ISSN 2088-8368

MEMBANGUN STRATEGI MISI KONTEKSTUAL BAGI GENERASI MILENIAL MEMANFAATKAN METAVERSE

Samuel Hutabarat;[1] Romi Lie[2]
[1 2] Sekolah Tinggi Teologi Jaffray Jakarta, Indonesia
Email: hutabaratsamuel2@gmail.com;[1] romilie0982@gmail.com[2]

ABSTRACT

MetaVerse is a new technology in the virtual world that is developing rapidly and is believed to be (or has) become part of the new life of the world community (especially the millennial generation). This technology must be addressed carefully by the church. This article examines how to build a contextual mission strategy for the millennial generation by utilizing MetaVerse technology. This research was conducted through the method of reviewing books, journals, articles, information and data related to the topic. The analysis is carried out by examining how the church can conduct a mission in the MetaVerse, the importance of missionary service to the millennial generation, and whether worship in the MetaVerse will provide the same spiritual experience as worship in the real world. The result of the analysis is that MetaVerse is not a threat to the church but should be seen as a new field of evangelism where there is an opportunity to reach the millennial generation.

Key Words; MetaVerse; millennial; mission; contextual; virtual

ABSTRAK

MetaVerse adalah teknologi baru dalam dunia virtual yang sedang berkembang dengan cepat dan dipercaya akan (atau sudah) menjadi bagian dari kehidupan baru masyarakat dunia (terlebih lagi generasi milenial). Teknologi ini harus disikapi dengan cermat oleh gereja. Artikel ini mengkaji bagaimana cara membangun strategi misi kontekstual bagi generasi milenial dengan memanfaatkan teknologi MetaVerse. Penelitian ini dilakukan melalui metode penelahaan atas buku, jurnal, artikel, informasi dan data yang berhubungan dengan topik. Analisis dilakukan dengan mengkaji bagaimana gereja bisa bermisi di MetaVerse, pentingnya pelayanan misi ke generasi milenial, dan apakah ibadah dalam MetaVerse akan memberi pengalaman rohani yang sama dengan ibadah dalam dunia nyata. Hasil analisa adalah MetaVerse bukanlah ancaman bagi gereja melainkan harus dilihat sebagai ladang penginjilan baru dimana ada kesempatan untuk menjangkau generasi milenial.

Kata Kunci; MetaVerse; milenial; misi; kontekstual; virtual

PENDAHULUAN

MetaVerse adalah sebuah konsep yang menggabungkan teknologi dan kreativitas untuk menciptakan sebuah dunia maya yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam aktivitas digital yang lebih menarik. Di dalam MetaVerse, pengguna dapat mengeksplorasi dunia virtual yang penuh dengan kemungkinan dan potensi untuk berkreasi, berinteraksi, dan bertransaksi dengan pengguna lainnya.

MetaVerse akan semakin dikembangkan dan disempurnakan sehingga bisa digunakan dan dimanfaatkan khalayak ramai. MetaVerse adalah dunia virtual dimana orang-orang masuk dan hadir di dalam internet. Saat ini, orang-orang memakai perangkat elektronik untuk menjelajah internet. Namun dengan MetaVerse orang-orang akan berada ‘di dalam’ internet. Tentunya ini adalah suatu terobosan dalam jagat internet. MetaVerse menjadi tempat terbaru bagi manusia untuk melakukan semua aktifitas kehidupan dari dunia nyata ke dunia virtual dalam tahapan yang *advanced* dimana manusia dapat menjadi apa saja dan melakukan serta menciptakan segala sesuatu yang diinginkan.

Dunia virtual akan semakin diminati manusia karena dapat memenuhi keinginan dasar manusia untuk berinteraksi dan bersosialisasi satu sama lain secara bebas tanpa ada batasan. Sebagaimana dikemukakan Abraham Maslow dalam teori *Maslow's Hierarchy of Needs* (Hierarki Kebutuhan Maslow) bahwa *social needs* adalah salah satu kebutuhan dasar manusia. [1] *Social needs* menarik keinginan manusia untuk bertemu dengan teman baru, mengembangkan dirinya dan mengeksplorasi hal baru. Sebelum ada MetaVerse, dunia *online* memfasilitasi *social needs* manusia melalui media sosial seperti website, Facebook (sekarang bernama Meta), Instagram, atau Twitter.

Aplikasi media sosial dalam waktu tidak lama akan menjadi *obsolete* (usang) dan *social needs* manusia dibawa ke ranah yang lebih jauh ke dalam dunia MetaVerse. Gereja tidak boleh terbuai dengan segala kehebatan teknologi ini melainkan harus menyikapinya dengan baik agar setiap disrupsi teknologi dapat dipergunakan secara maksimal untuk memperluas pelayanan pekabaran Injil. Teknologi harus dimanfaatkan secara tepat dalam penatalayanan gereja.[2]

Dalam beberapa penelitian sebelumnya, Tari[3] yang membahas konsep MetaVerse dan potensinya untuk pertemuan virtual tanpa kehadiran fisik, namun juga mencatat bahwa Gereja belum mengembangkan format persekutuan virtual menggunakan *augmented reality*. Kendala teknologi ini termasuk cakupan sinyal terbatas dan biaya peralatan yang tinggi. Selain itu, pendekatan Gereja dalam mengembangkan konten yang sesuai dengan usia sambil tetap menyampaikan pesan, serta upaya untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran online, dibahas. Namun dalam artikel ada yang belum dibahas yaitu cara-cara spesifik yang dapat digunakan gereja untuk memanfaatkan teknologi MetaVerse untuk penginjilan dan pelayanan, potensi keuntungan dan kerugiannya, dan implikasi bagi ibadah tradisional secara langsung.

