

GEREJA DAN METAVERSE (SEBUAH STUDI EKLESIOLOGI)

Guntur Wibisono

Mahasiswa Pasca Sarjana STT IKAT Jakarta

ABSTRACT

What exists and is widely discussed today and is called the Metaverse, is the initial stage of a new era of communication. The metaverse as envisioned by the world's tech giants hasn't arrived yet, but the world is already on its way. A number of views emerged in response to this new media. There are pros, there are cons, there are those who choose a position in between - waiting and considering. A number of parties reject a number of parties have also adopted. As a church, we need to take a stand and take a theological position. To determine that position, we need to look at the most basic thing about a church, namely its understanding of its identity and mission in the world. Thus, ecclesiology, and missiology, which is lived must be used as the main view when looking at the presence of the church in the Metaverse.

Keywords: *metaverse, church*

Pendahuluan

Jika kita menilik sejarah eklesiologi ternyata di pertengahan abad 20 lalu, dalam Konsili Vatikan 2, Gereja Katolik Roma mencoba untuk membahas bagaimana mereka harus menangani berbagai masalah yang berkaitan dengan dunia modern. Nampaknya apa yang ditetapkan sekitar abad 16 lewat Konsili Trente tidak cukup memadai untuk membantu Gereja Katolik Roma menghadapi isu terkini. Salah seorang teolog yang terlibat dalam konsili tersebut adalah Hans Küng, yang pada tahun 1967 menerbitkan sebuah buku apik berjudul *The Church*. Dalam bukunya, ia memberikan garis besar mengenai apa artinya menjadi gereja. Pemikiran besarnya dalam buku ini adalah bahwa gereja bukanlah entitas yang stagnan (*Hans Küng. "The Church". Ditulis di "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church". Guichun Jun. Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies. Vol, 37 No,4 (2020). h. 297.*) Dengan mengatakan hal tersebut, Küng tidak sedang mengabaikan nilai dan otoritas dari mereka yang telah tiada. Lebih dari itu, ia ingin mengatakan bahwa pondasi gereja adalah harapan eskatologis dari Kerajaan Allah yang akan datang. Esensi dari sebuah gereja adalah umat Allah, gereja adalah ciptaan Roh, dan gereja merupakan tubuh Kristus.

Gereja dan Media

Dalam pengantarnya untuk sebuah buku berjudul *The Church and New Media*, Brandon Vogt menuliskan bagaimana Kekristenan mengalami evolusi dalam penggunaan media sejak awal mulanya. Vogt menuturkan bahwa Kekristenan menunjukkan Allah dapat menggunakan serangkaian jenis media untuk menyampaikan pesan-Nya: dari tiang api hingga bintang timur, dari semak yang terbakar hingga keledai yang berbicara. Bahkan, Allah menyampaikan sepuluh perintah-Nya kepada umat Israel dengan menggunakan media

loh batu. Tidak hanya itu, Allah juga menggunakan pelangi sebagai media untuk menyampaikan janji-Nya perjanjian-Nya, hingga salib guna menyatakan kasih-Nya (Brandon Vogt. *The Church and New Media*. Amerika: Our Sunday Visitor. 2011. h.13). Demikian pula kekristenan, ukankah kekristenan pada hakikatnya berbicara tentang Allah yang berkehendak untuk berkomunikasi dengan umat-Nya. Dalam rangka itulah, dengan berbagai situasi sesuai dengan perkembangan sejarah melintasi zaman, Allah secara aktif dan kreatif menggunakan media yang berkembang saat itu untuk berinteraksi dengan umat yang dicintai-Nya, Sebagaimana panggilannya untuk menyebarkan kabar baik ke seluruh dunia dengan berbagai media, Gereja Katolik kembali menyambut perkembangan itu. Vatikan menjadi salah satu situs mula-mula di internet yang muncul tahun 1995. Pada saat itu, Gereja Katolik memanfaatkan internet untuk menyimpan dokumen mereka di dalam Web. Model komunikasi yang terbentuk hanyalah satu arah, dari penyedia (*website*) kepada pengguna. Gelombang kedua mulai muncul. Di awal abad 21 teknologi internet tidak hanya menyajikan komunikasi satu arah antara pemilik website dan pengguna, namun juga sudah memungkinkan komunikasi dua arah melalui blog yang menyertakan kolom komentar, sosial media, layanan teks, dan beragam platform digital lainnya.

