

Gereja Metaverse: Tugas Gereja dalam Pelaksanaan Amanat Agung

Winta Karna^{1*}, Fibry Jati Nugroho²

^{1,2} Sekolah Tinggi Teologi Sangkakala, Indonesia

wintakarna@gmail.com¹, fibryjatinugroho@gmail.com²

Alamat Kampus: Jl. Raya Kopeng KM 7, Salatiga

*Korespondensi penulis: wintakarna@gmail.com

Abstract. *The presence of metaverse which is the result of the development of digital technology has been adapted by some churches so that it has given rise to a new model of worship and church, namely the metaverse church. The presence of metaverse technology provides new opportunities and challenges for the church of the future. This research is intended so that the church is able to maximize the implementation of the great commission and the implementation of the church's three tasks by utilizing metaverse technology. This research uses qualitative methods and literature studies. The results of the study revealed a lack of uniformity of opinion among churches regarding the implementation of the great commission in the metaverse world, but the church has the opportunity to optimize service and implementation of the great commission with metaverse technology and the church must prepare itself well to overcome the challenges of the presence of metaverse technology.*

Keywords: *Worship, Metaverse, Church Duties, Great Commission, Faith*

Abstrak. Kehadiran metaverse yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi digital telah diadaptasi oleh sebahagian gereja sehingga memunculkan suatu model ibadah dan gereja yang baru, yaitu gereja metaverse. Kehadiran teknologi metaverse memberikan peluang dan tantangan baru bagi gereja masa depan. Penelitian ini dimaksudkan agar gereja mampu memaksimalkan pelaksanaan amanat agung dan pelaksanaan tri tugas gereja dengan memanfaatkan teknologi metaverse. Penelitian ini mempergunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi Pustaka. Hasil penelitian mengungkapkan ketidakseragaman pendapat di kalangan gereja atas pelaksanaan amanat agung dalam dunia metaverse, namun gereja mempunyai peluang untuk mengoptimalkan pelayanan dan pelaksanaan amanat agung dengan teknologi metaverse dan gereja harus mempersiapkan diri dengan baik untuk mengatasi tantangan-tantangan atas hadirnya teknologi metaverse.

Kata kunci: Ibadah, Metaverse, Tugas Gereja, Amanat Agung, Iman

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi khususnya teknologi berbasis internet seolah tiada ada hentinya, inovasi-inovasi baru terus muncul dan berkembang. Perkembangan ini membuat manusia dimanjakan dengan segala inovasi dan kemudahan yang diberikan oleh teknologi. Teknologi dapat membantu mengatasi beberapa tantangan yang ada didalam masyarakat, meskipun begitu jika disalahgunakan, teknologi dapat menjadi alat yang menghancurkan tatanan di dalam masyarakat. (Wolff, 2021)

Hadirnya pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid19) telah menginspirasi gereja untuk berinovasi dalam melaksanakan tugasnya sehingga tetap bisa melayani jemaat dengan baik dengan memanfaatkan teknologi. Ilmu dan teknologi akan selalu mengalami perkembangan, oleh sebab itu gereja harus beradaptasi agar mampu melaksanakan tugas-tugasnya secara relevan. Gereja harus memaksimalkan teknologi untuk melaksanakan panggilan gereja. Mau atau tidak, cepat atau lambat, gereja akan diperhadapkan dengan

teknologi baru yang dikenal dengan metaverse. (Nevelsteen, 2018) Metaverse sudah lama diperkenalkan namun kehadirannya menjadi lebih banyak dibicarakan dan dipergunakan ketika Mark Zuckerberg, pendiri media sosial facebook turut berpartisipasi dalam pengembangan metaverse. (Ng, 2022)

Metaverse pertama kali diperkenalkan oleh Neal Stephenson pada novelnya yang berjudul *Snow Crash* di tahun 1992. (Article & Narin, 2021) Dalam artikel yang di publikasi oleh Mc Kinsey & Company, pengertian metaverse ditulis *“The metaverse is the emerging 3-D-enabled digital space that uses virtual reality, augmented reality, and other advanced internet and semiconductor technology to allow people to have lifelike personal and business experiences online.”* (“What Is the Metaverse and Where Will It Lead next? | McKinsey,” n.d.) Metaverse merupakan suatu platform digital yang berbeda dengan platform digital yang selama ini dikenal seperti youtube maupun zoom. Dalam metaverse para user dapat saling berinteraksi dengan mempergunakan avatar yang merupakan representasi dari para user sehingga mampu memberikan pengalaman yang lebih baik antara satu dengan lainnya. (Rian Widodo, Devira Roseli, Simanjuntak, Evelyn Pasaribu, & BGD Paat, 2023)

Perkembangan metaverse secara tidak langsung juga berimbas pada pelayanan gereja, sehingga muncul gereja model baru yang dikenal dengan gereja metaverse. Gereja metaverse adalah gereja virtual yang hadir sebagai efek perkembangan teknologi untuk menjawab tuntutan zaman yang serba digital, instan, praktis, individualistis dan pragmatis. (Moratua Siregar, Juneidy Takaliuang, & Kunci, 2023). VR Church (vrchurch.org) adalah gereja yang sepenuhnya melaksanakan fungsi dan tugas gereja secara virtual. Gereja ini didirikan oleh Pastor D.J. Soto pada tahun 2016. (“Telah Hadir Gereja Virtual Pertama Di Dunia Metaverse, Begini Penampakkannya,” n.d.) Menurut Soto, gereja virtual lebih efektif dalam melaksanakan panggilan dan misi gerejawi, penyebaran Injil tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, ibadah dapat dilaksanakan secara terbuka sehingga dapat diikuti oleh siapa saja (lintas iman). (Moratua Siregar et al., 2023)

Dalam pelaksanaan ibadah Kristiani, secara bijak tentu banyak pihak merasakan bagaimana Tri Tugas Gereja tetap dapat terlaksana dengan baik dengan memanfaatkan media elektronik maupun media sosial. (Setinawati, 2021) Setiawan dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse” pada tahun 2022, mengkaji dan menganalisis teknologi metaverse jika diterapkan dalam ibadah Kristiani dilihat dari sudut pandang Alkitab. Temuan dari penelitian tersebut didapati bahwa sebagai apapun ibadah yang dilaksanakan dalam dunia metaverse tidak dapat menggantikan kegiatan ibadah yang riil/nyata terutama dalam hal penyembahan kepada Tuhan dan perjumpaan dengan

sesama. (Setiawan, Joswanto, Lie Lie, & Tinggi Teologi Anugrah Indonesia, 2022). Menurut mereka, “Perjumpaan melalui metaverse akan menjauhkan seseorang dari sesama dan membuat kita terkurung dalam dunia virtual (VR).” (Setiawan et al., 2022). Memang tidak dapat dipungkiri bahwa gereja perlu beradaptasi dengan segala macam perkembangan zaman. Maka penggunaan metavers dalam pengaplikasiannya di ibadah perlu digunakan dengan bijak dan proporsional. Dengan demikian metavers menjadi salah satu tools untuk melakukan pembinaan bagi orang percaya, baik dalam hal pengajaran/pendidikan maupun pelayanan konseling, dan juga untuk penginjilan bagi orang-orang yang berselancar di dunia maya. (Setiawan et al., 2022)

