pada Yesus Kristus. *Ekklesia*, yang diartikan sebagai jemaat atau umat, mempertahankan makna ini sejak awal. Dalam konteks ini, gereja bukanlah sekadar suatu organisasi atau persekutuan, melainkan bagaimana orang percaya disebut sebagai gereja karena mereka dipanggil keluar dan dikumpulkan, menjauh dari dunia untuk percaya dan memasuki persekutuan dengan Yesus Kristus. Inti dari gereja ini dapat disimpulkan dari hubungan yang ada antara orang percaya.¹⁰

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh gereja, sebagaimana yang dinyatakan oleh Bosch, adalah terkait dengan cara pandang terhadap relasi antara individu dalam konteks komunitas. Bosch menekankan pentingnya memandang hubungan tersebut sebagai lebih dari sekadar hubungan subjek-objek, melainkan sebagai relasi yang menekankan kebersamaan, saling ketergantungan, dan “simbiosis”. Baginya, individu tidak dapat dipandang sebagai entitas yang terisolasi (*monad*), tetapi sebagai bagian integral dari suatu organisme yang lebih besar.

Konsep ini juga berlaku dalam konteks penyelamatan dan kehidupan di dunia. Bosch menegaskan bahwa penyelamatan seseorang tidak dapat dicapai dengan mengorbankan yang lainnya. Hanya melalui kerjasama dan kebersamaanlah manusia dapat bertahan dan mencapai keselamatan. Oleh karena itu, paradigma “generasi aku” perlu digantikan dengan “generasi kita”, karena keberadaan manusia secara inheren melibatkan hubungan antara subjek-subjek.

10 Oktavianus Parintak and Anton Saragih, “Tinjauan Biblika Terhadap Pandangan Gereja Tentang Esensi Kristus Yesus Sebagai Anak Allah dan Juruselamat” 1 (2021): 3.

Dari pemikiran ini, konsep gereja sebagai tubuh Kristus dan misi Kristen sebagai pembangunan komunitas yang aktif terbentuk. Misi Kristen bukanlah hanya tentang individu-individu yang berjuang sendiri untuk mencapai tujuan spiritual mereka, tetapi tentang kolaborasi aktif dalam membangun komunitas yang berbagi visi dan tujuan bersama. Dalam hal ini, gereja dianggap sebagai wadah di mana orang-orang saling berpartisipasi untuk mencapai pemenuhan spiritual dan kemanusiaan yang lebih besar.¹¹

Maka, ketika Gereja diartikan sebagai sebuah komunitas, setiap orang harus saling berempati, ketika seseorang menghadapi masalah, seorang yang lain akan hadir sebagai tempat untuk bercerita, dan berusaha untuk memahami keadaan yang sedang terluka. Gereja sebagai komunitas disini memiliki pengertian bukan hanya berkumpul untuk membahas teks Alkitab dan berdoa bersama, tetapi untuk saling menguatkan satu dengan lainnya, menjadi tempat terbuka untuk bercerita.

Komunitas yang tidak terlepas dari komunikasi, memiliki arti bahwa komunikasi menjadi hal yang penting di dalam Gereja. Komunikasi yang dimaksudkan disini adalah komunikasi Iman. Komunikasi Iman adalah komunikasi antara Allah dan manusia. Komunikasi Iman antarmanusia tidak mungkin terjadi tanpa komunikasi dengan Allah. Sebaliknya, komunikasi dengan Allah dapat dilakukan jika ada komunikasi antarmanusia. Tuhan memberi manusia pertimbangan untuk melakukan komunikasi Iman, yaitu ia berkomunikasi dengan dirinya sendiri. Ini mungkin terjadi selama komunikasi iman. Ketika komunikasi iman menyentuh kedalaman manusia, di situ manusia merasakan pengalaman Allah. Doa dapat dipahami sebagai dialog intrapersonal dengan diri sendiri, di mana misteri diri secara intuitif dialami sebagai tanda kedekatan dengan Allah. Kemudian tanggapan berlanjut dalam reaksi. Dalam reaksi, manusia kembali kepada orang lain untuk menjelaskan makna iman dalam Allah. Reaksi ini dapat mengambil bentuk pernyataan, membuktikan, dan pekerjaan diakonal.¹² Gereja harus belajar mengomunikasikan iman di tengah dunia dengan memperhatikan dialektika komunikasi intrapersonal dan interpersonal. Maka, esensi Gereja yang sesungguhnya adalah tentang berkomunikasi secara pribadi dan komunal. Dalam berkomunikasi pun, hal yang esensi terdapat pada rasa empati dan emosi yang terdapat di dalamnya.

11 David J. Bosch, *Transformasi Misi Kristen: sejarah teologi misi yang mengubah dan berubah*, trans. Stephen Suleeman, Cetakan 6 (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006), 555–56.

12 Rijnardus A. Van Kooij, *Menguak Fakta, Menata Karya Nyata: Sumbangan Teologi Praktis Dalam Pencarian Model Pembangunan Jemaat Kontekstual*, Cet. 1 (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2007), 100–101.