Mengenal Metaverse

Belakangan kata *Metaverse* memang hangat diperbincangkan, namun sesungguhnya ia bukanlah istilah yang baru. Jika kita menelusuri sejarahnya, kita akan mengenal istilah ini dari sebuah novel cyberpunk karya Neal Stephenson berjudul *Snow Crash* yang dirilis tahun 1992, bersama dengan karya William Gibson, *Neuromancer*, yang menggambarkan ruang data realitas virtual yang disebut dengan matriks. Secara etimologis, kata Metaverse berasal dari dua kata, 'meta' yang berarti melampaui, dan 'verse' berarti semesta. Dalam pengertian ini, Metaverse merupakan sebuah realitas virtual yang berbentuk 3D, yang memungkinkan orang untuk berinteraksi, bekerja, bermain, bersosialisasi, serta melakukan kegiatan lainnya secara virtual. Saat ini Metaverse yang sesungguhnya belum berada pada titik optimal. Namun, sejumlah perusahaan teknologi telah menyediakan layanan yang membuat penggunaannya dapat merasakan pengalaman awal merasakan interaksi di Metaverse. Metaverse di *Snow Crash* adalah sebuah ruang Virtual Reality 3D yang diakses menggunakan kacamata VR. Di ruang 3D itu, pengguna berada dalam sebuah lingkungan perkotaan di mana mereka bisa hidup dan berinteraksi serta melakukan rangkaian kegiatan di sana. Zuckerberg, Founder dan CEO Meta, mengatakan, "Kami telah beralih dari desktop web ke seluler; dari foto ke video. Tapi ini bukan akhir dari segalanya." Ia melanjutkan, "Platform" berikutnya akan lebih imersif - internet yang diwujudkan di mana Anda berada dalam pengalaman, tidak hanya melihatnya. Kami menyebutnya metaverse, dan itu akan menyentuh setiap produk yang kami buat. Tidak heran, melihat produk yang ada saat ini, sejumlah ahli dan pengamat meyakini bahwa Metaverse yang sesungguhnya baru akan bisa dinikmati dalam satu hingga dua dekade ke depan. (Brooks Canavesi, *What is Metaverse: Where We Are and Where We're Headed*, <https://www.td.org/atd-blog/what-is-the-metaverse-where-we-are-and-where-were-headed>)

Salah satu pertanyaan yang dapat menjadi diskusi sekaligus refleksi akan gereja di dunia digital adalah, "apakah mungkin bagi orang untuk berjumpa dengan Allah di dunia digital?" Ini adalah pertanyaan yang sangat penting dalam rangka membentuk kembali arah misi masa depan gereja. Era digital dimulai pada tahun 1980-an (Calver dan Calver, 2016:11). Gereja perlu mempersiapkan diri untuk menghadapi situasi yang baru ini. Gereja

dituntut untuk terus merefleksikan keberadaan dirinya di tengah segala perubahan yang ada. Di satu sisi gereja perlu menggunakan sebanyak mungkin instrumen yang tersedia untuk menjalankan panggilannya, namun di sisi lain gereja perlu kritis terhadap itu semua agar tidak kehilangan identitasnya sebagai sebuah gereja Tuhan. Dapat kita mengerti bahwa *Metaverse* adalah sebuah platform yang melampaui ragam platform yang ada saat ini seperti Youtube, maupun Zoom. Dalam *Metaverse*, avatar yang digunakan dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai fitur yang mampu memberikan pengalaman lebih menyatu dan terkoneksi antara satu dengan yang lainnya. Meski *Metaverse* yang sesungguhnya belum dapat dinikmati saat ini, namun sejumlah platform sudah menyediakan ruang maya 3D, Virtual Reality, yang memungkinkan gereja untuk masuk dan melakukan pelayanan di sana seperti AltspaceVR. Sejarah telah menunjukkan bagaimana Kekristenan telah menggunakan serangkaian teknologi yang berkembang pada masanya untuk menjalankan misi panggilannya. Perkembangan teknologi, bertemu dengan "kebiasaan" kerap kali menimbulkan friksi dan penolakan. Keterbukaan dan kekritisian dibutuhkan oleh gereja untuk dapat menentukan sikap dan memposisikan diri.