Senada dengan hal tersebut, Wibisono dalam kajian penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi perlu dipandang pertama-tama sebagai peluang untukewartakan kasih Allah sebelum gereja menolaknya atau melihatnya sebagai ancaman. Terlebih jika teknologi tersebut, gereja dapat menjalankan misi Kerajaan Allah di tengah dunia: persekutuan serta kesaksian dan pelayanan. (Wibisono, n.d.) Keberadaan metavers merupakan bagian dari perkembangan masa yang dialami oleh dunia. Setiap masa mempunyai perkembangan dan keunikannya sendiri, oleh sebab itu sebaiknya gereja bersikap terbuka dan kritis dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi sehingga perubahan tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan spiritual umat Tuhan.

Dengan sikap yang memandang bahwa apakah penggunaan teknologi yang ada untukewartakan kasih dalam mengemban misi yang Tuhan tetapkan bagi gereja-Nya, maka eklesiologi, dan misiologi, yang dihidupi harus dijadikan kacamata utama ketika melihat kehadiran gereja di Metaverse. “Apakah Metaverse dapat mengurus identitas gereja (organic church) sebagai umat Allah yang dipanggil untuk bersekutu dan menjalankan misi-Nya?” Jika jawabannya TIDAK, maka gereja tidak perlu masuk dan memanfaatkan Metaverse dalam kehidupan menggereja. Namun jika jawabannya adalah YA, gereja perlu serius membekali diri dengan pengetahuan, pemahaman, ajaran, untuk dapat masuk di dunia Meta dan melayani umat-Nya. (Wibisono, n.d.)

Pelaksanaan ibadah metaverse perlu disesuaikan dengan konteks masing-masing gereja. Perlu dipahami bahwa ibadah yang adalah persekutuan bersama dengan umat Tuhan yang lain adalah merupakan interaksi sosial yang dibangun dalam semangat iman yang sama satu dengan yang lainnya. Oleh karenanya, menurut Wiharjokusumo dkk, praktik dari ibadah metavers dalam teologi kontekstual perlu mempergunakan metode pelibatan sosial (method of social engagement) dengan menggabungkan kegiatan yang utuh bersumber kepada Yesus. Dalam hal ini, penggunaan metode kontekstual melibatkan empat karakteristik Metaverse

yaitu: *augmented reality*, *life logging*, *mirror worlds*, dan *virtual reality*. Membangun Pola keutuhan Yesus dengan paradigma evolusioner yang digagas oleh Teilhard/Deleuze, termasuk melibatkan lima mode kontekstualisasi Bevan, sehingga dengan instrumen tersebut memungkinkan pekerjaan mistikus pascamanusia yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah manusia yang setelah menerima Tuhan secara mendalam menyadari bahwasannya semua realitas berbagi sumber yang sama. (Wiharjokusumo et al., 2022). (Wiharjokusumo et al., 2022)

Dalam menyikapi perkembangan teknologi internet yang menghasilkan metaverse seharusnya umat Kristen tidak perlu khawatir karena metaverse ini sama saja seperti temuan teknologi lainnya seperti komputer, mesin cetak. Teknologi diciptakan oleh manusia untuk membuat hidup manusia menjadi lebih baik. Dalam kekristenan teknologi juga berperan besar dalam reformasi gereja Kristen. Teknologi tidak bersifat netral, tergantung oleh siapa dan untuk apa teknologi tersebut digunakan. Umat Kristen mempunyai peran untuk memastikan teknologi yang ada dipergunakan dengan baik dan bertanggung jawab. Perlu hikmat dalam menyikapi temuan teknologi. (Dr & Tang, n.d.) Di era komunikasi saat ini, gereja dan media tidak bisa terpisahkan karena setiap pesan yang disampaikan baik itu tulisan maupun lisan dimaksudkan untuk di publikasikan dengan segala cara untuk menjangkau khalayak yang dituju.

Misi mendasar dari gereja adalah penginjilan dan penginjilan tidak mungkin bisa dilaksanakan tanpa komunikasi. Oleh sebab itu gereja harus terbuka terhadap perkembangan teknologi baru. Dan harus berhikmat dalam mempergunakan teknologi tersebut sehingga pesan iman dapat tersampaikan secara terbuka dan membawa perubahan iman dalam kehidupan sehari-hari. (Bogesić, 2019). Perlu dijadikan perenungan adalah meskipun ibadah sudah dilaksanakan secara online yang telah melewati ruang batas dan waktu, ternyata tidak menambah jumlah jemaat yang hadir. Hal ini tidak terlepas dari kebutuhan perangkat untuk mengikuti ibadah secara online. Meskipun beberapa gereja dengan kemampuan finansial dan sumber daya manusia yang bagus, telah berhasil mengadakan ibadah secara online, namun beberapa pelayanan seperti Perjamuan Kudus, Penginjilan dan Pelayanan Pastoral lainnya masih belum bisa dilaksanakan secara online. (Magezi, 2022). Oleh karenanya, penelitian ini hadir dalam upaya mendeskripsikan bagaimana tugas dan pelayanan gereja yang seharusnya tetap berjalan guna menggenapi amanat agung Tuhan Yesus.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Metode literatur atau studi literatur dalam karya ilmiah merupakan teknik penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal, laporan, serta artikel. Metode ini berfokus pada studi atas karya-karya yang sudah ada untuk memahami teori, konsep, atau hasil penelitian terkait topik tertentu tanpa melakukan pengumpulan data primer langsung (Mestika Zed, 2004). Prosedur Penelitian yang dilakukan adalah:

a. Pengumpulan Sumber Literatur.

Penulis mengumpulkan sumber-sumber yang relevan dari buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, artikel, dan dokumen lainnya yang dapat mendukung kajian.

b. Evaluasi dan Seleksi Sumber.

Penulis memilih literatur yang relevan dan memastikan bahwa sumber yang digunakan kredibel dan sesuai dengan topik.

c. Analisis dan Sintesis Informasi.