Dunia Metaverse yang membuat avatar secara maya di internet, yang mencerminkan pribadi setiap orang, namun tidak dapat dipungkiri, dibalik itu terdapat manusia nyata. Maka, baiklah manusia nyata dalam rupa maya tetap melakukan persekutuan intim dengan Allah. Setelah bersekutu dengan Allah, manusia maya juga dapat bersekutu dengan komunitas Kristen. Komunitas ini dapat terjalin dengan baik dengan tetap mengingat esensi komunitas, yaitu, memiliki rasa saling memiliki, terikat di antara satu dan lainnya. Bahkan, komunitas Kristen yang terbangun secara maya mencakup wilayah yang lebih luas lagi, karena dunia maya adalah dunia tanpa batas. Selain itu, tidak ada lagi persoalan pembangunan fisik Gereja yang menjadi tantang Gereja nyata, tidak akan ada hambatan Gereja membangun komunitas Kristen di dunia maya. Gereja harus belajar mengomunikasikan iman di tengah dunia dengan memperhatikan dialektika komunikasi intrapersonal dan interpersonal. Gereja harus belajar berempati dengan sesama dan juga tetap menjalin komunikasi intim dengan Allah.

Ketika Gereja maya diartikan sebagai sebuah komunitas Kristen maya, maka setiap orang harus saling berempati, ketika seseorang menghadapi masalah, seorang yang lain akan hadir sebagai tempat untuk bercerita, dan berusaha untuk memahami keadaan yang sedang terluka secara maya, esensinya adalah tetap menjadi komunitas yang peduli akan satu sama lain, rasa itu harus tetap ada di dunia maya. Gereja maya juga dapat secara luas membahas teks Alkitab dan berdoa bersama, disamping saling menguatkan satu dengan lainnya, menjadi tempat terbuka untuk bercerita.

Gereja di dunia metaverse yang ada bagi dunia berarti Gereja bagi kerajaan Allah dan dengan demikian bagi pembaruan dunia. Inilah mengapa Gereja harus melakukan transformasi dan mengikuti perkembangan yang baik. Kristianitas menatap masa depan bagi dirinya sendiri, menyediakannya bagi seluruh masyarakat. Gereja yang siap mengkritik duniawi tetapi Gereja juga harus siap bermitra dengan masyarakat di dalam perkembangan yang baik bagi Gereja. Karena kata “pergilah” yang adalah perintah terakhir dari Yesus sebelum Ia naik ke Sorga memiliki pengertian tidak seharusnya orang-orang Kristen mengabaikan jalan-jalan yang Tuhan sudah buka setiap harinya. Orang-orang Kristen melalui Gereja harus mampu menyampaikan Kabar Baik Yesus Kristus kepada mereka mulai dari yang tidak mempunyai Alkitab, pengkhotbah, atau berbagai fasilitas lainnya, sampai kepada mereka yang menganggap *laptop*, *handphone*, *computer*, dan berbagai alat canggih lainnya sebagai fasilitas mengenal Allah.

Landasan Biblis

Lukas 4:18-19 (TB) “Roh Tuhan ada pada-Ku, oleh sebab Ia telah mengurapi Aku, untuk menyampaikan kabar baik kepada orang-orang miskin; dan Ia telah mengutus Aku untuk memberitakan pembebasan kepada orang-orang tawanan, dan penglihatan bagi orang-orang buta, untuk membebaskan orang-orang yang tertindas, untuk memberitakan tahun rahmat Tuhan telah datang.”¹³

Lukas menggambarkan berbagai aspek misi Yesus, memandangnya sebagai seorang nabi yang diurapi dan diberkahi oleh Roh Tuhan. Ini termasuk: (1) memberitakan kabar baik kepada orang miskin; (2) memberitakan pembebasan bagi tawanan; (3) menyembuhkan orang buta; (4) membebaskan yang tertindas. Yesus juga mengumumkan tentang tahun kasih karunia Tuhan, yang mencakup periode dan keselamatan yang dibawa-Nya.¹⁴ Roh Tuhan memainkan peran penting dalam semua ini.

Karunia iman sebagai orang Kristen bersumber dari Roh Kudus, karena ‘tidak seorang pun dapat mengatakan “Yesus adalah Tuhan” kecuali oleh Roh Kudus’ (bdk. 1 Kor. 12:3). ‘Untuk berhubungan dengan Kristus, kita harus terlebih dahulu disentuh oleh Roh Kudus’. Roh memulai kehidupan iman dan menopangnya sampai akhir melalui kerja sama dengan kita. Seperti Yesus, hidup dan aktivitas orang beriman dipengaruhi oleh kehadiran aktif Roh, yang merupakan prinsip dan vitalitas hidup orang tersebut.¹⁵