Putra [4] dalam artikelnya, belum membahas mengenai penginjilan dalam konteks gereja MetaVerse. Penginjilan merupakan salah satu misi penting dalam gereja yang bertujuan untuk memperkenalkan Injil kepada orang-orang yang belum mengenal Kristus. Dengan adanya teknologi MetaVerse, gereja dapat memanfaatkan platform tersebut untuk melakukan penginjilan secara online kepada orang-orang yang mungkin sulit dijangkau oleh gereja secara fisik. Penggunaan teknologi MetaVerse dalam penginjilan dapat membuka peluang baru untuk menjangkau lebih banyak orang dan memperluas jangkauan pelayanan gereja.

---

[1] Robert Taormina, "Maslow And The Motivation Hierarchy: Measuring Satisfaction Of The Needs," *American Journal of Psychology* 126, no. 2 (Summer 2013): 155–177.

[2] Welly Octavianus, "Strategi Optimalisasi Kinerja Kepemimpinan Gereja Lokal," *Integritas: Jurnal Teologi* 2, no. 1 (June 2020): 77–94.

[3] Ezra Tari, "Metaverse Challenges and Opportunities in the Gospel Message," *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 6, no. 2 (April 10, 2023): 510–518.

[4] Bobby Hartono Putra, "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi," *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 5 (May 20, 2022): 5781–5795.

Dalam artikel Chung, [5] dibahas tentang pentingnya gereja untuk mengevaluasi kembali aktivitas pelayanannya dengan bijak dan hati-hati setelah pandemi, termasuk dalam penggunaan teknologi MetaVerse untuk kegiatan pelayanan. Namun, artikel ini juga memperingatkan akan efek negatif dalam jangka panjang yang dapat mempengaruhi persekutuan dan keterikatan dengan gereja, terutama bagi jemaat milenial yang dapat menjadi lebih terisolasi dan tidak *attach* dengan Kristus dan sesama. Meskipun MetaVerse dapat bermanfaat untuk penjangkauan jiwa dan pembelajaran jemaat, jiwa-jiwa yang dimenangkan, diajarkan, dan dilatih harus ditarik kembali ke dalam persekutuan yang sesungguhnya. Artikel ini tidak membahas secara spesifik mengenai cara gereja dapat menggunakan teknologi MetaVerse untuk penginjilan.

MetaVerse telah menjadi semakin populer di kalangan generasi milenial, dan hal ini menciptakan peluang besar bagi pengembangkan strategi misi kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan generasi ini. Bagaimana cara gereja menjangkau jiwa-jiwa (dalam makalah ini terfokus pada generasi milenial) harus menjadi perhatian karena teknologi-teknologi ini – terlebih lagi MetaVerse – akan menghadirkan budaya dan kebiasaan baru. Melalui artikel ini, peneliti meneliti bagaimana gereja bisa bermisi di MetaVerse, pentingnya pelayanan misi ke generasi milenial, dan apakah ibadah dalam MetaVerse akan memberi pengalaman rohani yang sama dengan ibadah dalam dunia nyata.

METODE

Dalam artikel ini, peneliti menggunakan metode studi kepustakaan (*library study method*) untuk mengeksplorasi materi yang terkait dengan MetaVerse. Metode studi kepustakaan adalah metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sumber-sumber informasi yang terdapat dalam literatur atau dokumen tertulis lainnya. Penelitian dengan metode studi kepustakaan biasanya dilakukan dengan cara membaca, mengumpulkan, dan menganalisis bahan-bahan yang relevan dengan topik penelitian yang diambil. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode ini untuk mendalami pemahaman tentang konsep MetaVerse, potensi dan tantangan yang ada, serta cara-cara penggunaannya dalam konteks gereja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Misi Kontekstual

Misi berasal dari bahasa latin *missio* yang berarti mengirim atau mengutus. [6] Ketika manusia telah jatuh ke dalam dosa, Allah telah menyiapkan rencana misi untuk menjangkau dan menyelamatkan manusia[7]

[5] Yusnoveri Chung et al., "Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?," *Prosiding International Reformation Conference* 1, no. 1 (February 27, 2023): 1–8.

[6] Yakob Tomatala, "Teologi Misi" (Jakarta: YT Leadership Foundation, 2003), 16.