Penulis membaca dan memahami isi literatur, kemudian mengorganisasi informasi untuk disusun menjadi suatu pemahaman baru atau kesimpulan terkait topik penelitian.

d. Penulisan Laporan atau Karya Ilmiah.

Penulis menyusun hasil penelitian ke dalam bentuk tulisan ilmiah yang mencakup temuan dan pembahasan dari hasil analisis literatur. (Sumadi Suryabrata, 2010)

3. PEMBAHASAN

Dalam artikel yang di publikasi oleh Mc Kinsey & Company, pengertian *metaverse* ditulis “*The metaverse is the emerging 3-D-enabled digital space that uses virtual reality, augmented reality, and other advanced internet and semiconductor technology to allow people to have lifelike personal and business experiences online.*” (Ng, 2022), yaitu ruang digital (dunia digital) dalam konsep 3D yang menggunakan konsep *virtual reality*, *augmented reality* dan teknologi internet yang penggunaanya mempunyai akses ke *avatar* digital yang memungkinkan untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya seperti dalam kehidupan sehari-hari di dalam dunia nyata.

Para ilmuwan pada tahun 2007 difasilitasi oleh Yayasan Accelerated Studies mempelajari tentang masa depan internet yang mereka sebut *metaverse*. (Wiharjokusumo et

al., 2022) Dari hasil yang mereka laporkan, *Metaverse* terdiri dari 4 (empat) aspek, yaitu: *augmented reality*, *life logging*, *mirrored*, dan *virtual reality*.

a. Augmented Reality

Augmented reality adalah sejenis teknologi yang memungkinkan gambar dan informasi digital ditampilkan ke lingkungan fisik. (Dr & Tang, n.d.) *Augmented reality* berusaha untuk mendekatkan manusia dengan dunia yang mengelilinginya dengan mempergunakan alat bantu. (Dr & Tang, n.d.)

b. Life Logging

Life logging adalah penggunaan alat (teknologi) untuk mengumpulkan data-data keseharian dan menganalisisnya. (“What Is Lifelogging and Why Do People Do It? - Movavi,” n.d.) *Life logging* menyimpan data pribadi secara digital dan *online*. (Dr & Tang, n.d.) Jika *augmented reality* difokuskan kepada penggunaan eksternal, maka *life logging* lebih bersifat pribadi dan intim. (Wiharjokusumo et al., 2022) Oleh Sebab itu, *life logging* bukanlah merupakan suatu simulasi, namun merupakan representasi nyata dari kehidupan manusia.

c. Mirror World

Mirror world adalah representasi dari dunia nyata dalam bentuk digital. *Mirror world* memetakan struktur dunia nyata ke dalam bentuk digital dengan cara yang akurat secara geografis, sehingga bisa disimpulkan bahwasannya *mirror world* adalah kembaran dari dunia nyata dalam bentuk digital. (Dr & Tang, n.d.) Kunci dari *mirror world* ini adalah bahwasannya semua ruang public global akan dipetakan ke dalam citra 3D dan menjadi dasar dari segala sesuatu yang digital dan *Augmented reality* (AR) dibangun diatas dasar ini. (Wiharjokusumo et al., 2022)

d. Virtual Reality

Virtual Reality adalah suatu teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan dunia visual ke dalam suasana 3D, sehingga suasana/kondisi pada *virtual reality* membuat seseorang seolah-olah ada dan terlibat langsung dalam suasana/kondisi tersebut. (Dr & Tang, n.d.) Meskipun kelihatannya hampir sama, namun *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* adalah dua hal yang berbeda. *Augmented Reality* adalah “teknologi yang menyisipkan objek atau informasi ke dalam dunia maya dan bisa terlihat dari dunia nyata dengan bantuan kamera, smartphone, atau kacamata khusus.” (“Pahami Pengertian Virtual Reality Beserta Contohnya,” n.d.) Sedangkan *virtual reality* merupakan “teknologi yang mampu menghadirkan suasana 3D dan membuat seseorang seolah berada dalam dunia tersebut.” (Setiawan et al., 2022)

e. Avatar

Avatar dapat didefinisikan sebagai representasi kehadiran pengguna yang dibuat secara digital. Sederhananya *avatar* adalah representasi *online* dari pengguna didalam *metaverse*, *avatar* merupakan identitas pengguna di seluruh “alam semesta” itu. (Park & Kim, 2022) Dengan bantuan teknologi, *avatar* yang ada di *metaverse* dapat mereplikasi seluruh orang termasuk gerakan tubuh mereka sehingga tercipta perasaan yang jelas tentang keberadaan orang yang sebenarnya. (Park & Kim, 2022)

Dalam masa perjanjian baru, tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pemberitaan kabar baik diberikan kepada gereja yang sering disebut dengan Amanat Agung Kristus yang tertulis dalam 4 kitab Injil khususnya dalam kitab Matius 28:18-20. (Purwoto, Sumiwi, Tampenawas, & Santo, 2021) Amanat Agung berfokus kepada 2 (dua) hal, yaitu pemberitaan Injil dan pemuridan. Amanat agung ini adalah kehendak Allah sehingga setiap orang Kristen harus **terlibat** dan mengambil bagian dalam pelaksanaannya. (“Amanat Agung | E-MISI,” n.d.) Salah satu tanda gereja yang sejati adalah gereja yang melaksanakan Amanat Agung. Denyut nadi pelayanan gereja sepanjang masa adalah bagaimana misi dalam Amanat Agung itu terlaksana dengan baik. (Purwoto et al., 2021)

Supaya pelaksanaan Amanat Agung berhasil diperlukan sistim manajemen yang baik. Manajemen penginjilan merupakan salah satu faktor yang mengefisiensikan pelaksanaan Amanat Agung, karena **dalam** pelaksanaan Amanat Agung selalu menghadapi tantangan-tantangan yang berbeda dalam setiap masa. (Purwoto et al., 2021) Demikian juga dalam era digital pada saat ini, gereja perlu mengoptimalkan seluruh karunia jemaat dalam pelaksanaan tugas Amanat Agung. Saat ini dunia sedang menuju ke era masyarakat 5.0, yang merupakan sebuah tatanan baru dalam kehidupan bermasyarakat yang berfokus pada manusia dan berbasis kepada big data dan robot yang bertujuan untuk mendukung pekerjaan-pekerjaan manusia. (Purwoto et al., 2021)