Sebagai orang Kristen, orang-orang yang diurapi dan dipenuhi oleh Roh Kudus, menerima fungsi-fungsi khusus seperti Yesus. Ketika berada dalam misi, orang percaya memiliki berbagai karisma yang dianugerahkan oleh Roh melalui urapan. Setiap orang telah menerima karunia khusus dari Tuhan untuk membangun orang lain. Karunia-karunia yang bervariasi merupakan cara Roh Kudus menyatakan bahwa Roh tersebut bekerja di dalam gereja. ‘Ada bermacam-macam karunia, tetapi satu Roh’ (bdk. 1 Kor. 12:4; lih. Ay. 5-11). Semua karunia itu menjadi seperti mosaik warna-warni yang menghiasi gereja. Seperti dalam Yesaya 61 dan Kristus dari PB, misi orang Kristen pada dasarnya adalah *altruistik*, tanpa pamrih dan tanpa syarat. Roh Kudus adalah karunia Tuhan dan dasar dalam karunia Roh adalah kasih; Kasih Tuhan

13 TB LAI, *The Holy Bible: Containing the Old and New Testaments: Translated out of the Original Tongues, and with the Former Translations Diligently Compared and Revised by His Majesty's Special Command: Appointed to Be Read in Churches: Authorized King James Version* (Glasgow: Collins, 2011). “Luke 4 : 18-19”

14 Mary J. Obiorah and Favour C. Uroko, “‘The Spirit of the Lord God Is upon Me’ (Is 61:1): The Use of Isaiah 61:1–2 in Luke 4:18–19,” *HTS Theologese Studies / Theological Studies* 74, no. 1 (October 29, 2018): 4. <https://hts.org.za/index.php/hts/article/view/5038>

15 Obiorah and Uroko, *The Spirit of the Lord God Is upon Me*, 5.

telah dicurahkan ke dalam hati setiap orang melalui Roh Kudus yang telah dikaruniakan kepada orang percaya (bdk. Rm 5:5).¹⁶

Melalui urapan, orang percaya menjadi bait Roh Kudus (1 Kor 3:16; 6:19), yang diam di dalam setiap orang tersebut seperti di dalam rumah. Ini menuntut tanggung jawab etis sesuai dengan hidup sebagai orang Kristen berdasarkan Kabar Baik Yesus, karena setiap orang percaya harus hidup sebagai tempat kediaman Roh Kudus yang sejati. Sebagai guru dan penghibur, Roh membimbing orang percaya dalam perjalanan iman mereka.¹⁷

Gereja dianggap sebagai anugerah dari Allah untuk dunia dengan tujuan mentransformasinya menuju kerajaan-Nya. Tugas utamanya adalah membawa pembaharuan dan menyatakan kasih Tuhan yang mendalam di dalam dunia kita. Keterlibatan orang percaya dalam misi Tuhan harus dilakukan secara bersama-sama, melebihi perpecahan dan mengatasi berbagai masalah di antara umat, dengan harapan bahwa dunia akan percaya dan semua bersatu, sebagaimana disampaikan dalam Yohanes 17:21.¹⁸

Alkitab berkata dalam Lukas 10 : 27 "Jawab orang itu: "Kasihilah Tuhan, Allahmu, dengan segenap hatimu dan dengan segenap jiwamu dan dengan segenap kekuatanmu dan dengan segenap akal budimu, dan kasihilah sesamamu manusia seperti dirimu sendiri.""'. Akal budi disini dimaksudkan disini yaitu pikiran. Pikiran termasuk juga di dalamnya pengetahuan dan perkembangannya. Sejarah misi Kristen dicirikan oleh konsepsi perluasan geografis dari pusat Kristen ke "wilayah yang belum terjangkau", hingga ke ujung bumi.¹⁹ Maka, benarlah ketika dunia telah bermediasi, Gereja pun dapat bergerak dari dunia nyata meluas menjadi gereja metaverse.

Perspektif Teologis Heidi Campbell

Umat manusia, terutama mereka yang terikat dengan gereja, telah mengalami dampak positif dari mediasi, terutama di masa pandemi ini. Pembatasan fisik terhadap pertemuan komunal mendorong adaptasi ke peribadatan online. Namun, setelah lebih dari setahun beradaptasi dengan situasi ini, jemaat masih merasa ada yang kurang dan kehilangan esensi penting dari peribadatan dalam konteks digital.

Para pendeta dan ahli teologi pun mulai bertanya-tanya apakah ibadah online sudah "cukup" untuk mengatasi kesenjangan sosial dan komunitas yang dirasakan oleh jemaat selama pandemi. Sebagian berpendapat bahwa media

16 Obiorah and Uroko, *The Spirit of the Lord God Is upon Me*, 5.

17 Obiorah and Uroko, *The Spirit of the Lord God Is upon Me*, 5.

18 Commission on World Mission and Evangelism (CWME), "Together Towards Life" 7.

19 Commission on World Mission and Evangelism (CWME), "Together Towards Life", 5.

digital tidak cukup untuk menciptakan rasa komunitas yang sebenarnya. Matthew Tan, misalnya, mencatat pengalamannya dengan menggambarkan bagaimana jemaat hadir dalam bentuk gambar digital, tapi ada keinginan yang mendalam untuk bersatu secara fisik.