[7] Abdon Amtiran, "Memahami Missio Dei Sebagai Suatu Perjumpaan Misioner Dengan Budaya," *Magnus Opum Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen* 1, no. 1 (Desember 2019): 13–21.

yang disebut sebagai *Missio Dei*. Melalui *Missio Dei*, Tuhan memberikan *Missio Ecclesiae* yakni otoritas kepada gereja untuk menjalankan misi Allah yang berciri non-ekslusif, toleran dan kontekstual. [8] *Ecclesiae* adalah jemaat gereja yakni tubuh Kristus. *Ecclesiae* adalah kita – pengikut Kristus – yang menerima dan mengaku bahwa Yesus adalah Tuhan dan yang terpanggil untuk menjadi milik-Nya serta masuk dalam *kerygmatik* (pemberitaan) Kristus kepada dunia.[9] Dengan demikian, *Missio Ecclesiae* adalah misi semua pengikut Kristus – tanpa terkecuali – untuk mewartakan kabar keselamatan bagi semua bangsa.

Misi kontekstual merupakan penginjilan atau pemberitaan kabar baik sesuai dengan Amanat Agung dari Tuhan Yesus dengan berfokus pada cara menyampaikan firman Tuhan secara menyeluruh kepada masyarakat agar dapat diterima sesuai dengan konteks budaya, kehidupan dan lingkungan masyarakat tersebut. [10] Misi kontekstual adalah pelaksanaan misi yang secara kontekstual yang berfokus pada menghidupi, mengerjakan dan mengkomunikasikan Injil dalam konteks kepada masyarakat. [11] Dalam menjalankan misi kontekstual diperlukan rencana yang matang dalam mempersiapkan strategi program kerja untuk mewujudkan dan mencapai target misi.

Strategi misi haruslah mewujudkan keinginan Tuhan untuk menjangkau kelompok masyarakat agar nama Tuhan dapat dikenal dan didengar. [12] Strategi adalah bentuk kata kerja masa depan (*future tense*) yang berarti membuat perumusan untuk sebuah tindakan dan aksi untuk masa depan. Strategi dan kontekstualisasi adalah dua hal yang sejalan karena melibatkan suatu perencanaan untuk masa depan. Kontekstualisasi haruslah berorientasi pada masa depan, dinamis, ada proses aksi dan berakibat sinkritisme. [13] Strategi misi kontekstual tidak hanya sebatas menyusun program kerja untuk melakukan misi pada sekelompok masyarakat pada satu daerah tertentu, namun juga harus melihat jauh ke depan akan perubahan dan tren yang terjadi dan yang berpotensi berdampak pada gereja. [14] Akan tetapi perlu dicermati bahwa tidak semua tren yang positif berfaedah bagi gereja. Semua perubahan

[8] Jamin Tanhidy, "Teologi Misi Bagi Gerakan Misi Dan Komunikasi Kristen Pasca Pandemi Covid-19," *Jurnal Teologi Kontekstual Indonesia* 2, no. 1 (2021): 1–10.

[9] Firman Christian, "Makna Kata Ekklesia Berdasarkan Matius 16:18 Dan Implementasinya Dalam Kehidupan Orang Percaya Masa Kini," *Jurnal Jaffray* 9, no. 2 (2011): 90–122.

[10] Yakob Tomatala, "Pendekatan Kontekstual Dalam Tugas Misi Dan Komunikasi Injil Pasca Pandemi Covid-19," *Jurnal Teologi Kontekstual Indonesia* 2, no. 1 (2021): 33–49.

[11] Ibid.

[12] John Mark Terry, "Developing A Strategy For Missions" (Grand Rapids: Baker Academic, 2013), 4.

[13] Yakob Tomatala, "Teologi Kontekstualisasi (Suatu Pengantar)" (Jakarta: Penerbit Gandum Mas, 2018), 9.

[14] Feyby Martince Goha, "PENGINJILAN BERBASIS MEDIA SOSIAL: SUATU STRATEGI MISI DI ERA DIGITAL SERTA RELEVANSINYA DALAM KEHIDUPAN UMAT KRISTEN," *Mello : Jurnal Mahasiswa Kristen* 3, no. 1 (June 30, 2022): 12–20; Handreas Hartono, "Mengaktualisasikan Amanat Agung Matius 28:19-20 dalam Konteks Era Digital," *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)* 4, no. 2 (October 31, 2018): 157–166.

tentunya harus dikaji terlebih dahulu agar program kerja gereja terfokus pada apa yang diperlukan untuk peningkatan pelayanan sehingga teknologi yang diimplementasikan dapat memberikan kontribusi yang maksimal. Bilamana gereja terlambat dalam mengadaptasikan tren dunia yang kiranya dapat meningkatkan program pelayanan, maka gereja akan selalu dalam posisi tertinggal terhadap kemajuan zaman.