Tugas utama dalam pelaksanaan Amanat Agung adalah menjadikan murid (*matheteusate/μαθητεύσατε*) dan dalam menjalankan perintah tersebut ada langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu pergi (*phoreuthentes/πορευθέντες*), membaptis (*baptizantes/βαπτίζοντες*) dan mengajar (*didaskontes/ διδάσκοντες*). Artinya dalam pelaksanaan Amanat Agung, langkah-langkah tersebut tidak bisa berdiri sendiri namun saling melengkapi. (Purwoto et al., 2021) Kata *mathēteusate* (*μαθητεύσατε*) berasal dari kata *mathēteuó* (*μαθητεύω*) yang mempunyai arti *to be a disciple, to make a disciple* yang dapat diterjemahkan ke dalam **Bahasa** Indonesia sebagai menjadi murid atau menjadikan

murid. Mengacu kepada kamus Thayer's Greek Lexicon secara *intransitive* kata *mathéteuó* (μαθητεύω) memiliki pengertian “menjadi murid” dan secara *transitive* memiliki pengertian “menjadikan murid”. Objek dari perintah ini adalah *panta ta ethnē* (πάντα τὰ ἔθνη) yang artinya segala bangsa atau segala etnis. Dengan demikian kalimat *mathēteusate panta ta ethnē* (μαθητεύσατε πάντα τὰ ἔθνη) dapat diartikan jadikanlah semua bangsa murid. Pemuridan merupakan suatu perintah yang diberikan oleh Tuhan Yesus untuk dilaksanakan kepada semua suku bangsa yang ada di dunia.

Poreuthentes (πορευθέντες) berasal dari kata *poreuomai* (πορεύομαι). Mengacu kepada kamus Thayer's Greek Lexicon kata tersebut mempunyai arti *to go* atau pergi. Pergi yang dimaksud dalam Matius 28:19 ini adalah pergi untuk melaksanakan misi bukan hanya dalam lingkungan orang Israel, tetapi tempat yang lebih luas lagi. (Purwoto et al., 2021) Hasan Sutanto mengartikan kata baptis sebagai membasuh; membaptis. Liddell mengartikan kata *βαπτίζω* (*baptizō*) dengan “*to dip in or under water; to get oneself baptized*”. (Purwoto et al., 2021) Kitab Para Rasul merupakan kitab yang paling banyak membahas mengenai baptisan setelah pencurahan Roh Kudus. Ada 23 (dua puluh tiga) kali baptisan disinggung dalam kitab ini dan sebanyak 4 (empat) kali peristiwa tentang pembaptisan diceritakan, yakni baptisan Petrus, baptisan Filipus, baptisan Ananias dan baptisan Paulus. (Yoshika Hasibuan, Roberto Walean, Larosa, & Larosa Sekolah Tinggi Teologi Mawar Saron Lampung, 2022)

Dari keempat baptisan tersebut, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan berkaitan dengan baptisan yaitu : baptisan dilaksanakan secara langsung dan segera, menggunakan media air, bisa dilakukan secara masal maupun personal, dilakukan di siang maupun di malam hari, ada penumpangan tangan dan kepenuhan Roh Kudus. (Yoshika Hasibuan et al., 2022)

Potgieter dalam kesimpulan penelitian yang berjudul “Digitalisation and the church – A corporeal understanding of church and the influence of technology” mengatakan bahwa: ... *The Internet provides a wonderful opportunity for cultivating connection. Much more research is necessary to track the impact of virtual identities and a constant online presence for the church as a collective community wanting to serve Christ. The Internet is a tool that the church should profit from and utilise in an effective manner. The fact that the Internet manages to help people in far off and remote places to connect, sets the table to initiate new ways for churches to share how God is moving them in their communities. However, churches need to be wary not to contribute to creating a church consumerism. Online churches can only play a supporting role, as the essential*

identity markers of church, such as baptism and the Eucharist, need to be expressed in a corporeal manner in a physical place. (Potgieter, 2020)

Didaskontes (διδάσκοντες) berasal dari kata *didaskó* (διδάσκω) yang berarti untuk mengajar. Oleh hal ini, perintah Tuhan Yesus kepada para murid-Nya bukan hanya memberitakan Injil agar orang-orang menjadi percaya, menjadi pengikut tetapi lebih daripada itu. Tuhan Yesus menghendaki agar setiap orang diajar untuk melakukan semua yang telah diperintahkan-Nya. Perintah mengajar ini bukan hanya sampai kepada para murid mengerti dan memperbaharui sikapnya saja, tetapi tujuan dan pengajaran ini adalah sampai semua murid melakukan semua yang sudah Tuhan Yesus perintahkan. (Purwoto et al., 2021)

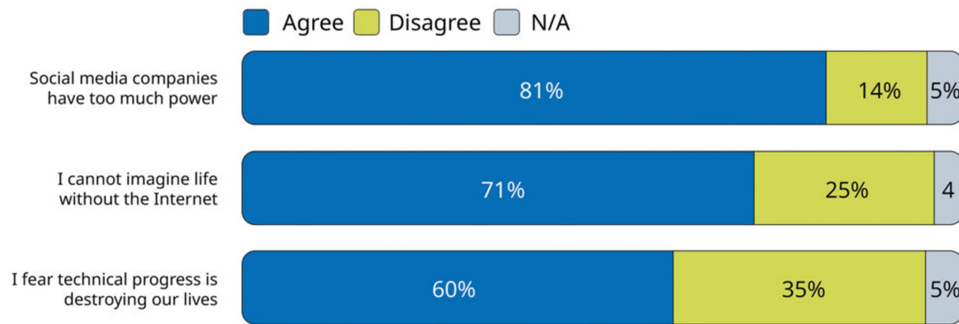
Hadirnya teknologi memungkinkan manusia untuk melaksanakan Amanat Agung ini dengan lebih baik dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan Amanat Agung telah berlangsung sangat lama, Paulus melakukan perjalanan yang sangat jauh untuk memberitakan Injil, seperti yang tertulis dalam Kitab Kisah Para Rasul 19:10, dimana semua penduduk Asia mendengar hal tersebut. Sebahagian besar perjalanan Paulus ini dilakukan dengan mempergunakan kapal. Kapal merupakan salah satu hasil dari teknologi, bayangkan jika pada saat itu kapal belum ditemukan, hampir mustahil bagi Paulus bisa melakukan hal tersebut. (“Why the Church Needs Technology. The History. The Future.” n.d.)

Teknologi telah meningkatkan penyebaran Injil selama bertahun-tahun, selain kapal yang dipergunakan oleh Paulus, penemuan mesin cetak oleh Gutternberg Johannes membuat penyebaran Alkitab, Injil dan literatur Kristen lainnya menjadi semakin luas. Dapat disimpulkan bahwa tanpa mesin cetak, pertumbuhan gereja tidak akan sebesar sekarang ini. (“Why the Church Needs Technology. The History. The Future.” n.d.) Penyebaran Alkitab, Injil dan literatur Kristen tidak hanya berhenti pada titik tersebut, bahkan dengan semakin berkembangnya teknologi, penyebaran tersebut telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat seluler dimana saja, seperti Alkitab elektronik, buku-buku dalam format digital, video-video dan lain sebagainya.