Walau gereja telah berinovasi dan kreatif dalam menghadapi tantangan ini, anggota gereja masih merasa kekurangan dalam aspek sosial. Oleh karena itu, Campbell menekankan perlunya memikirkan secara mendalam bagaimana gereja dalam bentuk *hibrida* (offline dan online) dapat berfungsi lebih baik. Menggunakan media sosial saja tidak cukup, gereja juga harus memastikan bahwa interaksi sosial secara online juga terfasilitasi dengan baik.

Campbell juga mengingatkan tentang pentingnya membangun komunitas yang sengaja dikembangkan melalui media digital. Dari pengalaman pandemi, gereja diajak untuk berpikir jauh ke depan tentang bagaimana menciptakan pengalaman berbasis komunitas yang kuat dalam konteks online. Ini adalah tantangan yang harus dihadapi oleh gereja secara menyeluruh.²⁰

Dalam bukunya “Digital Religion”, Campbell menggali dampak keterlibatan dalam komunitas online terhadap pemahaman tentang menjadi bagian dari komunitas keagamaan serta harapan terkait dengan pencapaian tujuan secara offline. Campbell menemukan bahwa komunitas online cenderung beroperasi sebagai jaringan sosial agama yang longgar namun berkomitmen, daripada berfungsi dalam struktur yang ketat.

Dalam konteks media sosial, banyak individu dengan latar belakang dan konteks sosial yang berbeda, sehingga hubungan sosial menjadi lebih dipersonalisasi sesuai dengan minat dan preferensi masing-masing individu. Oleh karena itu, metafora jaringan menjadi penting dalam menggambarkan hubungan sosial dalam komunitas online, karena memperlihatkan bahwa komunitas pada dasarnya adalah struktur sosial, bukan spasial, yang memungkinkan individu memiliki jaringan sosial yang beragam dan terhubung satu sama lain.

Kehadiran online membebaskan individu dari keterikatan pada hubungan etnis, budaya, atau geografis tertentu, sehingga setiap individu dapat memperluas jejaringnya. Konsep komunitas berjejaring dalam media sosial memberikan wawasan yang berharga dalam memahami komunitas baik secara online maupun offline. Studi tentang komunitas agama online menunjukkan betapa lebih beragam, mendalam, dan personalnya kehidupan masyarakat dalam jaringan, dibandingkan dengan konsep komunitas agama

20 Heidi Campbell, *Revisiting the Distanced Church* (Digital Religion Publications, 2021), 124–28.

yang statis.

Di masa depan, ini mungkin mendorong orang untuk mengidentifikasi diri sebagai “individu yang terhubung” daripada terikat pada komunitas fisik tertentu. Meskipun institusi keagamaan akan tetap memiliki pengaruh, namun beberapa aspeknya mungkin digantikan oleh jaringan sosial yang dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan spiritual individu. Oleh karena itu, para sarjana akan semakin fokus pada bagaimana logika jaringan menggantikan konsep komunitas berbasis tempat, serta bagaimana komunitas agama dipahami, dirasakan, dan berfungsi di era digital abad ke-21.²¹

Membangun Gereja di Dunia Metaverse

Setelah menjelaskan tentang konsep komunitas agama dalam dunia metaverse, masih ada kekhawatiran dan pertanyaan apakah mediasi agama yang membawa Gereja ke dalam dunia Metaverse dapat sama efektifnya dengan pertemuan tatap muka. Untuk menjawab pertanyaan ini, perlu dipahami beberapa hal.

Pertama, gereja berbasis digital bukanlah fenomena baru yang muncul akibat pandemi global. Sebelum pandemi, gereja digital sudah ada dan menciptakan ruangnya sendiri di mana layanannya dapat diakses oleh siapa saja dalam komunitas. Misalnya, kebaktian minggu yang disiarkan secara simulcast di televisi, atau akun komunitas evangelis yang aktif di media sosial seperti Twitter. Kehadiran gereja digital memperluas definisi ruang keagamaan dan mendorong setiap orang untuk menghadapi aspek-aspek agama yang benar-benar sakral melalui medium digital.

Kedua, pandemi bukanlah kali pertama di mana komunitas gereja terpisah oleh jarak dan mengandalkan teknologi komunikasi. Jika melihat ke masa lalu, kekristenan awal juga didirikan dan terhubung melalui manuskrip dan surat-surat yang berisikan kerinduan terhadap komunitas serta keinginan untuk berhubungan secara langsung. Situasi ini menyerupai pandemi saat ini, di mana setiap orang mengandalkan mediasi untuk tetap terhubung dengan komunitas.

