

## TINJAUAN TEOLOGIS IBADAH DI METAVERSE *THEOLOGICAL REVIEW OF WORSHIP IN METAVERSE*

<sup>1</sup>Yohanes Rian Widodo, <sup>2</sup>Yolanda Devira Roseli, <sup>3</sup>Bernard Simanjuntak, <sup>4</sup>Okta Evelyn Pasaribu, <sup>5</sup>Vicky BGD Paat

<sup>1</sup>[yohanesrianwidodo9@gmail.com](mailto:yohanesrianwidodo9@gmail.com), <sup>2</sup>[yyoland26@gmail.com](mailto:yyoland26@gmail.com),

<sup>3</sup>[bernadsimanjuntak04@gmail.com](mailto:bernadsimanjuntak04@gmail.com), <sup>4</sup>[oktaevelyna@gmail.com](mailto:oktaevelyna@gmail.com) <sup>5</sup>[vbgdpaat@gmail.com](mailto:vbgdpaat@gmail.com)

<sup>1-4</sup>Mahasiswa Program Magister Teologi STT Ebenhaezer, <sup>5</sup>Dosen STT Real Batam

### Diterima

November 2022

### Direvisi

Februari 2023

### Diterbitkan

31 Maret 2023

### Keywords

Worship,  
Metaverse

### Kata Kunci

Ibadah,  
Metaverse

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap kehidupan orang percaya secara khusus dalam hal ibadah. Pandemi *covid-19* menjadi salah satu sebab ibadah dilakukan secara virtual. Teknologi terbaru yakni Metaverse telah memberikan warna baru dalam ibadah Kristen. Ibadah yang sebelumnya secara siaran langsung saat ini semakin canggih dengan adanya metaverse. Kemunculan dan digunakannya metaverse dalam ibadah Kristen menimbulkan pro dan kontra serta perlu adanya tinjauan teologis berkaitan dengan hal ini. Metode penulisan yang digunakan adalah Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif dan dengan pendekatan penelitian kepustakaan Artikel ini bertujuan untuk memberikan tinjauan teologis terhadap ibadah yang dilakukan melalui Metaverse, dengan tujuan dapat membawa pembaca mengambil sikap dan melihat penggunaan metaverse dengan benar.

### ABSTRACT

The development of technology affects the lives of believers especially in the matter of worship. The covid-19 pandemic has been one of the causes for worship to be carried out virtually. The latest technology of metaverse has given Christian worship a new color. Current, in-broadcast worship is increasingly sophisticated with a metaverse. The rise and use of metaverse in Christian worship raises controversy and requires a theological review of this. The writing method used was that the study used qualitative methods with descriptive analysis and with the approach to literature the article was intended to provide a theological review of worship done through a metaverse, with the objective of getting the reader to take a stand and see the correct use of a metaverse.

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman terus terjadi dan semakin banyak temuan-temuan baru yang bermunculan di masyarakat yang merupakan produk dari perkembangan teknologi. Pada awal pandemi pelarangan untuk melaksanakan peribadatan ini menimbulkan pro dan kontra, tetapi pada pelaksanaannya, seluruh komponen keagamaan dengan kesadaran akan bahaya penularan Covid-19, dengan rela tidak melaksanakan peribadatan di tempat-tempat ibadah yang lazim digunakan.<sup>1</sup> Pandemi Covid-19 yang melanda dunia juga indonesia membawa kepada perubahan yang cukup pesat dalam penggunaan digital di indonesia, meskipun sebelumnya sudah mulai digunakan namun dalam masa pandemi ini

<sup>1</sup> Susanto Dwiraharjo, "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online di Masa Pandemi Covid-19," *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 4, no. 1 (Mei 29, 2020): 1–17, diakses Agustus 9, 2022, <https://www.sttorsina.ac.id/jurnal/index.php/epigraphe/article/view/145>.

semakin banyak bermunculan. Salah satu contohnya adalah dalam hal ibadah, secara khusus ibadah yang dilakukan secara *live streaming*. Pelayanan gereja terhadap jemaat pun mengalami perubahan yang cukup penting, strategis dan teknis. Karena tempat ibadah tidak lagi di gedung gereja sebagai tempat pertemuan jemaat, tetapi berpindah ke rumah masing-masing jemaat. Gereja secara institusional menyelenggarakan ibadah *live streaming* untuk diikuti dengan khidmat di setiap rumah jemaat dengan peralatan dan teknologi digital yang ada.<sup>2</sup>