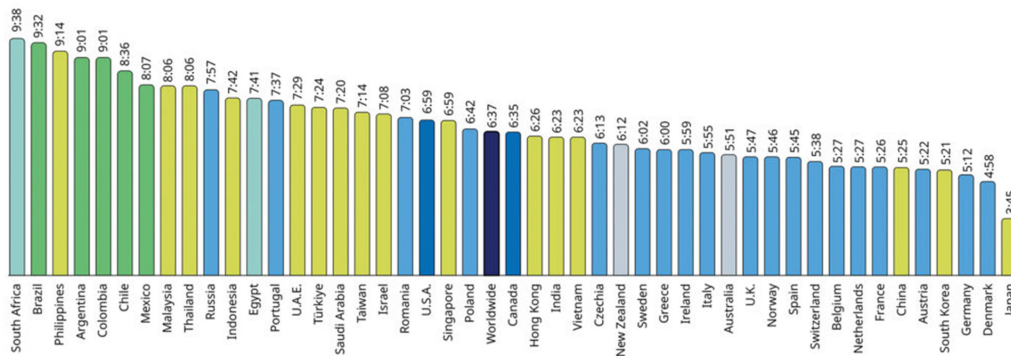
Pada zaman modern ini, hubungan antara gereja dan teknologi semakin erat, dimana teknologi mempunyai perananan penting dalam menentukan bagaimana gereja berkomunikasi dengan umatnya. Memanfaatkan teknologi, gereja mampu meningkatkan jangkauan, komunikasi sehingga Amanat Agung dapat terlaksana dengan efisien, efektif serta penyebaran Injil yang sangat cepat dan luas. (“Church and Technology: Necessity,

Types of Technology, Advantages and Disadvantages | Ministry Brands,” n.d.) Dengan mengadopsi teknologi di dalam gereja banyak tercipta peluang-peluang baru bagi gereja untuk melaksanakan Amanat Agung. Selain peluang-peluang baru tersebut, muncul juga tantangan-tantangan baru yang menambah kompleks pelaksanaan Amanat Agung.

Disukai ataupun tidak, kenyataannya dunia digital adalah tempat dimana sebahagian besar orang berada pada saat ini. Data dari Lausanne Movement yang diterbitkan pada tahun 2023, menunjukkan bagaimana ketergantungan manusia akan internet sangat tinggi. (“Information Overload - Lausanne Movement,” n.d.)



Gambar 1. Persepsi Publik Terhadap Teknologi



Gambar 2. Waktu Rata-rata Penggunaan Internet pada usia 16 s/d 64 tahun

Dari data tersebut, terlihat bahwa meskipun angka kekhawatiran akan penggunaan teknologi (internet) cukup tinggi, namun hal ini tidak berdampak atas jumlah pengguna teknologi (internet). Data diatas menunjukkan demikian besarnya ketergantungan manusia akan teknologi (internet), sehingga dunia digital merupakan “ladang” yang sangat besar untuk melaksanakan Amanat Agung. Disukai atau tidak, pada kenyataannya, dunia digital (internet) adalah dunia dimana sebahagian orang berada.

Dalam melaksanakan panggilannya, gereja mempunyai 3 (tiga) tugas yang harus dilaksanakan, 3 (tiga) tugas tersebut dikenal dengan sebutan Tri Tugas Gereja, yang terdiri dari *Koinonia*, *Marturia* dan *Diakonia*.

1) Koinonia

Koinōnia (κοινωνία) yang berasal dari kata *koinónos* (κοινωνός) yang berarti persekutuan. Dalam Perjanjian Baru, *Koinonia* mempunyai beberapa pengertian, salah satu diantaranya adalah mengambil bagian bersama-sama dengan orang lain dalam melakukan sesuatu, seperti yang tertulis dalam kitab Injil Lukas 5:1-11, dimana para murid saling bekerjasama dalam menangkap ikan. Jika mengacu kepada kitab 1 Korintus 10:16, maka makna *koinonia* adalah mengambil bagian dalam penderitaan dan kematian Tuhan Yesus dalam bentuk perjamuan kudus. (Setinawati, 2021) Dari beberapa hal tersebut dapat disimpulkan bahwasannya *koinonia* dapat diartikan persekutuan jemaat, persekutuan didalam Yesus Kristus dengan membangun satu tubuh. (Setiawan, Joswanto, Lie Lie, & Tinggi Teologi Anugrah Indonesia, 2022b)

Pada gereja mula-mula, seperti yang tertulis dalam kitab Kisah Para Rasul, pertemuan ibadah adalah suatu bentuk perhatian jemaat terhadap pentingnya persekutuan antara sesama tubuh Kristus. Dalam persekutuan jemaat belajar secara langsung bagaimana kehidupan dan kebenaran dari sang pengajar selain itu di dalam persekutuan jemaat menunjukkan sikap kebersamaan. Yang paling penting adalah adanya keterikatan diantara sesama tubuh Kristus. Kehidupan jemaat mula-mula ini yang menjadi alasan sebahagian *narasumber* menolak jikalau *koinonia* dilaksanakan secara *online*. Meskipun orang percaya dapat menghadirkan diri dan berekspresi dengan avatar namun hal itu tidak dapat merepresentasikan perasaan orang percaya yang utuh terhadap sesama manusia, apalagi kepada Allah. Selain itu, *koinonia* juga menjadi wadah untuk saling mengasihi sesama anggota tubuh Kristus. (Setiawan et al., 2022b)

2) Marturia

Marturia (μάρτυρες) berasal dari kata *martus* (μάρτυς) yang mempunyai arti bersaksi. Kesaksian yang diberikan oleh orang percaya maupun gereja atas kasih Kristus (Setinawati, 2021) dan memberitakannya dengan mulut kita, berita yang disampaikan adalah seluruh hidup kita. (Setiawan et al., 2022) Setiap orang percaya bertanggungjawab untuk bersaksi tentang Kristus kepada setiap bangsa, suku dan bahasa tanpa mengenal batasan bahasa, wilayah, budaya dan sebagainya. Hal ini mengindikasikan bahwa kesaksian harus ditujukan kepada manusia yang hidup.