Pergumulan Gereja dalam dunia Metaverse

Sejumlah pro dan kontra muncul ketika sebuah media baru hadir memberikan tawarannya; dan sebagai gereja kita perlu membangun landasan teologis yang kuat. Bukan saja untuk mengatasi kontroversi tersebut, namun juga agar dapat memaksimalkan tugas dan panggilan gereja di tengah dunia yang terus berkembang. Berikut beberapa pandangan kontra yang perlu dipertimbangkan: Pertama, sifat dari sebuah gereja. Douglas mendefinisikan gereja di Metaverse sebagai "komunitas yang dipanggil oleh Tuhan untuk memperluas kerajaan-Nya dan pertemuan rutin orang-orang percaya yang mengakui Yesus Kristus sebagai Tuhan". (SimChurch: Being the Church in the Virtual World. Grand Rapids, MI: Zondervan. Hlm. 37 17 Guichun Jun, Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church. Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies. Vol, 37 No,4 2020). Selayaknya gereja lokal dengan gedung fisiknya, gereja di *Metaverse* juga merupakan kumpulan umat Tuhan sejati yang bertemu dalam dunia virtual. Dengan kata lain, Douglas menekankan bahwa sifat dari gereja di Metaverse adalah sebagai komunitas umat Tuhan yang dihidupi oleh Roh Tuhan yang berinteraksi dengan mereka. Seperti gereja pada umumnya, gereja di *Metaverse* juga dapat menjadi otentik dan valid karena memiliki sifat universalitas dengan mengakui keyakinan yang sama. Yang membuat gereja otentik bukanlah lokasi geografis atau arsitekturnya, tetapi kehadiran Allah di tengah umat-Nya yang menyembah Dia dalam Kebenaran dan Roh (Yoh 4:21-23)

Pun demikian yang menjadi pengalaman kita bersama, Covid-19 telah mendisrupsi cara umat Kristen dalam beribadah dan menggereja. Meski di rumah dan menggunakan platform seperti Zoom maupun Youtube, kita tidak kehilangan esensi dan sifat dari gereja. Kehadiran Tuhan dan karya-karya-Nya tidak dibatasi oleh lokasi, ruang dan waktu, bahkan dalam VR sekalipun¹⁸. Tuhan hadir melalui roh-Nya tidak hanya di gedung-gedung fisik tetapi juga dalam dunia maya¹⁹. Semua ini, sejalan dengan apa yang Calvin katakan: "This Kingdom (the church) is neither bounded by location in space nor circumscribed by any limits". *Metaverse* pada dirinya sendiri dibentuk dengan satu tujuan, yaitu memungkinkan orang untuk dapat berinteraksi dengan melampaui segala keterbatasan ruang dan waktu.

Sampai pada titik ini, Metaverse dapat membantu umat untuk membentuk persekutuan dengan sesama, terlepas dari sejumlah tantangan ruang dan waktu.