Meskipun ada keraguan tentang efektivitas mediasi agama dalam dunia Metaverse, ada argumen kuat yang menunjukkan bahwa gereja berbasis digital dan komunikasi mediasi telah ada sebelumnya dan memberikan kontribusi penting dalam membentuk komunitas keagamaan. Sementara pertemuan tatap muka memiliki nilai dan signifikansi yang tak tergantikan, mediasi

21 Heidi A. Campbell, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (Abingdon, Oxon New York: Routledge, 2013), 64–68.

agama dalam bentuk digital dapat membantu memelihara dan memperluas komunitas keagamaan dalam situasi seperti pandemi ini.²²

Salah satu pelajaran yang bisa dipetik oleh komunitas agama dari pandemi Covid-19 adalah bahwa bentuk agama dalam dunia metaverse lebih mudah diakses oleh orang-orang yang mungkin tidak bisa atau tidak mau masuk ke dalam gereja fisik karena berbagai alasan. Price, dalam kisahnya, mengungkapkan bagaimana ketika gereja mengadakan pertemuan melalui platform seperti Zoom, banyak orang asing yang turut bergabung. Bagi sebagian dari mereka, ini mungkin merupakan pengalaman pertama mereka dalam bergabung dengan kegiatan gereja, dan mereka merasa nyaman karena tidak ada lagi tembok fisik yang membatasi.

Lebih dalam lagi, situasi ini mendorong gereja untuk meninjau kembali konsep “ruang suci” dan bagaimana ruang tersebut dapat mempengaruhi orang secara berbeda. Price tidak bermaksud untuk menggugurkan peran bangunan fisik gereja, tetapi melihatnya sebagai peluang bagi gereja untuk memeriksa asumsi tentang di mana orang merasa nyaman saat berinteraksi dengan yang kudus. Hal ini juga membuka mata bahwa bagi sebagian orang, kekudusan sebenarnya lebih terkait dengan komunitas itu sendiri, tanpa peduli bentuk fisiknya.

Pandemi ini memberikan kesempatan bagi gereja untuk lebih inklusif dalam menciptakan ruang keagamaan yang dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Ini juga mengingatkan orang percaya bahwa esensi dari kekudusan tidak selalu terikat pada bangunan fisik, tetapi lebih pada hubungan dan komunitas yang dibangun di dalamnya. Komunitas agama bisa belajar untuk lebih terbuka dan fleksibel dalam memahami kebutuhan spiritual orang-orang di era digital ini.²³

Orang sering mengasosiasikan ruang yang sakral dengan tempat-tempat ibadah tradisional, seperti gereja atau kuil. Namun, menurut Jeanne Halgren Kilde yang dikutip oleh Anderson dalam bukunya “*Sacred Power, Sacred Space*”, konsep ruang sakral sebenarnya tergantung pada model pendekatan yang digunakan. Dalam konteks ini, jika menggunakan pendekatan substantif, maka ruang keagamaan akan terkait dengan bangunan fisik seperti gereja. Namun, jika pendekatannya adalah situasional, ruang sakral menjadi lebih konstruktif, ekspansif, dan fleksibel. Ruang sakral tidak terbatas pada lokasi fisik tertentu,

22 Heidi Campbell, *Religion in Quarantine: The Future of Religion in a Post-Pandemic World* (Digital Religion Publications, 2020), 45–46.

23 Campbell, *Religion in Quarantine: The Future of Religion in a Post-Pandemic World*, 46–47.

tetapi dapat muncul di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan konteksnya.

Dengan demikian, konsep ruang sakral tidak hanya terikat pada bangunan fisik, tetapi juga dapat mengambil bentuk yang lebih luas dan abstrak, mencakup pengalaman spiritual yang dapat dirasakan di berbagai situasi dan tempat. Pendekatan situasional memungkinkan ruang sakral untuk hadir dalam berbagai bentuk, seperti dalam pertemuan kelompok, alam terbuka, atau bahkan dalam interaksi digital. Ini menunjukkan bahwa pengalaman spiritual tidak terbatas oleh batasan fisik, tetapi dapat ditemukan di mana saja sepanjang individu merasakan kedekatan dengan yang sakral.

Pemahaman tentang ruang sakral yang lebih luas dan fleksibel dapat membantu setiap orang percaya memahami bahwa kekudusan tidak hanya terkait dengan tempat tertentu, tetapi juga dengan pengalaman spiritual yang dapat terjadi di berbagai konteks dan situasi. Hal ini memberi kesempatan untuk lebih menghargai keragaman pengalaman keagamaan dan menyadari bahwa kekudusan dapat ditemukan di mana saja, bahkan di dunia digital sekalipun.²⁴

Pada tahap ini, terjadi dekonstruksi terhadap konsep ruang yang tidak lagi hanya terbatas pada dimensi fisik, tetapi berkembang menjadi lebih luas dan kompleks, yaitu menjadi sebuah "*sphere*". *Sphere* ini dapat dipahami sebagai ruang mental atau spiritual di dalam hati manusia, di mana kehadiran Tuhan dapat dirasakan, bahkan melalui dunia maya atau digital.