3) Diakonia

Diakonia (*διακονία*) berasal dari bahasa Yunani *diakonein* yang dalam konteks Perjanjian Baru menunjuk kepada pelayanan kasih yang Tuhan Yesus lakukan. (Setiawan et al., 2022) *Diakonia* tidak hanya menjadi tanggungjawab gereja namun seluruh jemaat Tuhan. (Setiawan et al., 2022) “Bertolong-tolonganlah menanggung bebanmu! Demikianlah kamu *memenuhi* hukum Kristus.” (Galatia 6:2). Sebagai orang percaya yang beriman kepada Yesus Kristus maka jemaat perlu menjadi terang yang memancarkan kasih dan kebaikan Tuhan Yesus. Pelayanan *diakonia* adalah bentuk kepedulian dan belas kasihan dari jemaat Tuhan terhadap sesamanya. Perjumpaan antara pribadi manusia dengan sesamanya. (Setiawan et al., 2022)

Melalui *diakonia* kasih Allah dinyatakan kepada sesama dalam bentuk pelayanan yang bersifat sosial. Sebagai orang-orang yang beriman kepada Yesus Kristus maka jemaat perlu menjadi terang yang memancarkan kasih dan kebaikan Tuhan Yesus. (Setiawan et al., 2022) “Demikianlah hendaknya terangmu bercahaya di depan orang, supaya mereka melihat perbuatanmu yang baik dan memuliakan Bapamu yang di sorga.” (Matius 5:16). 3 (tiga) tugas gereja tersebut saling melekat dan saling terikat antara satu dengan yang lainnya. Dalam melaksanakan Persekutuan harus disertai dengan kesaksian dan melayani. Tri tugas *gereja* sejatinya harus dilaksanakan oleh gereja ditengah-tengah masyarakat dan terutama harus dilaksanakan terlebih dahulu didalam gereja tersebut. (Inriani, 2021)

Pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan Tri Tugas gereja telah berperan vital dalam memfasilitasi kegiatan gereja pada masa pandemik Covid-19. Gereja harus terus mengevaluasi diri dan melakukan pembaharuan bentuk pelayanan, memaksimalkan ketajaman berteologi, serta terus berupaya menemukan strategi yang ideal, agar gereja dapat memberikan jawaban atas pergumulan iman umat di setiap pergumulan dan konteks masyarakat yang di hadapinya. Tanggung jawab gereja adalah untuk terus mengevaluasi diri, berefleksi terhadap keadaan, berteologi sesuai konteks, dan membuka diri untuk pembaharuan pelayanan demi mewujudkan Tri Panggilan Gereja di tengah dunia.

Gereja *metaverse* merupakan gereja *digital* yang hadir dari perkembangan teknologi. Berbeda dengan gereja online, gereja *metaverse* memungkinkan setiap penggunanya untuk saling berinteraksi layaknya *dunia* nyata. (Theologia et al., 2024) Hadirnya gereja *metaverse* menjadi alternatif bagi umat

Tuhan untuk melaksanakan ibadah. Kendala-kendala perijinan, penolakan atas pembangunan gereja dan beberapa hal lainnya yang menghambat pembangunan dan umat Tuhan untuk beribadah dapat teratasi. (“Gereja Metaverse Halaman 1 - Kompasiana.Com,” n.d.) Namun meskipun begitu pro dan kontra terhadap gereja metaverse tetap masih terjadi.

Gereja *metaverse* meskipun sama-sama mempergunakan *internet*, namun berbeda dengan gereja *online*. Gereja metaverse merupakan peningkatan dari gereja *online*, dimana para jemaat ataupun umat tetap *dapat* berinteraksi dengan sesama layaknya di dunia nyata yang mana hal ini tidak dapat dilaksanakan dalam gereja *online*. Pergeseran pola ibadah terus terjadi, redefinisi ibadah terus mengalami perubahan, dari gereja konvensional, gereja online dan kini menuju kepada gereja metaverse. Menurut Risno, didalam melaksanakan ibadah, elemen yang paling penting adalah hubungan manusia dengan Allah bukan masalah tempatnya. (Hartono & Hartono Putra Sekolah Tinggi Teologi Kadesi Yogyakarta, 2022)

Dalam pelaksanaannya, ibadah tidak akan terlepas dari liturgi-liturgi. Dalam Perjanjian Lama liturgi mengandung pengertian melayani (Kel. 3:12; Ul. 6:13) dan *syaha* yang berarti sujud (Kej.18:2) dan berbaring (2 Taw. 29:30). Namun dalam Perjanjian Baru, liturgi mengandung pengertian *proskuneo* yang berarti mencium dengan kehormatan (Yoh. 21-24), *sebomai* yang berarti menghormati, takut (Mat. 15:9), *latlyuo* yang berarti melayani secara agama dan *latreia* yang berarti pelayanan (Yoh. 16:2). (Hartono & Hartono Putra Sekolah Tinggi Teologi Kadesi Yogyakarta, 2022) Jika mengacu kepada makna liturgi pada Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru, maka gereja itu mempunyai sifat “mengalir”, sehingga gereja tetap dapat hadir dan mewujudkan tanpa kehilangan esensinya dalam kondisi apapun. (Hartono & Hartono Putra Sekolah Tinggi Teologi Kadesi Yogyakarta, 2022)

Keberadaan gereja erat kaitannya dengan perubahan-perubahan zaman. Gereja pada masa sekarang ini, dengan segala perkembangan teknologi yang ada sudah sangat jauh berbeda dengan gereja di abad pertama. (Wibisono, n.d.) Dalam Perjanjian Lama, gereja mengacu kepada *persekutuan*/kumpulan umat milik Allah. (Nainggolan & Purba, 2021) Namun seiring dengan perkembangan jaman, maka makna gereja juga mengalami perkembangan. Dalam Perjanjian Baru digunakan kata *ekklesia* untuk menyatakan gereja. *Ekklesia* mengandung makna umat Allah secara spiritual, persekutuan orang-orang Kristen yang dibangun melalui karya orang kudus sebagai kesaksian terhadap karya Allah di dalam Yesus Kristus.

(Simanjuntak, 2022) Pertumbuhan gereja adalah karya dari Roh Kudus yang menembus segala ruang dan waktu. Dimana Roh Kudus bekerja, maka disana akan tumbuh gereja. Orang-orang yang percaya di dalam Kristus, yang dipanggil untuk menjadi bagian dari tubuh Kristus inilah yang disebut gereja.

Gereja dalam Perjanjian Baru mempunyai beberapa pengertian, diantaranya: (Simanjuntak, 2022)

- Dalam Kitab Matius, gereja adalah kumpulan sejumlah orang yang hidup dan bertemu karena telah dipersatukan oleh Yesus Sang Mesias, sehingga gereja disebut umat Kristus.
- Dalam Kisah Para Rasul, gereja diartikan sebagai kumpulan orang-orang percaya yang bersekutu pada setiap tempat (Kis. 5:11, 8:1, 13:1, 15:22).
- Dalam Kitab Wahyu, gereja dipakai untuk menyatakan orang-orang yang telah bertumbuh dan berhimpun di suatu tempat (Wahyu 1:4, 11, 20; 2:1-8; 3:1-14; 22:16).