Generasi Milenial

Generasi milenial[15] adalah orang-orang yang lahir dalam kurun waktu 1981 hingga 1996. Generasi milenial dikenal dengan beberapa istilah yaitu generasi Y (*Y generation*), generasi saya (*me generation*) dan *echo boomers*. Generasi X (yaitu yang lahir pada kurun waktu 1965 hingga 1980) dan generasi milenial adalah generasi usia produktif pada masa ini walaupun sebagian besar generasi X sudah memasuki masa pensiun, sedangkan generasi Z (generasi yang lahir pada tahun 1997 hingga 2010) adalah kelompok usia yang sebagian besar mulai memasuki dunia kerja.[16]

Generasi X dan milenial adalah kelompok usia yang sama-sama hidup dalam masa belum ada internet. Kala itu komputer baru dipakai sebatas untuk bekerja dikantor. Namun memasuki akhir 1980an, terjadi lonjakan tinggi dalam pemakaian komputer dimana mulai banyak orang memiliki komputer pribadi (*personal computer*) baik dalam bentuk *desktop* atau *laptop*. Meningkatnya penggunaan komputer memudahkan orang-orang untuk dapat menikmati teknologi komputer terbaru di masa itu yaitu internet. Generasi Z adalah kelompok usia yang lahir dalam era internet dan akan terus hidup dalam masa evolusi internet yang lebih canggih.[17]

Karakter generasi milenial umumnya percaya diri, fokus pada target, membina keluarga dan memanfaatkan teknologi dengan maksimal.[18] Sebagai generasi yang masuk dalam kelompok usia produktif, milenial hidup berkecukupan dan mampu membeli barang dan jasa yang diinginkan sehingga bisa dikatakan generasi ini cukup boros dibandingkan generasi pendahulunya yaitu generasi X dan generasi *baby boomers* (lahir kurun waktu 1945-1960).[19] Milenial dilabel sebagai generasi yang tidak loyal pada kantor dalam arti enggan menghabiskan waktu berlama-lama dalam satu perusahaan karena mereka akan segera pindah bila melihat kesempatan di tempat lain yang lebih menarik atau mencoba hal baru.[20] Melalui penjabaran singkat karakter

[15] Kompas Cyber Media, "Jangan Tertukar, Ini Pengertian Generasi X, Z, Milenial, dan Baby Boomers," *KOMPAS.com*, last modified January 2, 2023, accessed March 5, 2023, https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/17/130000069/jangan-tertukar-ini-pengertian-generasi-x-z-milenial-dan-baby-boomers.

[16] Travis J. Smith, "Understanding the Millennial Generation," *Journal of Business Diversity* 15, no. 1 (2015): 39–47.

[17] Wida Kurniasih, "Mengenal Generasi Baby Boomers, X, Y, Z dan Alpha," *Gramedia Literasi*, October 25, 2022, accessed March 5, 2023, https://www.gramedia.com/literasi/generasi-baby-boomers-x-y-z-alpha/.

[18] Smith, "Understanding the Millennial Generation."

[19] Guven Ordun, "Millennial (Gen Y) Consumer Behavior, Their Shopping Preferences and Perceptual Maps Associated With Brand Loyalty," *Canadian Social Science* 11, no. 4 (2015): 40–55.

[20] Sista Mayangdarastri, "Retaining Millennials Engagement And Wellbeing Through

milenial ini, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa untuk menjangkau dan menarik minat generasi milenial (dan juga generasi Z), harus bisa masuk ke dalam dunia dan minat mereka yang sarat dengan teknologi. Jika pada awal tahun 2000 mengirim renungan atau khotbah melalui email dianggap kemajuan teknologi, maka di tahun 2010 hal tersebut sudah dianggap ketinggalan jaman. Apabila hingga pertengahan 2010 *website* marak digunakan untuk penginjilan, maka di tahun 2022an sudah dianggap tidak teraktual dan sebagai gantinya orang-orang ramai menginjil melalui Instagram, Twitter dan Facebook (atau Meta). Tren akan terus bergulir dengan hadirnya teknologi MetaVerse yang diyakini akan menjadi gaya hidup dan budaya terbaru. Oleh karena itu sangatlah penting bagi gereja untuk dapat meninjau program-program penginjilan yang sudah ada supaya tidak ketinggalan jaman.

Generasi milenial adalah generasi pertama yang menyerap dan mengaplikasikan teknologi-teknologi terkini dalam kehidupan mereka. Baik langsung maupun tidak langsung, teknologi tersebut akan membentuk budaya baru dalam diri mereka. Bagaimana pengaruh budaya terhadap iman seseorang akan tergantung pada cara orang tersebut menempatkan budaya dan Tuhan dalam dirinya. Apabila Tuhan ditempatkan di bawah budaya, maka Tuhan hanyalah sebatas pelengkap hidup. Akan tetapi bila Tuhan adalah nomor satu dalam hidup, maka budaya akan dipakai sebagai alat atau sarana untuk memuliakan Tuhan. Perlu diwaspadai bahwa tatkala generasi milenial terseret dalam budaya teknologi yang membawa mereka menjauh dari Tuhan, maka generasi-generasi berikutnya yaitu generasi Z dan generasi *alpha* (yang lahir dalam rentang waktu 2010-2020) akan menjadi generasi yang tidak bertuhan.[21] Oleh karena itu, inilah pentingnya untuk menjangkau generasi milenial agar imannya berakar kuat dalam pondasi yang kokoh di dalam Kristus Yesus yang akan diestafetkan kepada generasi berikutnya.