Eklesiologi

Eklesiologi adalah ajaran mengenai hakikat dan fungsi gereja yang berkaitan dengan identitas dan misi gereja di tengah dunia. Keberadaan gereja banyak berkaitan dengan perubahan konteks yang terjadi. Menjadi gereja di abad ke 21 saat ini, dengan segala perkembangan teknologi yang ada, jauh berbeda dengan menjadi gereja di abad pertama masehi. Meski demikian, ada hal-hal prinsip dari paham gereja mengenai dirinya yang tidak berubah, yaitu persekutuan orang percaya yang dipanggil Allah untukewartakan kasih-Nya pada dunia. Ekklesia pada mulanya bukanlah terminologi religius, ia mengacu pada 'pertemuan' orang, seperti majelis sipil di Efesus dalam Kisah Para Rasul 19:32-41. Perjanjian Baru menggunakan kata ekklesia untuk menggambarkan pengikut Yesus, maka makna dari kata itu berangsur berubah. Ekklesia dalam pengertiannya berkembang menjadi 'orang-orang dengan keyakinan yang sama, yang menyembah Yesus Kristus sebagai Tuhan (The Nature and Mission of the Church. Geneva: WCC. 28 John Dyer, Ecclesiology for a Digital Church, London: 2022, hal. 29.) Misalnya saja ketika Paulus menggunakan kata ini untuk menyebut kumpulan orang dalam surat Filemon 1:2; Roma 16:5 dan sebagainya. Pemahaman ini membuat penggunaan kata 'gereja' dalam Perjanjian Baru melampaui lokasi dan merujuk pada perkumpulan orang yang berada di dalam Kristus. Di satu sisi ia merujuk pada gereja lokal di saat yang sama merujuk pada gereja universal. Gereja lokal adalah perkumpulan dalam sebuah lokasi, sementara gereja universal adalah 'perkumpulan' spiritual dan eskatologis di bawah pemerintahan Kristus sebagai Raja, Tuhan dan Penyelamat. Grace Ji-Sun Kim, seorang Profesor Teologi dari Earlham School of Religion, Richmond-Indiana menuturkan Gereja dalam pengertian ini bukan pertama-tama soal gedung atau aktifitas, melainkan soal identitas yang Allah berikan kepada kita. Kita tidak 'bersekutu' karena kita memilih untuk datang bersama dalam lokasi fisik, tetapi kita bersekutu di bawah nama yang telah memilih dan menebus kita. Bukankah sama dengan pergumulan Gereja Abad 21, ragam pertanyaan teologis muncul terkait dengan relasi antara eklesiologi dan budaya digital. Jadi, apa itu digital eklesiologi? Apakah ini menyoal tentang melihat budaya digital dengan lensa eklesiologi, atau melihat eklesiologi yang direfleksikan dalam budaya digital? Rangkaian pertanyaan di atas adalah bukti kompleksitas proses berteologi kita di tengah konteks. Namun melalui eklesiologi yang diungkapkan oleh Kim tentang Digital Church bahwa Gereja dalam pengertian ini bukan pertama-tama soal gedung atau aktifitas, melainkan soal identitas yang Allah berikan kepada kita. Kita tidak 'bersekutu' karena kita memilih untuk datang bersama dalam lokasi fisik, tetapi kita bersekutu di bawah nama yang telah memilih dan menebus kita, maka Eklesiologi yang telah dirumuskan oleh Alkitab tetap berlaku tatkala Gereja berhadapan dengan dunia *Metaverse*.

Simpulan

Segala perkembangan teknologi dan sarana informasi harus pertama-tama dilihat sebagai peluang untukewartakan kasih Allah sebelum kita menolaknya atau melihatnya sebagai ancaman. Terlebih jika melaluinya, gereja dapat menjalankan misi Kerajaan Allah di tengah dunia: persekutuan serta kesaksian dan pelayanan. Apapun medianya. Pelayanan gereja tidak dapat dibatasi hanya dengan segelintir cara yang dibakukan. Setiap masa mengalami perkembangan, setiap generasi memiliki keunikan. Strategi gereja sebaiknya

bukanlah membakukan yang satu dan menutup diri terhadap cara yang lain, tetapi dengan kritis dan terbuka menyambut setiap perubahan guna meningkatkan pertumbuhan spiritual umat Tuhan yang dipercayakan-Nya. Dalam pengertian ini, sebuah persekutuan yang terbentuk haruslah menjadi persekutuan yang misional. Gereja atau persekutuan yang terbentuk di dalam atau melalui Metaverse, haruslah bersifat misional. Metaverse adalah sebuah media, yang kemudian akan menjadi sebuah era baru dalam komunikasi dan interaksi. Gereja perlu menolak kehadirannya di Metaverse jika media ini menjauhkan kita dari identitas kita sebagai sebuah persekutuan multidimensional yang misional. Sebaliknya, jika pemanfaatan dan keterlibatan gereja di era Metaverse justru semakin memperkuat persekutuan, dan mendorong umat untuk menjalankan misi Allah.

Apa yang ada dan marak diperbincangkan saat ini dan disebut Metaverse, adalah tahap awal dari sebuah era baru berkomunikasi. Metaverse seperti yang dibayangkan oleh para tokoh teknologi dunia belumlah tiba, namun dunia sudah menuju ke sana. Yang ada saat ini adalah semacam *icip-icip* dari Metaverse, sejumlah perusahaan teknologi komunikasi menyajikan beragam platform 3D yang memungkinkan pengguna untuk merasakan seperti apa interaksi di Metaverse kelak.