Pada konsili Vatikan II (1962-1965), gereja dipahami sebagai “Keluarga Allah“. Melihat kepada elemen identitas gereja, para ahli berpendapat bahwa gereja adalah sebuah komunitas yang memberitakan, melayani dan menyaksikan perintah Tuhan melalui Roh Kudus. (Simanjuntak, 2022) Memasuki abad 21, gereja telah memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam komunikasi Injil yang efisien. Gereja hadir sebagai komunitas yang beroperasi baik di dalam dunia nyata maupun secara virtual. (Simanjuntak, 2022) Dalam era digital, internet memungkinkan untuk menciptakan ruang interaksi secara *virtual*, yang memungkinkan adanya interaksi dan umpan balik.

Dunia digital melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi serta internet yang memungkinkan pertukaran informasi dilakukan secara efisien. Perkembangan teknologi dalam dunia digital terus berkembang pesat seiring dengan kemajuan zaman (Wattimena 2023). Sejak masa pandemic Covid-19, semakin banyak orang tergantung kepada teknologi digital untuk berbagai pekerjaan, berita harian, belanja harian sampai kepada gereja. Penggunaan teknologi digital oleh orang Kristen menimbulkan banyak pandangan yang berbeda, ada yang setuju dan ada yang tidak setuju. Sebahagian besar berpandangan gereja virtual tidak bisa disamakan dengan gereja nyata. Dalam realitanya, kebaktian gereja online yang

mempergunakan teknologi tidak jauh berbeda dengan kebaktian yang dilaksanakan secara nyata. (Salurante, 2023)

Makna gereja terus mengalami perubahan, gereja pada awalnya tumbuh dari komunitas rumah tangga menjadi komunitas Kristen yang utuh dan kemudian mengalami perubahan makna dari komunitas keluarga ke gereja yang berpusat pada pendeta dan kemudian diperbaharui lagi pada Konsili Vatikan II menjadi keluarga Tuhan yang membuka jalan bagi bertumbuhnya gereja digital. (Simanjuntak, 2022) Perkembangan teknologi digital tidak terlepas dari kuasa Allah. Teknologi tersebut adalah ciptaan manusia dalam kuasa Allah. (Salurante, 2023) Dimana akal yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia diekspresikan secara kreatif. Teknologi digital adalah karya manusia yang dipanggil Tuhan untuk bertanggungjawab mengubah dunia melalui kebebasan dan kecerdasan yang diberikan Tuhan. (Simanjuntak, 2022) Spiritualitas dan iman seseorang bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan dan konteks kehidupannya. Iman pada masa kini sudah tidak lagi terpenjara dalam teks-teks suci, naskah kuno, papirus, batu bertulis, dan media-media atomik lainnya. Menurut Gary L. Thomas manusia mempunyai sembilan corak spiritualisme, dimana setiap orang mempunyai cara yang berbeda dalam menghayati dan mencintai Tuhan. (Sopacoly & Lattu, 2020)

Dunia akan berubah, disuka atau tidak perubahan dunia tidak akan bisa terhindarkan. Gereja sebagai lembaga kerohanian merupakan salah satu lembaga yang akan menghadapi perubahan dunia. Sejarah gereja membuktikan bahwa gereja-gereja yang sanggup mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi akan tetap eksis dalam pelayanan. Oleh sebab itu, dalam menghadapi perkembangan dunia, terkhusus dunia digital, gereja harus mulai melakukan langkah-langkah untuk mengkontekstualisasikan dirinya dengan perubahan jaman dengan tetap menjaga nilai-nilai iman gereja sehingga gereja tidak keluar dari makna dan fungsi utamanya. Dalam menghadapi pertumbuhan gereja metaverse yang harus dilakukan oleh gereja yaitu dapat memahami apa itu gereja metaverse, dengan memahami hal tersebut, gereja akan mempunyai wawasan bagaimana gereja metaverse melaksanakan tugas-tugas panggilan gereja. Pembekalan kepada jemaat (pemuridan) terkhusus pemahaman akan kebenaran Firman Tuhan sehingga ketika gereja metaverse hadir secara massif, umat Tuhan dapat membedakan pengajaran-pengajaran yang benar dengan pengajaran-pengajaran yang palsu. Redefinisi pengertian gereja beserta

tugas-tugasnya agar dapat beradaptasi dengan perubahan jaman tanpa meninggalkan nilai-nilai iman gereja sehingga gereja tidak keluar dari fungsi utamanya.

4. KESIMPULAN

Adanya gereja di dunia ini adalah untuk menghadirkan kemuliaan Allah kepada semua orang, sehingga gereja harus memiliki peranan yang nyata kepada seluruh umat manusia, bukan hanya kepada orang-orang percaya. Zaman semakin maju dan teknologi semakin berkembang oleh sebab itu gereja harus mampu mengikuti perkembangan zaman sehingga gereja mempunyai pelayanan yang relevan dengan perkembangan zaman. Teknologi memungkinkan gereja lebih efisien dalam menjangkau lebih banyak orang, karena dengan pemanfaatan teknologi, batasan ruang dan waktu sudah bukan menjadi kendala, semua orang dari berbagai tempat dapat berkumpul dan menjadi satu komunitas didalam dunia maya. Bukankah segala sesuatu Tuhan iijinkan untuk memberikan kebaikan?

Gereja *metaverse* secara teologis dan biblikal tidak bertentangan dengan Firman Tuhan, karena secara teologis gereja adalah tubuh Kristus yang keberadaan dan kuasa-Nya tidak bisa dibatasi ruang dan waktu. Sama halnya dengan kajian biblikal, menyembah Allah dengan roh dan kebenaran juga tidak bisa dibatasi oleh ruang dan waktu. Gereja harus bisa bersikap fleksibel dalam melaksanakan tugas pelayanannya tanpa menghilangkan esensi utamanya sebagai pemberitaan firman, melaksanakan firman, dan penyembahan kepada Tuhan.