Selain itu Salah satu yang menjadi temuan yang cukup besar dalam era digital ini adalah metaverse. Cara komunikasi baru yang sedang digarap dan ditawarkan oleh beberapa perusahaan besar akan membawa manusia kepada pengalaman baru di dalam kehidupan era digital saat ini. Metaverse yang saat ini sudah mulai dikenal di masyarakat umum telah menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi gereja secara khusus dalam hal ibadah. Teknologi terus bergerak dan menawarkan berbagai kemudahan, kecanggihan bahkan yang seolah tidak mungkin menjadi mungkin dengan teknologi. Metaverse akan menjadikan manusia memasuki era baru (digital). Temuan ini membawa manusia menjadi seolah tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Termasuk dalam ibadah Kristen masa kini.

Oleh karena saat ini sudah ada beberapa gereja yang mulai menggunakan teknologi metaverse dalam ibadah mereka. Tentunya fenomena ini menimbulkan beragam respon dari masing-masing orang percaya. Akan tetapi perlu untuk melihat/mengkritisi kehadiran metaverse ini apakah benar tidak sesuai dengan kebenaran firman Tuhan? Apakah metaverse akan menjadi sebuah bentuk ibadah baru atau malah menjadi pergumulan yang baru bagi gereja.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif dan dengan pendekatan penelitian kepustakaan. Data-data yang diperoleh dari literatur-literatur dijadikan sebagai sumber untuk menemukan informasi mengenai ibadah yang dilaksanakan dalam metaverse. Tinjauan teologis terhadap fenomena ibadah dalam metaverse dikaji dalam pendekatan biblikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Ibadah

Kata "ibadah" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti perbuatan untuk menyatakan bakti kepada Allah, yang didasari ketaatan mengerjakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya; ibadat.<sup>3</sup> Sedangkan dalam Alkitab, Ibadah merupakan terjemahan dari istilah Ibrani yaitu *Avodah/abodah*, akar katanya adalah *Abad* yg berarti 'Mengabdikan' dan bahasa Yunani kata Ibadah diterjemahkan dan digunakan kata *Lietourgi* artinya Pelayanan. Dan juga kata *eusebeias* artinya sikap mengakui dan menjunjung tinggi Tuhan.<sup>4</sup> Dalam Lukas 1:23, *leitourgia* masih memiliki pengertian sama persis dengan penggunaan dalam LXX Perjanjian Lama, yakni pelayanan imam Perjanjian Lama. Sedangkan penulis kita Ibrani menggunakan kata tersebut untuk menjelaskan makna imamat Yesus Kristus sebagai satu-satunya imamat Perjanjian Baru. Dengan demikian ibadah dapat didefinisikan secara sederhana sebagai bentuk pengabdian manusia kepada Tuhan dengan sikap hormat

---

<sup>2</sup> Roedy Silitonga, "Respon Gereja Atas Pandemi Coronavirus Disease 2019 Dan Ibadah Rumah," *Manna Rafflesia* 6, no. 2 (April 30, 2020): 86-111, diakses Agustus 9, 2022, [https://journals.sttab.ac.id/index.php/man\\_raf/article/view/125](https://journals.sttab.ac.id/index.php/man_raf/article/view/125).

<sup>3</sup> "Arti kata ibadah - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," diakses Agustus 14, 2022, <https://kbbi.web.id/ibadah>.

<sup>4</sup> Ferdinan Manafe, *Ibadah yang Berkenan (Teologi Ibadah)* (Malang: Literatur YPPII Batu, 2016). 9-12

dan menjunjung tinggi nama Tuhan yang dilakukan dengan dasar takut akan Tuhan (taat).