MetaVerse

MetaVerse berasal dari perpaduan kata *meta* dan *verse* dimana *meta* berarti *beyond* atau melampaui, dan *verse* adalah kependekan dari kata *universe* atau alam semesta. Secara harfiah arti nama MetaVerse adalah ruang virtual yang melampaui alam semesta.[22] Konsep dari MetaVerse adalah menciptakan sebuah alam baru dalam dunia maya dengan memadukan antara teknologi *virtual reality, augmented reality* dan *extended reality* secara bersamaan dimana si pengguna MetaVerse dapat menikmati internet dengan cara yang lebih canggih yaitu masuk atau hadir ke dalam dunia virtual dan beraktifitas layaknya di dunia

Career Path And Development," *Journal of Leadership in Organizations* 2, no. 1 (2020): 42–48.

[21] Randolph Kluver, "The Church of Fools Virtual Ritual and Material Faith," *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 3, no. 1 (January 2018): 116–138.

[22] Guichun Jun, "Virtual Reality Church As A New Mission Frontier In The Metaverse," *Oxford Centre For Mission Studies* (September 2020), accessed February 5, 2022, https://www.researchgate.net/publication/346024152_Virtual_Reality_Church_as_a_New_Mission_Frontier_in_the_Metaverse_Exploring_Theological_Controversies_and_Missional_Potential_of_Virtual_Reality_Church.

nyata seperti bekerja, bertransaksi, berinteraksi, berolahraga, berwisata, beribadah dan banyak hal lagi.[23] MetaVerse bukanlah teknologi yang masih dalam konsep mentah karena teknologi ini sudah mulai banyak dipakai oleh kalangan tertentu dan akan terus berkembang. Bagi penggemar game *online*, MetaVerse telah banyak dipakai dalam berbagai *game* seperti Fortnite, Roblox, *Animal Crossing* dan lain sebagainya. Kegiatan *work from home* – yang telah dilakukan sejak pandemi Covid-19 – adalah konsep dasar atau 'pengenalan awal' dunia MetaVerse dimana manusia telah dirancang untuk bekerja dan berinteraksi dalam dunia virtual, melakukan pembayaran melalui *online* banking, dan aktifitas lainnya yang bersifat mengurangi atau menghindari kontak fisik dengan sesama manusia.

Avatar – sebutan bagi manusia yang menggunakan MetaVerse – adalah sosok hasil ciptaan manusia untuk dapat hadir dalam dunia virtual ini. Manusia menciptakan avatar berdasarkan gambaran, rupa dan nama yang diinginkan. Avatar di MetaVerse bisa hadir dalam bentuk apa saja seperti binatang, *alien*, robot, buah, sayur atau bahkan pria tampil jadi wanita dan sebaliknya. MetaVerse telah dirancang sebagai tempat dimana avatar bisa berbuat dan menciptakan apa saja tanpa ada batasan sebagai penghalang, sehingga membuat avatar berpikir bahwa dirinya telah menjadi ilah dalam dunia virtual ini. Dunia MetaVerse tidak bisa disandingkan dengan dunia nyata, demikian juga avatar tidak bisa disamakan dengan manusia. Manusia dikaruniai lima indra yaitu mendengar, melihat, mengecap, meraba dan mencium sedangkan avatar hanya bisa melihat, mendengar dan meraba (dengan bantuan sarung tangan sensor). [24] Phillips berpendapat bahwa keterbatasan indera avatar menunjukkan bahwa MetaVerse bukanlah tempat yang akan bisa dihuni manusia dalam waktu lama. [25] Selama manusia masih hidup di bumi maka manusia haruslah kembali ke dunia nyata untuk memenuhi kebutuhan jasmaninya. Stern menyanggah pendapat Phillips dan membuktikan bahwa manusia mampu hidup 24 jam di MetaVerse dengan mengunggah video menunjukkan aktifitasnya dalam MetaVerse. [26] Satu kelemahan yang Stern akui adalah VR *headset* yang dipakai harus ia lepas beberapa kali karena lelah memakainya dan ia pun harus *offline* untuk mandi, makan, dan lain-lain. Anti tesis yang Stern

[23] Mattia Crespi, "The Metaverse As Mediator Between Technology, Trends and the Digital Transformation of Society and Business," *Journal of Virtual Worlds Research* 8, no. 2 (October 2015).

[24] Marlynn Wei, "Can Empathy Exist In The Metaverse And Virtual Reality?," *Psychology Today*, December 12, 2021, accessed February 13, 2022, https://psychologytoday.com/us/can-empathy-exist-in-the-metaverse-and-virtual-reality%3famp.

[25] Dr. Pete Phillips, "The Church Has Benefited From Facebook. But Should We Embrace Zuckerberg's Metaverse?," *Premier Christianity*, November 8, 2021, accessed February 10, 2022, https://www.premierchristianity.com/opinion/the-church-has-benefited-from-facebook-but-should-we-embrace-zuckerbergs-metaverse/5698.article.