Dekonstruksi ini membebaskan orang percaya dari keterikatan pada konsep ruang fisik, seperti gedung gereja, dan membuka pemahaman tentang kekudusan yang lebih abstrak dan universal. Dalam *sphere* ini, manusia dapat mengalami kedekatan dengan Tuhan tanpa harus terbatas oleh batasan fisik atau geografis. Bahkan dalam dunia maya, di mana segala sesuatu terjadi secara virtual, ruang mental atau hati menjadi tempat di mana pengalaman spiritual dapat terjadi.

Konsep ini memperluas pandangan orang percaya tentang keagamaan dan kekudusan, memungkinkan untuk mengalami kehadiran Tuhan di mana pun berada, bahkan di dunia digital. Ini menunjukkan bahwa pengalaman spiritual tidak terbatas oleh ruang dan waktu, tetapi dapat terjadi di dalam hati manusia yang terbuka dan menerima. Dengan demikian, *sphere* spiritual ini membuka pintu bagi inklusi yang lebih luas dalam pengalaman keagamaan, tanpa terkekang oleh batasan fisik atau geografis.²⁵

24 Keith Anderson, *The Digital Cathedral: Networked Ministry in a Wireless World* (New York: Morehouse Pub., 2015), 32.

25 Adrianus Yosia, "Gereja Cyber-Net: Sebuah Usulan Gagasan terhadap Natur Gereja

Misi sebagai *Missio Dei*, atau misi sebagai aktivitas Ilahi, menekankan pentingnya menghadirkan dan merasakan kehadiran Allah sebagai fokus utama. Ini karena misi pada dasarnya merupakan tindakan dari Allah sendiri, yang memiliki kepedulian terhadap dunia, sementara manusia diajak untuk turut berpartisipasi dalam pengutusannya. Analogi dengan inkarnasi Allah di dunia fisik juga mengajarkan bahwa gereja diharapkan menjadi komunitas yang inkarnasional, mencerminkan kehadiran dan kasih Allah kepada dunia.

Dalam konteks dunia metaverse, di mana manusia dapat hidup dan berinteraksi secara digital, konsekuensinya adalah kehadiran Allah juga harus dirasakan dalam ruang digital ini. Gereja diharapkan dapat menemukan cara untuk menunjukkan kehadiran Allah tidak hanya di dunia fisik, tetapi juga di dunia digital. Masyarakat gereja dalam dunia metaverse dapat terbentuk oleh individu-individu yang tidak terikat pada lokasi fisik tertentu, memberikan kebebasan untuk berinteraksi dan terhubung dengan siapa pun, baik di dalam maupun di luar jaringan.

Teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan misi Kristen menjadi lebih mobile dan terus bergerak mengikuti arus mediasi. Ketegangan antara dunia fisik dan digital semakin kabur karena adanya tumpang tindih dan interaksi yang saling mempengaruhi. Dalam konteks ini, gereja diundang untuk menjadi lebih mutakhir dalam mengeksplorasi unsur Ilahi dalam dunia metaverse.

Peran Roh Kudus sebagai Allah penyelenggara menjamin bahwa tegangan kreatif antara dunia fisik dan digital dapat berjalan secara konstruktif, sehingga iman yang relasional dan komunal tetap terjaga dalam sistem operasi sosial yang terjaring. Meskipun tantangan dalam menemukan ruang pertemuan dalam dunia metaverse mungkin ada, namun ketika pertemuan itu terjadi, manusia juga diharapkan dapat menemukan dan merayakan kehadiran Allah dalam konteks digital tersebut.

Manusia dituntut untuk menemukan kehadiran Allah yang hadir secara sakramental dalam diri yang lain, bahkan dalam representasi digital dalam dunia metaverse. Ini menegaskan bahwa misi Kristen tidak terbatas oleh batasan fisik, tetapi juga terbuka untuk eksplorasi dan pengalaman spiritual dalam dunia digital.²⁶

Meskipun begitu, Price memahami bahwa bagi sebagian orang,

pada Revolusi Industri 4.0 dan Pascapandemi COVID-19," *Veritas: Jurnal Teologi dan Pelayanan* 21, no. 2 (December 31, 2022): 144, <https://doi.org/10.36421/veritas.v21i2.628>.

26 Gerardus Hadian Panamokta, "Menuju Gereja Terjaring (Networked Church)," *Jurnal Teologi* 7, no. 1 (May 25, 2018): 17–24, <https://doi.org/10.24071/jt.v7i1.1201>.

metaverse tidak dianggap sebagai lingkungan yang “nyata” seperti berada di sana secara langsung. Bagi mereka, Metaverse mungkin hanya dianggap sebagai alat darurat bagi mereka yang tidak memiliki akses fisik ke gereja. Namun, Price menegaskan bahwa agama yang dimediasi tidak perlu menjadi musuh dari pengalaman iman yang autentik. Contohnya, aktivitas membaca bacaan suci dapat diakses melalui media, sambil tetap memperoleh pengalaman spiritual yang berarti.