Kata ibadah dalam bahasa Inggris worship secara sederhana worthiness (kelayakan), di mana kata ini sendiri berasal dari bahasa Anglo-Saxon: weorthscipe, dari kata worth and honor. Maka hal ini menunjukkan suatu pengakuan atas kelayakan yang disembah. Adanya pengakuan seseorang bahwa ada pribadi yang harus ia sembah. Maka ketika beribadah, ada pengakuan bahwa hanya Dia, dalam hal ini Allah yang layak untuk disembah. Dengan demikian ibadah adalah tindakan Allah untuk bertemu dengan umatNya. Hal itu terjadi melalui karya Allah di dalam hidup manusia. Itu sebabnya ibadah adalah sesuatu yang menyenangkan. Kemudian umat-Nya, yang telah menerima dan mengalami karya Tuhan itu, memberi respon dengan puji-pujian, sembah dan doa, serta aktivitas-aktivitas ibadah lainnya yang terfokus kepada Allah.<sup>5</sup>

### Metaverse

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.<sup>6</sup> Metaverse pada era saat ini memang kita lihat menjadi populer sejak diumumkan oleh pendiri Facebook. Secara umum, berdasarkan pengertiannya metaverse diartikan sebagai ruang digital yang menjadi tempat berkumpulnya orang-orang secara virtual untuk berinteraksi satu sama lain.<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup> Dunia baru melalui metaverse ini akan menggabungkan virtual reality dengan kehidupan yang nyata. Bahkan kedepan diprediksikan bahwa dunia virtual ini akan menjadi jaringan lokasi digital dimana pengguna akan bertemu dengan teman, pergi ke sekolah, pergi berlibur, membeli barang bahkan pergi ke gereja.

### Sejarah Metaverse

Belakangan kata Metaverse memang hangat diperbincangkan, namun sesungguhnya ia bukanlah istilah yang baru. Jika menelusuri sejarahnya, maka istilah ini pertama kali diperkenalkan dari sebuah novel cyberpunk karya Neal Stephenson berjudul Snow Crash yang dirilis tahun 1992. Di dalam novel ini, mengisahkan bahwa manusia sebagai avatar yang bisa berinteraksi dengan avatar lainnya dalam ruang virtual 3 dimensi, yang merupakan metafora dari dunia nyata.<sup>9</sup> Sejak Facebook mengganti namanya menjadi Meta

---

<sup>5</sup> Ibid. 2-3

<sup>6</sup> Guntur Wibisono, "Gereja dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi)," *Kastara Karya* 2, no. 2 (Mei 2022), diakses Agustus 9, 2022, <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/04/3.-Guntur-Wibisono-Gereja-dan-Metaverse-Sebuah-Studi-Eklesiologi.pdf>.

<sup>7</sup> Bobby Putra Hartono, "Tinjauan Teologis Ibadah dalam Metaverse di Era Pandemi dan Kemajuan Teknologi," *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 5 (Mei 20, 2022): 5781-5795, diakses Agustus 9, 2022, <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/7083>.

<sup>8</sup> Wibisono, "Gereja dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi)."

<sup>9</sup> Ibid.

pada Oktober 2021, konsep metaverse yang mengilhami nama baru tersebut telah menjadi topik diskusi yang sedang hangat di seluruh dunia. Facebook atau Meta pada waktu itu, telah mengumumkan untuk menghabiskan \$10 miliar selama beberapa tahun ke depan untuk membangun teknologi metaverse dan mengeksplorasi lebih banyak peluang.<sup>10</sup>

### **Cara Kerja Metaverse**

Adapun cara kerja metaverse adalah tak ubahnya seperti masuk kedalam dunia virtual yang lengkap dengan segala virtual, yang mana didalamnya terdapat unsur-unsur kehidupan nyata yang persis sama seperti kehidupan nyata. Dengan demikian agar dapat terlibat langsung dalam dunia virtual metaverse ada beberapa hal yang perlu dilakukan: Sama seperti dunia virtual lainnya, metaverse sangat bergantung dengan internet sebagai akses utamanya dan hal tersebut didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Selain ini cara kerja metaverse juga didukung perangkat yang canggih yakni handphone dan kacamata AR (Augmented Reality) atau VR (Virtual Reality). Kedua perangkat ini sangat dibutuhkan dalam metaverse sepenuhnya menggunakan dunia AR dan 3D agar bisa dieksekusi di metaverse. Perangkat ini diperlu pengguna untuk melakukan metaverse agar semakin terasa nyata dan mudah untuk dieksekusi. Adapun AR atau Augmented Reality yaitu merupakan teknologi yang menggabungkan dua atau tiga dimensi benda maya ke dalam sebuah lingkungan nyata dan kemudian memproyeksikan benda maya tersebut secara realitas dalam waktu nyata. Sedangkan Virtual Reality (VR) adalah suatu teknologi yang memiliki kekuatan untuk menciptakan simulasi. Dimana simulasi ini bisa sama persis dengan dunia nyata, seperti suasana saat seorang berjalan mengelilingi kota dan segala bentuk aktivitas lainnya.