[26] Joanna Stern, "I Spent 24 Hours In The Metaverse. I Made Friends, Did Work and Panicked About The Future," *WSJ.com*, November 12, 2021, accessed February 13, 2022, https://www.wsj.com/articles/metaverse-experience-facebook-microsoft-11636671113.

kemukakan belum bisa mematahkan pendapat Phillips bahwa selama manusia masih terikat pada dunia nyata maka manusia tidak akan bisa tinggal di MetaVerse.

Avatar dalam bahasa Hindi memiliki beberapa arti, salah satunya adalah keturunan ilahi (*deity*) dan manusia super (*superhuman*). [27] Menamakan gambaran manusia dalam MetaVerse sebagai *deity* atau *superhuman* tentulah bukanlah suatu kebetulan karena demikianlah ide dari pengembang (*developer*) teknologi ini bahwa manusia akan menjadi tuhan dalam pikiran dan ciptaannya. Manusia ingin menjadi sempurna dan sama seperti Allah (Kejadian 3:5). Itulah awal kejatuhan manusia dalam dosa. Manusia dalam gambar dan rupa ciptaannya – yaitu wujud avatar – berharap akan menjadi Tuhan di alam ciptaannya. Manusia merancang agar avatarnya menjadi *omnipotent* (mampu berbuat atau menciptakan apa saja), *omniscient* (ketersediaan semua informasi dalam internet yang bisa diakses dalam hitungan per mili detik menjadikan manusia akan tahu segalanya), dan *omnipresent* (bisa hadir di mana saja di alam MetaVerse dalam waktu bersamaan).

MetaVerse dalam Konteks Alkitab

Manakala gereja harus menentukan sikap dalam menghadapi MetaVerse, adalah bijak apabila dipahami terlebih dahulu pandangan Alkitab terhadap karya cipta manusia. Yohanes 1:3 menulis bahwa segala sesuatu dijadikan oleh Dia dan tanpa Dia tidak ada suatu pun yang telah jadi dari segala yang telah dijadikan. Lebih lanjut, dalam Kolose 1:16-17 Rasul Paulus berkata bahwa karena di dalam Dialah telah diciptakan segala sesuatu, yang ada di surga dan yang ada di bumi, yang kelihatan dan yang tidak kelihatan, baik singgasana, maupun kerajaan, baik pemerintah, maupun penguasa; segala sesuatu diciptakan oleh Dia dan untuk Dia. Ia ada terlebih dahulu dari segala sesuatu dan segala sesuatu ada di dalam Dia. Dari kedua ayat di atas, terkandung makna bahwa segala sesuatu di alam semesta ini adalah hasil cipta Tuhan. Kreativitas manusia adalah lingkup kebebasan yang dikaruniakan Allah kepada manusia. [28] Tuhan memberi kreativitas kepada manusia agar manusia dapat mewujudkan perintah Tuhan untuk memenuhi bumi dan menaklukkannya (Kejadian 1:28). Melalui kreativitas, manusia melihat, berpikir dan menciptakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Karena kreativitas manusia adalah karunia dari Tuhan, maka segala sesuatu yang manusia buat – mulai dari teknologi, aspek budaya, dan lain sebagainya – haruslah tunduk kepada kedaulatan Tuhan. MetaVerse adalah karya cipta manusia yang tidak kelihatan yang hadir dalam ruang dan waktu ciptaan Tuhan, tetapi manusia memakai ilusinya untuk memberi kesan bahwa apa yang ada dalam dunia virtual adalah nyata. [29] Apapun wujud ciptaan manusia, Rasul Paulus menekankan bahwa segala sesuatu yang kelihatan

[27] "Freedictionary," n.d., accessed February 11, 2022, https://www.thefreedictionary.com.

[28] Jun, "Virtual Reality Church As A New Mission Frontier In The Metaverse."

[29] Ibid.

maupun tidak kelihatan adalah hasil ciptaan Tuhan. Oleh karena itu, alam semesta MetaVerse tidak akan dapat menggantikan alam semesta karya cipta Tuhan (Kejadian 1:31).

MetaVerse adalah sebuah dunia ilusi yang hanya bisa diakses melalui peralatan komputer yang terhubung ke pikiran manusia. Dengan berkembangnya teknologi 3D menjadi 4D maka pikiran manusia dan *artificial intelligence* (AI) akan semakin terhubung dan menyatu.[30] Maka tepatlah firman Tuhan yang Rasul Paulus tulis dalam II Korintus 10:5 yaitu menawan segala pikiran dan menaklukkan kepada Kristus menjadi tujuan dan visi dalam misi kontekstual dalam MetaVerse. Zuckerberg dalam video paparan MetaVerse, mengklaim teknologi ini akan hadir sebagai dunia baru dimana avatar akan bebas berkreasi, bekerja, dan beraktifitas.[31] Apabila digabungkan makna MetaVerse (melampaui alam semesta) dan avatar (manusia super) haruslah menjadi pertanda sejauh mana manusia akan memakai kebebasannya dalam bertindak agar tidak melanggar kodrat Ilahi. Kebebasan berkreasi haruslah tunduk pada otoritas Kristus. Manusia yang pikirannya dalam kuasa Kristus akan terus berkarya namun hikmat Tuhan akan menyertainya. Hikmat Tuhan akan mengajarkan etika dan moral sampai sejauh mana seorang manusia pantas berbuat dan bertindak dalam inovasi ciptaannya.