REFERENSI

- Amanat Agung | e-MISI. (n.d.). e-MISI. Retrieved from [URL]
- Article, R., & Narin, N. G. (2021, December). A content analysis of the Metaverse articles. *Journal of Metaverse*, 1(1), 17–24. İzmir Academy Association.
- Bogesić, R. (2019). The Church and the media. *Kairos*, 13(1), 107–120. <https://doi.org/10.32862/K.13.1.4>
- Church and Technology: Necessity, Types of Technology, Advantages and Disadvantages | Ministry Brands. (n.d.). Ministry Brands. Retrieved from [URL]
- Dr, :, & Tang, A. (n.d.). An occasional research paper series on disability, theology & ministry published by the Christians in the Metaverse: Disability and Web 3.0. The Christians in the Metaverse. Retrieved from [URL]
- Gereja Metaverse Halaman 1 - Kompasiana.com. (n.d.). Kompasiana.com. Retrieved from [URL]
- Hartono, B., & Hartono Putra Sekolah Tinggi Teologi Kadesi Yogyakarta, B. (2022). Tinjauan

- teologis ibadah dalam Metaverse di era pandemi dan kemajuan teknologi. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 5781–5795. <https://doi.org/10.36418/SYNTAX-LITERATE.V7I5.7083>
- Information Overload - Lausanne Movement. (n.d.). Lausanne Movement. Retrieved from [URL]
- Inriani, E. (2021). Strategi gereja memaksimalkan Tri Panggilan Gereja pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Teologi Pabelum*, 1(1), 96–113. <https://doi.org/10.59002/JTP.V1I1.2>
- Magezi, V. (2022). Exploring the impact of COVID-19 on church ministries in Africa: A literature analysis focusing on South Africa. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 78(4). <https://doi.org/10.4102/HTS.V78I4.7219>
- Mestika Zed. (2004). Metode penelitian kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Moratua Siregar, G., Juneidy Takaliuang, J., & Kunci, K. (2023). Gereja Metaverse dan aspek kosmis dari Sang Anak Domba: Tinjauan kritis Gereja Metaverse berdasarkan aspek kosmis dari Anak Domba yang terdapat dalam Wahyu Pasal 5. *Missio Ecclesiae*, 12(1), 15–27. <https://doi.org/10.52157/ME.V12I1.200>
- Nainggolan, A. M., & Purba, A. (2021). Ibadah online pada masa pandemi Covid-19 (Sebuah tinjauan dari perspektif Kristen). *Jurnal Teologi Cultivation*, 5(2), 120–140. <https://doi.org/10.46965/JTC.V5I2.631>
- Nevelsteen, K. J. L. (2018). Virtual world, defined from a technological perspective and applied to video games, mixed reality, and the Metaverse. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 29(1). <https://doi.org/10.1002/CAV.1752>
- Ng, D. T. K. (2022). What is the Metaverse? Definitions, technologies, and the community of inquiry. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(4), 190–205. <https://doi.org/10.14742/AJET.7945>
- Pahami pengertian virtual reality beserta contohnya. (n.d.). Website. Retrieved from [URL]
- Park, S. M., & Kim, Y. G. (2022). A Metaverse: Taxonomy, components, applications, and open challenges. *IEEE Access*, 10, 4209–4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- 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>
- Purwoto, P., Sumiwi, A. R. E., Tampenawas, A. R., & Santo, J. C. (2021). Aktualisasi Amanat Agung di era masyarakat 5.0. *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 6(1), 315–332. <https://doi.org/10.30648/DUN.V6I1.640>
- Rian Widodo, Y., Devira Roseli, Y., Simanjuntak, B., Evelyn Pasaribu, O., & BGD Paat, V. (2023). Theological review of worship in Metaverse. *Jurnal Matetes STT Ebenhaezer*, 4(1), 55–62.
- Salurante, T. (2023). Missional eklesiologi budaya digital: Mengurai tantangan gejala transhumanis dan cyborg. *Phronesis: Jurnal Teologi Dan Misi*, 6(2), 292–303.

<https://doi.org/10.47457/PHR.V6I2.422>

- Setiawan, T., Joswanto, A., Lie Lie, T., & Tinggi Teologi Anugrah Indonesia, S. (2022). Kajian Alkitab terhadap fenomena ibadah Metaverse. *Jurnal Luxnos*, 8(2), 145–161. <https://doi.org/10.47304/JL.V8I2.223>
- Setinawati. (2021). Implementasi Tri Tugas Gereja pada masa pandemi Covid-19 di GKE Jemaat Efrata Kabupaten Kapuas. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 3(2), 168–179. <https://doi.org/10.37364/JIREH.V3I2.66>
- Simanjuntak, D. F. (2022). Eklesiologi digital di era pandemi dan pasca pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kristen Dan Ilmu Teologi Marturia*, 4(2), 160–180.
- Sopacoly, M. M., & Lattu, I. Y. M. (2020). Kekristenan dan spiritualitas online: Cybertheology sebagai sumbangsih berteologi di Indonesia. *GEMA TEOLOGIKA: Jurnal Teologi Kontekstual Dan Filsafat Keilahian*, 5(2), 137. <https://doi.org/10.21460/gema.2020.52.604>
- Sumadi Suryabrata. (2010). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Telah hadir gereja virtual pertama di dunia Metaverse, begini penampakannya. (n.d.). Website. Retrieved from [URL]
- Theologia, J., Integratif, M., Cipta, R., Harefa, N., Gea, A., Zai, V., ... Korespondensi, A. (2024). Metaverse dan iman Kristen: Menemukan peran gereja di dunia virtual. *Theologia Insani (Jurnal Theologia, Pendidikan, Dan Misiologia Integratif)*, 3(1), 92–102. <https://doi.org/10.58700/THEOLOGIAINSANI.V3I1.67>
- What is lifelogging and why do people do it? - Movavi. (n.d.). Movavi. Retrieved from [URL]
- What is the Metaverse and where will it lead next? | McKinsey. (n.d.). McKinsey. Retrieved from [URL]
- Why the church needs technology. The history. The future. (n.d.). Website. Retrieved from [URL]
- Wibisono, G. (n.d.). Gereja dan Metaverse (Sebuah studi eklesiologi). Website. Retrieved from [URL]
- Wiharjokusumo, P., Romauli Saragih, N., Karo-Karo, S., Siringoringo, P., Pariwisata dan Perhotelan Darma Agung, A., & Tinggi Teologi Lintas Budaya, S. (2022). Memahami realitas Metaverse berdasarkan teologi kontekstual. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 239–252. <https://doi.org/10.46930/OJSUDA.V30I3.2239>
- Wolff, J. (2021). How is technology changing the world, and how should the world change technology? *Global Perspectives*, 2(1), 2021. <https://doi.org/10.1525/GP.2021.27353>
- Yoshika Hasibuan, S., Roberto Walean, R., Larosa, S., & Larosa Sekolah Tinggi Teologi Mawar Saron Lampung, S. (2022). Konsep baptisan dalam Kisah Para Rasul dan evaluasinya terhadap pembaptisan virtual. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 4(1), 37–57. <https://doi.org/10.35909/VISIODEI.V4I1.259>