Untuk menghadirkan dunia metaverse, teknologi AR harus dipadukan dengan teknologi VR dan didukung oleh Artificial Intelligence (AI) yaitu sebuah teknologi yang memungkinkan sistem komputer, perangkat lunak, program dan robot untuk “berpikir” secara cerdas layaknya manusia.<sup>11</sup>

### **Ibadah Melalui Metaverse**

Pandemi *Covid-19* telah membawa kepada bentuk ibadah yang baru. Ibadah yang biasanya dilakukan melalui dan di dalam gedung gereja kini beralih menjadi secara virtual atau siaran langsung. Perkembangan teknologi yang telah “dinikmati” dan digunakan oleh gereja dengan segala bentuk yang semakin canggih, membawa gereja bertemu dengan era baru dalam beribadah yakni melalui Metaverse. Ibadah melalui Metaverse tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya.

### **Kekurangan**

Salah satu atribut terpenting dari jemaat gereja yang “berkumpul” atau komunal adalah kebersamaan secara fisik. Gereja-gereja secara teratur berkumpul untuk kebaktian, acara, pelajaran Alkitab, makan, dan kesenangan serta hiburan.<sup>12</sup> Ibadah melalui metaverse tidak bisa menggantikan sentuhan fisik seperti ketika bertemu secara langsung. Meskipun

---

<sup>10</sup> “Apa Pengertian Metaverse? – BBS EBC Malang,” diakses Agustus 18, 2022, <https://binus.ac.id/malang/ebc/apa-pengertian-metaverse/>.

<sup>11</sup> “Metaverse di Kalangan Milenial - Pusat Jurnal Ilmiah Universitas Medan Area – Pusat Jurnal Ilmiah Terbaik di Sumatera Utara,” diakses September 12, 2022, <https://pji.uma.ac.id/index.php/2022/03/07/metaverse-di-kalangan-milenial/>.

<sup>12</sup> “Apa yang Harus Diketahui Orang Kristen tentang Metaverse? - Transformasi,” diakses Agustus 14, 2022, <https://transformasi.com/2022/04/23/apa-yang-harus-diketahui-orang-kristen-tentang-metaverse/>.

sesama anggota dapat berkomunikasi namun tetap saja tidak bisa sehangat dan seakrab bahkan sedekat ketika bertemu secara langsung. Selain itu, ibadah melalui metaverse juga terkesan ibadah hanya main-main saja karena hal yang demikian layaknya orang yang sedang bermain *game online*. Jaringan internet juga menjadi kendala dalam jalannya ibadah.

### **Kelebihan**

Sisi baik dari ibadah melalui metaverse adalah dapat menjangkau di segala tempat dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Artinya ibadah melalui metaverse akan memudahkan untuk menjangkau orang-orang yang ada di berbagai tempat tanpa harus berkumpul dan mengadakan perjalanan untuk dapat bertemu dan beribadah.<sup>13</sup> Ibadah online baik melalui metaverse atau media yang lain dapat menolong jemaat yang secara fisik terbatas untuk dapat hadir ke gereja yang disebabkan berbagai hal, seperti sedang sakit. Dengan ibadah yang dilaksanakan melalui metaverse ini, mereka yang tidak bisa ke gereja dengan kendala satu dan lain hal maka dapat tetap beribadah di tempat mereka masing-masing tanpa harus keluar rumah. Dengan teknologi metaverse juga akan membuat mereka seolah-olah bertemu secara fisik dengan jemaat yang lainnya.