Dalam konteks membaca bacaan suci, pembaca dapat mengundang transformasi dalam dirinya melalui persekutuan dengan Tuhan, orang-orang kudus, atau dengan yang lain, tergantung pada cara interpretasi pembaca. Baik itu melalui buku, tulisan di media sosial, Alkitab, atau pun bentuk lainnya, mediasi ini menciptakan ruang transformasi sakral yang dapat mengubah pembaca dan memberinya kekuatan di tengah tantangan kehidupan.

Price menunjukkan bahwa persekutuan dengan komunitas dan yang Ilahi dapat ditemukan dalam hal-hal yang dimediasi. Jika bacaan suci dapat diakses baik melalui Alkitab maupun *thread* di *Twitter*, ini menunjukkan bahwa mediasi memiliki peran yang penting dalam fondasi kekristenan. Mediasi tidak hanya menjadi alat darurat, tetapi juga merupakan sarana yang memungkinkan pengalaman iman yang mendalam dan berarti bagi individu, di mana pun mereka berada.²⁷

Pada akhirnya, memang benar bahwa relasi yang dimediasi melalui metaverse tidak dapat sepenuhnya menggantikan kontak fisik. Pengalaman dan kedalaman rasa yang hadir dalam komunitas fisik seringkali tidak dapat disamai oleh komunikasi dalam metaverse. Namun, hal ini tidak mengurangi pentingnya eksistensi Metaverse sebagai alat yang dapat sangat membantu di saat-saat sulit.

Meskipun Metaverse tidak bisa menggantikan sepenuhnya pengalaman fisik, namun penting untuk diakui bahwa metaverse yang telah memediasi komunitas agama harus tetap ada. Ini karena metaverse dapat menjadi alat yang sangat berarti bagi mereka yang kesulitan untuk berpartisipasi dalam komunitas fisik, terutama di masa-masa sulit seperti pandemi ini.

Karena itu, Kekristenan tidak seharusnya menciptakan jurang yang memisahkan antara offline dan online. Keduanya seharusnya berjalan berdampingan, karena teknologi hadir untuk mempermudah, bukan untuk mempersulit. Dengan memberikan perhatian yang seimbang kepada baik komunitas fisik maupun metaverse, misi dan komunitas agama dapat terus

²⁷ Campbell, *Religion in Quarantine: The Future of Religion in a Post-Pandemic World*, 45–47.

berkembang secara signifikan di tengah perkembangan dunia yang terus berlangsung.

Sekarang adalah saat yang tepat bagi gereja untuk mulai memperluas pandangan mereka dan menyelami dunia metaverse lebih dalam. Meskipun kompleks, dunia metaverse perlu diakui dan dipahami lebih lanjut agar gereja dapat tetap relevan dan efektif dalam membawa pesan kekristenan kepada masyarakat modern yang semakin terhubung secara digital. Dengan demikian, gereja dapat tetap menjadi tempat yang inklusif dan relevan bagi semua orang, di mana pun mereka berada.

Kesimpulan

Dalam perjalanannya, gereja selalu berada dalam fase transisi di antara paradigma yang sudah tidak lagi memadai dan paradigma yang masih belum jelas. Periode transisi ini membawa begitu banyak perubahan mendasar bagi gereja. Perubahan tersebut mendorong gereja untuk melakukan pertobatan paradigmatis, mengakui bahwa tantangan dunia modern sangat berbeda dari masa lalu.

Gereja menyadari bahwa model-model pendekatan misi yang digunakan di masa lampau tidak dapat diterapkan begitu saja tanpa memperhitungkan konteks zaman sekarang. Oleh karena itu, gereja mulai mencari cara untuk memaknai dan menerapkan misi yang relevan dengan tantangan dan kebutuhan kontemporer. Semua langkah ini diambil gereja dengan tujuan menjadi misioner yang efektif dalam interaksi dan relasinya dengan dunia.

Ini adalah fase di mana gereja secara aktif mencari pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana menghadapi realitas dunia modern dan bagaimana misi dapat dijalankan secara relevan di tengah-tengah perubahan yang terus berlangsung. Gereja berusaha untuk tetap setia pada prinsip-prinsipnya sambil fleksibel dalam menyesuaikan pendekatan misi untuk menjawab kebutuhan dan tantangan masa kini.

Berangkat dari pandemi Covid-19, gereja sudah seharusnya memperluas cakupannya ke dunia metaverse. Tempat yang dahulu dianggap kurang relevan dalam konteks misi gereja, kini menjadi sangat penting dalam menjaga kontinuitas komunitas gereja. Namun, peralihan ke dunia metaverse tidaklah tanpa tantangan. Situasi ini justru mendorong gereja untuk merefleksikan kembali konsepnya tentang komunitas, ibadah, dan arti dari pertemuan baik secara online maupun offline.