Sebagai gereja, kita perlu menentukan sikap dan mengambil posisi teologis. Untuk menentukan posisi itu, kita perlu melihat dari hal yang paling mendasar dari sebuah gereja, yaitu pemahamannya akan identitas dan misinya di tengah dunia. Maka, eklesiologi, dan misiologi, yang dihidupi harus dijadikan kacamata utama ketika melihat kehadiran gereja di Metaverse. "Apakah Metaverse dapat menggerus identitas kita 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. Gereja hadir atau tidak di Metaverse, anak-anak Tuhan pasti akan berada di sana. Pertanyaannya, apakah gereja turut dipanggil pula untuk hadir di mana anak Tuhan hadir? Setiap perkembangan, perubahan, selalu menimbulkan gesekan dan pertentangan. Sejarah telah membuktikan bagaimana kekristenan dan media berelasi begitu intim selama ini. Gereja selalu bisa menggunakan media yang ada pada masanya untuk menjalankan misi Allah. Seperti apa yang Küng katakan di bagian awal tulisan ini, bahwa setiap masa memiliki wajah gereja yang berbeda-beda, cara menggereja yang berbeda-beda, dan menjadi tugas para teolog lah untuk memberikan konsep dan dasar yang kuat. Wajah gereja mungkin berubah, cara menggereja mungkin berubah, namun identitas gereja tidak berubah. Gereja harus terus mengalami perubahan dalam tuntunan Roh Kudus sehingga ia bisa secara terus menerus relevan dalam menjalankan misi Allah di tengah dunia yang kian berkembang. Di saat yang sama, gereja perlu mengkritisi setiap perubahan. Tidak semua hal yang baru perlu diadopsi. Gereja perlu berpijak pada dasar yang kuat sebelum menentukan sikap. Jangan sampai gereja mengambil keputusan hanya karena latah dan takut tertinggal (Fear of Missing Out). Biarlah setiap keputusan dan posisi yang diambil, diambil dengan pemahaman dan refleksi teologis yang dapat dipertanggung jawabkan. Dan terakhir, gereja perlu agile, siap beradaptasi di tengah dunia yang berubah.

Dalam upaya mengkaji dan mencoba memahami hal baru ini, bukan saja landasan teologis yang kita butuhkan. Ada beragam konsekuensi yang mengikuti dari perkembangan Metaverse yang mencakup ragam disiplin ilmu: psikologi, kesehatan,

keuangan, keamanan digital dan lain-lain. Seluruh umat sebagai bagian dari gereja, memiliki tanggung jawab yang sama dalam mempersiapkan diri menghadapi era yang baru. Kajian teologis dan praktis perlu berjalan beriringan, sehingga ketika waktunya tiba, kita siap menentukan langkah dengan berbekalkan pemahaman dan dasar yang kokoh. Selamat menyongsong dunia Metaverse.

DAFTAR PUSTAKA

- n.d. VR Church in the Metaverse. Accessed February 9, 2022. <https://www.vrchurch.org/>.
- n.d. The Didache. Accessed February 18, 2022. <http://www.thedidache.com/>.
- Barth, Karl. 2006. *The Teaching of the Church Regarding Baptism*. N.p.: Wipf & Stock.
- Calvin, Jean, and John Calvin. 2011. *The Institutes of the Christian Religion*. Translated by Henry Beveridge. N.p.: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Campbell, Heidi A., and John Dyer, eds. 2022. *Ecclesiology for a Digital Church*. London, United Kingdom: SCM Press.
- Estes, Douglas. 2009. *SimChurch: Being the Church in the Virtual World*. N.p.: Zondervan.
- "Life.Church in the Metaverse." n.d. Life.Church. Accessed February 9, 2022. <https://www.life.church/metaverse/>.
- Pr, FX Sugiyana, Th. Aq. Purwono N. Adhi, and Daniel B. Kotan. 2015. *Hidup di Era Digital*. Compiled by Leo Sugiyono, MSC. Yogyakarta, Indonesia: PT Kanisius.
- Vogt, Brandon. 2011. *The Church and New Media: Blogging Converts, Online Activists, and Bishops who Tweet*. N.p.: Our Sunday Visitor Pub. Division.
- Wolpert, Daniel, and Teresa Blythe. 2004. *Meeting God in Virtual Reality: Using Spiritual Practices with Media*. N.p.: Abingdon Press.