### **TINJAUAN TEOLOGIS IBADAH MELALUI METAVERSE**

Ibadah dalam konteksnya sebagai wujud relasi manusia dengan Tuhan, yang mana relasi ini terwujud dalam sikap pengabdian pada Tuhan dan merupakan buah dari mendengarkan pemberitaan Firman Tuhan yang diterima dan diwujudkan dengan mengaplikasikannya kepada sesama adalah pokok utama dari ibadah itu sendiri.<sup>14</sup> Gereja sebagai sebuah lembaga kerohanian bisa dikatakan tidak dapat mengelak dari perkembangan teknologi yang terjadi. Kehadiran teknologi digital yang semakin maju melalui internet ini akhirnya telah mengubah banyak hal, tidak terkecuali kegiatan pelayanan dalam gereja. Salah satunya dapat dilihat dengan munculnya pelayanan Gereja Metaverse di Indonesia saat ini. Pergeseran pola ibadah yang mulanya hanya dalam ruangan persekutuan akhirnya memberikan celah terhadap redefinisi ibadah konvensional terutama dalam masa ini yang sedang terjadi fenomena gereja online, sebagai contoh pergeseran ruang ibadah dalam Gereja Metaverse yang muncul pada masa ini.<sup>15</sup> Dalam pembahasan ibadah melalui metaverse maka ada dua hal yang harus menjadi perhatian yakni tentang Eklesiologi dan liturgi. Karena ibadah berkaitan erat dengan gereja dan juga dengan liturgi.

Kata "eklesia" merupakan sumber utama untuk mengerti konsep gereja di dalam Perjanjian Baru. Kita bisa lihat sebagai contoh di dalam kitab Kisah Para Rasul kata "eklesia" dipakai untuk merujuk kepada semua orang kristen pada masa itu yang hidup dan berkumpul di kota tertentu, seperti misalnya Yerusalem (Kis. 5:11; 8:1; 11:22). Di sisi lain, Gereja juga dapat dipahami sebagai gereja universal dan juga lokal. Dalam arti universal gereja diartikan perkumpulan yang terdiri atas semua orang percaya, yang pada zaman ini telah dilahirkan kembali oleh Roh Kudus, dan oleh Roh yang sama juga telah dibaptiskan menjadi anggota tubuh Kristus.<sup>16</sup> Grace Ji-Sun Kim, seorang Profesor Teologi dari Earlham School of Religion, Richmond-Indiana menuturkan Gereja dalam pengertian

---

<sup>13</sup> "Gereja Metaverse, Tempat Ibadah Di Dunia Modren," diakses Agustus 14, 2022, <https://jayatikediri.jurnalisindonesia.id/read/92608/Gereja-Metaverse-Tempat-Ibadah-Di-Dunia-Modren>.

<sup>14</sup> Hartono, "Tinjauan Teologis Ibadah dalam Metaverse di Era Pandemi dan Kemajuan Teknologi."

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid.

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 karena pada dasarnya gereja bukanlah berbicara gedung, melainkan persekutuan antara orang-orang percaya yang telah dipanggil dalam persekutuan tubuh Kristus.

Gereja juga perlu memperhatikan orang yang memiliki kebutuhan, sekalipun itu tidak berada di lingkungannya, dan tidak berpegangan secara erat dengan cara-cara lama. Ketika dunia yang dilayani berubah, gereja harus dapat menyesuaikan pelayanannya dengan perubahan itu, tetapi tidak mengubah tujuan pokoknya. Ketika gereja menyesuaikan diri, dia pada intinya sedang mengikuti teladan Tuhan Yesus, ketika menjadi Manusia, datang ke dunia menebus manusia (Fil. 2:5-8). Demikian juga dengan gereja, tetap melaksanakan fungsi dan tugasnya, namun bersedia mengubah cara pelaksanaannya yang perlu untuk menjangkau orang.<sup>17</sup>

Dasar kedua yang perlu diperhatikan sebagai pertimbangan terkait perubahan pola peribadatan dalam fenomena ibadah dalam gereja metaverse pada masa ini adalah doktrin liturgi gereja. Liturgi merupakan ilmu yang membahas segala yang terkait dengan ibadah baik secara teologi maupun sejarah yang tidak dapat terlepas dari ilmu teologi lain, seperti biblika, dogmatika, maupun sejarah.<sup>18</sup> Gereja bukan seperangkat aturan atau tata ibadah yang bersifat kaku, dan tidak dapat diubah. Ini berarti bentuk gereja tidak terbatas oleh sebuah perubahan sosial. Dalam segala ragam perubahan sosial, gereja dapat hadir dan mewujudkan di dalamnya tanpa kehilangan esensinya. Pada konteks inilah gereja dapat menjadi saluran berkat Allah yang sesungguhnya bagi dunia.<sup>19</sup> Pelayanan tetap dilaksanakan oleh gereja sebagai komunitas yang tidak sekedar menekankan tempat atau ritus-ritus semata, tetapi lebih dari semua itu yang jauh lebih penting adalah sebagai wujud relasi dengan Tuhan. Menjadi sebuah tindakan untuk menghargai dan menghormati Allah di tempat yang mahatinggi, dan sebuah persekutuan antara Allah dan manusia dalam hadirat Roh Kudus melalui Yesus Kristus.<sup>20</sup>