Dalam menghadapi tantangan ini, gereja menyadari bahwa mediasi agama telah menjadi sesuatu yang tak terelakkan lagi. Baik dalam bentuk

virtual maupun nyata, kedua hal tersebut memiliki peran yang sama pentingnya dalam membentuk realitas misi gereja ke depan. Oleh karena itu, gereja mulai membentuk kembali konstruksi-konstruksi ini, mengakui bahwa peran dan makna komunitas serta ibadah harus disesuaikan dengan konteks digital.

Adapun memasuki dunia metaverse membawa tantangan tersendiri. Gereja menyadari bahwa meskipun metaverse menjanjikan ruang partisipatif yang kaya akan komunikasi dan interaksi, namun hal ini juga diiringi dengan pengaruh kekuasaan dan kepentingan yang bisa membatasi partisipasi penuh penggunaannya. Meski demikian, gereja tidak menganggap remeh partisipasi di metaverse karena mereka menyadari potensi partisipasi model ini dalam memicu tindakan sosial kolektif dan mempengaruhi arah perubahan di masa depan.

Dengan demikian, memasuki dunia metaverse bukanlah sekadar tren atau kebutuhan praktis semata bagi gereja, tetapi juga menjadi bagian penting dari evolusi misi gereja ke arah yang lebih inklusif dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Daftar Pustaka

- Anderson, Keith. *The Digital Cathedral: Networked Ministry in a Wireless World*. New York: Morehouse Pub., 2015.
- Bosch, David J. *Transformasi Misi Kristen: sejarah teologi misi yang mengubah dan berubah*. Translated by Stephen Suleeman. Cetakan 6. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006.
- Campbell, Heidi. *Religion in Quarantine: The Future of Religion in a Post-Pandemic World*. Digital Religion Publications, 2020.
- . *Revisiting the Distanced Church*. Digital Religion Publications, 2021.
- Campbell, Heidi A. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Abingdon, Oxon New York: Routledge, 2013.
- Commission on World Mission and Evangelism (CWME). "Together Towards Life," n.d.
- Damar, Muhammet. "Metaverse Shape of Your Life for Future: A Bibliometric Snapshot," n.d., 9.
- Davis, Wilson J. "Metaverse Explained for Beginners: A Complete Guide to Investing in Cryptocurrency, NFT, Blockchain, Digital Assets, Web 3 & Future Technologies," n.d., 78.
- "<https://keuskubanbogor.org/2022/03/18/perkembangan-metaverse-semakin-pesat-dan-masif-bagaimana-gereja-menyikapi/>," n.d.
- Laeq, Dr Kashif. "Metaverse: Why, How and What," n.d., 6.
- Mystakidis, Stylianos. "Metaverse." *Encyclopedia* 2, no. 1 (February 10, 2022): 486–97. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>.
- Obiorah, Mary J., and Favour C. Uroko. "'The Spirit of the Lord God Is upon Me' (Is 61:1): The Use of Isaiah 61:1–2 in Luke 4:18–19." *HTS Teologiese*

- Studies / Theological Studies* 74, no. 1 (October 29, 2018). <https://doi.org/10.4102/hts.v74i1.5038>.
- Panamokta, Gerardus Hadian. "Menuju Gereja Terjaring (Networked Church)." *Jurnal Teologi* 7, no. 1 (May 25, 2018): 9–30. <https://doi.org/10.24071/jt.v7i1.1201>.
- Parintak, Oktapianus, and Anton Saragih. "Tinjauan Biblika Terhadap Pandangan Gereja Tentang Esensi Kristus Yesus Sebagai Anak Allah dan Juruselamat" 1 (2021): 12.
- Sonvilla-Weiss, Stefan. *(In)Visible: Learning to Act in the Metaverse*. Wien ; London: Springer, 2008.
- Stock, Brendon, and Blockchain NFT Academy. "Metaverse: The #1 Guide to Conquer the Blockchain World and Invest in Virtual Lands, NFT (Crypto Art), Altcoins and Cryptocurrency + Best DeFi Projects," n.d., 163.
- TB LAI. *The Holy Bible: Containing the Old and New Testaments: Translated out of the Original Tongues, and with the Former Translations Diligently Compared and Revised by His Majesty's Special Command: Appointed to Be Read in Churches: Authorized King James Version*. Glasgow: Collins, 2011.
- Van Kooij, Rijnardus A. *Menguak Fakta, Menata Karya Nyata: Sumbangan Teologi Praktis Dalam Pencarian Model Pembangunan Jemaat Kontekstual*. Cet. 1. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2007.
- Yosia, Adrianus. "Gereja Cyber-Net: Sebuah Usulan Gagasan terhadap Natur Gereja pada Revolusi Industri 4.0 dan Pascapandemi COVID-19." *Veritas: Jurnal Teologi dan Pelayanan* 21, no. 2 (December 31, 2022): 211–24. <https://doi.org/10.36421/veritas.v21i2.628>.