Melakukan Misi Kontekstual ke Milenial dalam MetaVerse

Menyiapkan strategi misi kontekstual untuk MetaVerse tidaklah sama dengan misi penginjilan di dunia nyata karena adanya perbedaan konsep. Adapun perbedaan yang dijumpai adalah: Pertama, apa (*what*). Penginjilan adalah memberitakan Injil bagi semua orang. Tidak ada perbedaan pesan yang disampaikan saat penginjilan di MetaVerse dengan dunia nyata karena firman Tuhan – yang infabilitas, ineransi, dan yang tidak berubah – berlaku bagi semua orang dalam segala tempat, kondisi dan latar belakang.[32]

Kedua, siapa (*who*). Dalam MetaVerse, penginjilan ditujukan pada manusia dalam wujud avatar. Hal ini adalah tantangan bagi penginjil karena: Pertama, sulit untuk tahu sedang berhadapan dengan siapa. Dalam dunia nyata, manusia dibalik avatar ini berasal dari berbagai ras, suku, bangsa, agama tetapi dalam MetaVerse akan tampil seperti menjadi binatang, karakter kartun, robot, atau *alien*. Kedua, tidak bisa dipungkiri bahwa manusia memakai avatar sebagai topeng untuk menutupi dirinya yang sebenarnya dan berusaha menampilkan citra dirinya sebagai satu pribadi yang unik, sempurna dan menarik.[33] Hal ini dinamakan *proteus effect* yakni suatu keadaan dimana orang

[30] Crespi, "The Metaverse As Mediator Between Technology, Trends and the Digital Transformation of Society and Business."

[31] Mark Zuckerberg, "Metaverse," *Youtube*, last modified October 29, 2021, accessed February 11, 2022, https://www.youtube.com/watch?v=gElfIo6uw4g.

[32] Amtiran, "Memahami Missio Dei Sebagai Suatu Perjumpaan Misioner Dengan Budaya."

[33] Felicia Hou, "A 22-Year-Old Breaks Down How To Join The Metaverse," *Fortune.com*, December 7, 2021, accessed February 7, 2022, https://www.fortune.com/2021/12/07/how-i-signed-up-metaverse.

mengubah kepribadian dan gaya hidup sesuai dengan avatar yang diciptakan.[34] Berinteraksi dengan seseorang yang dilanda *proteus effect* tentunya memerlukan hikmat dan kesabaran agar proses penyampaian firman Tuhan dapat berjalan dengan baik. Akan tetapi dalam dunia nyata, penginjilan ditujukan kepada kelompok masyarakat yang sudah dipelajari terlebih dahulu sehingga sudah tahu kebiasaan, budaya, cara berpikir, dan *world view* mereka.

Ketiga, dimana (*where*). Saat memasuki dunia baru, seorang penginjil harus terlebih dahulu menjelajah dan mengenal wilayah penginjilannya untuk menyelidiki dimanakah avatar berkumpul, apa kegiatan mereka dan bagaimana cara mendekati dan memulai pembicaraan. Sedangkan dalam dunia nyata, misi penginjiilan dilakukan dengan mengunjungi daerah atau wilayah tempat masyarakat target penginjilan tinggal.[35]

Keempat, bagaimana caranya (*how*). Bagaimana cara menginjil di MetaVerse akan dibahas pada bagian 4 Tahapan Misi Kontekstual dibawah ini. Memulai misi penginjilan dalam dunia nyata diawali dengan mempelajari siapa (*who*) yang akan diinjili dan dilanjutkan dengan menyiapkan cara terbaik untuk melakukan pendekatan. Apabila sudah memahami cara mereka berpikir, *world view*, dan adat istiadat maka akan lebih mudah menyusun strategi penginjilan.[36]

Kelima, kapan (*when*). Mengarungi MetaVerse bisa kapan saja dan bisa dilakukan secara terus menerus karena dunia virtual ini tidak akan pernah tidur dan akan terus ada aktifitas tanpa ada batasan waktu.[37] Hal ini berarti akan selalu ada avatar yang dijumpai di MetaVerse yang siap untuk diinjili. Sedangkan misi penginjilan di dunia nyata memerlukan perencanaan yang matang kapan akan dimulai dan diakhiri.