Dalam menyikapi fenomena gereja metaverse atau ibadah di metaverse, satu nas Firman Tuhan yang dapat dijadikan acuan untuk hal ini adalah, "Sembahlah Allah dalam roh dan kebenaran (Yoh. 4:24). Dalam konteks dekat nas ini terikat pada ayat 22-26 yang secara khusus berbicara tentang penyembahan yang benar. Allah itu Roh sehingga keberadaan-Nya tidak dibatasi oleh berbagai bentuk ruang atau tempat dan materi termasuk teknologi seperti metaverse. Dengan demikian stigma pembatasan tempat ibadah yang hanya boleh didalam gedung gereja atau tempat-tempat lain berarti membatasi Allah yang mahahadir dan tidak terbatas.<sup>21</sup> Ibadah yang benar adalah apabila manusia dengan rohnya mencapai persekutuan dan pergaulan yang akrab dengan Allah, dan tidaklah berisi dengan kunjungan ke tempat-tempat tertentu yang disucikan. Ibadah yang murni adalah apabila roh, bagian yang kekal dan tidak kelihatan dalam diri manusia,

---

<sup>17</sup> Dwiraharjo, "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online di Masa Pandemi Covid-19."

<sup>18</sup> Hartono, "Tinjauan Teologis Ibadah dalam Metaverse di Era Pandemi dan Kemajuan Teknologi."

<sup>19</sup> Dwiraharjo, "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online di Masa Pandemi Covid-19."

<sup>20</sup> Hartono, "Tinjauan Teologis Ibadah dalam Metaverse di Era Pandemi dan Kemajuan Teknologi."

<sup>21</sup> Ibid.

berbicara serta bertemu dengan Allah yang juga kekal dan tidak kelihatan.<sup>22</sup>

Dengan demikian, ibadah melalui dan atau di dalam metaverse tidak dapat dikatakan salah dan tidak alkitabiah. Sebab sebagaimana penjelasan sebelumnya bahwa beribadah bukan berbicara ruang dan gedung melainkan perjumpaan pribadi dengan Tuhan. Saat ini dunia sedang dalam tahap memasuki era komunikasi baru yakni melalui metaverse. Gereja harus siap dengan arah perubahan-perubahan yang terjadi. Gereja tidak perlu menjadi lembaga yang menolak mentah-mentah perubahan yang ada termasuk di dalamnya teknologi. Pada dasarnya teknologi adalah netral dan bergantung di tangan yang menggunakan. Sehingga akhirnya dapat dipahami bahwa pelaksanaan ibadah yang tidak dilakukan dengan menggunakan gedung-gedung gereja secara fisik bukanlah suatu yang bertentangan dengan firman Tuhan, dan juga tidak mengurangi esensi dan upaya manusia untuk melakukan penyembahan kepada Tuhan.

Selama teknologi ini di gunakan sebagai hal positif dalam mensupport sarana suport ibadah dan tidak menghilangkan esensi dari ibadah sendiri maka teknologi ini seharusnya dapat diterima untuk digunakan dalam penatalayanan gereja, terutama untuk memperluas pengabaran injil dengan tetap tidak menghilangkan esensi utama ibadah.<sup>23</sup> 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”. 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.<sup>24</sup>

## SIMPULAN

Ibadah secara virtual memang tidak sepenuhnya dapat menggantikan ibadah secara tatap muka. Penolakan ibadah melalui metaverse bukan merupakan solusi yang tepat untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi. Apabila gereja tidak bisa menyesuaikan/berkontekstualisasi dengan perubahan seperti teknologi yang juga berhubungan langsung dengan kehidupan orang percaya maka gereja tidak bisa menjawab tantangan zaman. Perubahan zaman sekaligus menjadi tantangan bagaimana gereja dapat menjadi garam dan terang di tengah perkembangan berikut produk-produk teknologi yang bermunculan. Gereja harus terbuka dan peka terhadap perubahan zaman, peka terhadap kebutuhan jemaat bukan saja untuk masa kini tetapi juga untuk generasi mendatang. Saat ini sudah jelas bahwa era digital telah dimulai, dan metaverse sebagai salah satu yang sedang dipersiapkan sebagai inovasi cara komunikasi terbaru dalam kehidupan manusia juga menjadi tantangan bagi gereja di masa depan. Pemimpin gereja tidak bisa menutup mata dan merasa masa bodoh terhadap hal ini karena merasa itu bukan kebutuhan jemaat saat ini, namun hal itu harus tetap diperhitungkan karena generasi muda gereja akan bertemu dengan masa itu maka harus sejak dini dipersiapkan

Selain itu, ibadah melalui metaverse juga tidak dapat dijadikan sebagai dasar untuk meniadakan atau bahkan mengubah semuanya menjadi virtual yang pada akhirnya dapat membawa manusia hidup tidak bersosialisasi. Dunia virtual bukanlah dunia nyata, digital

---

<sup>22</sup> Dwiraharjo, “Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online di Masa Pandemi Covid-19.”

<sup>23</sup> Hartono, “Tinjauan Teologis Ibadah dalam Metaverse di Era Pandemi dan Kemajuan Teknologi.”

<sup>24</sup> Wibisono, “Gereja dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi).”

bukanlah fisik. Manusia membutuhkan interaksi dan sosialisasi, nilai-nilai itu tidak sepenuhnya dapat dijawab oleh dunia digital. Apabila menjadikan virtual menjadi yang utama dan mengabaikan yang lainnya maka manusia akan mudah kecewa, frustrasi karena pada akhirnya dia menyadari pertemanan dan dunianya hanya virtual semata. Ibadah melalui metaverse dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menjangkau anak-anak muda serta dapat dijadikan alat untuk mengabarkan Injil ke seluruh dunia dengan bantuan teknologi saat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dwiraharjo, Susanto. "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online di Masa Pandemi Covid-19." *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 4, no. 1 (Mei 29, 2020): 1-17. Diakses Agustus 9, 2022. <https://www.sttorsina.ac.id/jurnal/index.php/epigraphe/article/view/145>.
- Hartono, Bobby Putra. "Tinjauan Teologis Ibadah dalam Metaverse di Era Pandemi dan Kemajuan Teknologi." *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 5 (Mei 20, 2022): 5781-5795. Diakses Agustus 9, 2022. <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/7083>.
- Manafe, Ferdinan. *Ibadah yang Berkenan (Teologi Ibadah)*. Malang: Literatur YPPH Batu, 2016.
- Silitonga, Roedy. "Respon Gereja Atas Pandemi Coronavirus Disease 2019 Dan Ibadah Rumah." *Manna Rafflesia* 6, no. 2 (April 30, 2020): 86-111. Diakses Agustus 9, 2022. [https://journals.sttab.ac.id/index.php/man\\_raf/article/view/125](https://journals.sttab.ac.id/index.php/man_raf/article/view/125).
- Wibisono, Guntur. "Gereja dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi)." *Kastara Karya* 2, no. 2 (Mei 2022). Diakses Agustus 9, 2022. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/04/3.-Guntur-Wibisono-Gereja-dan-Metaverse-Sebuah-Studi-Eklesiologi.pdf>.
- "Apa Pengertian Metaverse? - BBS EBC Malang." Diakses Agustus 18, 2022. <https://binus.ac.id/malang/ebc/apa-pengertian-metaverse/>.
- "Apa yang Harus Diketahui Orang Kristen tentang Metaverse? - Transformasi." Diakses Agustus 14, 2022. <https://transformasi.com/2022/04/23/apa-yang-harus-diketahui-orang-kristen-tentang-metaverse/>.
- "Arti kata ibadah - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses Agustus 14, 2022. <https://kbbi.web.id/ibadah>.
- "Gereja Metaverse, Tempat Ibadah Di Dunia Modren." Diakses Agustus 14, 2022. <https://jayatikediri.jurnalisindonesia.id/read/92608/Gereja-Metaverse-Tempat-Ibadah-Di-Dunia-Modren>.
- "Metaverse di Kalangan Milenial - Pusat Jurnal Ilmiah Universitas Medan Area - Pusat Jurnal Ilmiah Terbaik di Sumatera Utara." Diakses September 12, 2022. <https://pji.uma.ac.id/index.php/2022/03/07/metaverse-di-kalangan-milenial/>.