Dalam penerapan misi kontekstual, penulis mengimplementasikan teori dari Yakob Tomatala berjudul 4 Tahapan Misi Kontekstual (Tomatala, 2021), yaitu: Pertama, *presence* atau kehadiran. Kehadiran penginjil haruslah dapat dirasakan oleh avatar. Kemampuan berkomunikasi penginjil yang mumpuni adalah modal dasar penginjil untuk berkenalan dan memulai percakapan dengan avatar yang baru dikenal sehingga proses penginjilan pribadi atau *personal evangelism* dapat berlangsung dengan baik. *Personal evangelism* adalah hal umum yang dilakukan oleh Tuhan Yesus, salah satu contohnya dengan wanita Samaria dimana Kristus berbicara dan mengajar secara pribadi dalam suasana santai. Dalam *personal evangelism*, penginjil mengambil waktu untuk berkenalan dengan avatar baru, mengajak berbicara mulai dari topik umum hingga mengarah kepada topik Alkitab. Personal *evangelism* dalam dunia MetaVerse dan dunia nyata tidaklah beda sehingga bisa dipakai dimana saja.

[34] Wei, "Can Empathy Exist In The Metaverse And Virtual Reality?"

[35] Amtiran, "Memahami Missio Dei Sebagai Suatu Perjumpaan Misioner Dengan Budaya."

[36] Ibid.

[37] Stern, "I Spent 24 Hours In The Metaverse. I Made Friends, Did Work and Panicked About The Future."

Kedua, *proclamation* atau memproklamirkan yaitu membagikan firman Tuhan dengan pendekatan pemahaman konteks budaya si pendengar sehingga dapat menerima dan memahami firman Tuhan yang disampaikan. Akan tetapi dalam MetaVerse, orang yang diinjili secara pribadi pada umumnya berlatar belakang multikultural.[38] Oleh karena itu, penyampaian firman Tuhan haruslah hati-hati, terencana dan menyampaikan contoh dalam konteks yang tepat agar pendengar dapat mengerti kebenaran firman Tuhan yang didengar.

Ketiga, *persuasion* atau persuasi. Persuasi adalah tahap dimana pendengar menunjukkan minat untuk mempelajari atau mengenal Tuhan Yesus lebih mendalam. Persuasi haruslah dilakukan secara *offline* (baik secara tatap muka di dunia nyata atau lewat media *online* seperti zoom) karena: (a) pembicaraan antara penginjil dan pendengar lebih besifat *personal* sehingga diperlukan komunikasi yang lebih terbuka, (b) keterbukaan berkomunikasi membuat penginjil dan pendengar dapat saling mengenal dengan lebih baik, dan (c) dalam pertemuan *offline* penginjil dapat memastikan avatar yang diinjili bukanlah avatar digital ciptaan *artificial intelligence* (AI) yang mampu berinteraksi selayaknya manusia biasa.[39] Avatar karya AI mungkin terdengar aneh, namun harus dipahami bahwa itulah kenyataan yang sudah ada.

Keempat, *incorporation into the Body* atau mengajak untuk berjemaat di gereja. Mengajak si pendengar yang bersedia menerima Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juru selamat untuk berjemaat di gereja adalah penting untuk menumbuh kembangkan iman individu itu. Pada masa kini, pengertian bergereja sudah mengandung dua arti, beribadah di gereja secara *offline* di dalam bangunan gereja, atau beribadah di gereja secara virtual.[40] Lebih lanjut, pengertian virtual itu sendiri sudah memasuki tahapan baru yaitu ibadah virtual yang diadakan melalui media *online* (zoom, google meet, dsb.) atau ibadah virtual dalam MetaVerse.

Tidak bisa dipungkiri bahwa ibadah dalam MetaVerse ada kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang pertama adalah kemampuan untuk menjangkau lebih banyak jiwa. MetaVerse adalah tempat berkumpul avatar-avatar dari semua belahan dunia yang memiliki minat dan tujuan tersendiri. Avatar yang hadir dalam gereja MetaVerse tentunya memiliki alasan tersendiri seperti tertarik untuk mencoba ibadah gaya baru, menderita sakit sehingga tidak bisa keluar dari rumah, berada di wilayah yang tidak ada gereja, takut untuk masuk ke gedung gereja karena bukan orang Kristen, dan alasan lainnya. DJ Soto – pendiri gereja VR Church (*Virtual Reality Church*) – mengatakan bahwa jemaatnya berasal dari berbagai tempat dan gerejanya menjadi jawaban bagi jemaat yang

[38] Jonathan Sprowl, "Ministry In The Metaverse," *Out Reach Magazine*, November 23, 2021, accessed February 10, 2022, https://outreachmagazine.com/features/leadership/69751-ministry-in-the-metaverse.html.

[39] Hannah Rose Yee, "Is This The Future Of The Influencer Industry?," *Marie Claire*, August 17, 2018, accessed February 10, 2022, https://www.marieclaire.com.au/instagram-ai-influencer-robots.

[40] Sprowl, "Ministry In The Metaverse."

memiliki kendala-kendala tersendiri.[41] Kedua, gereja MetaVerse membukakan tembok-tembok yang selama ini berkesan ada pemisahan antara kelompok tertentu dalam gereja sehingga jemaat menjadi nyaman untuk beribadah. Hal ini diungkapkan oleh Jason Poling – pendeta Cornerstone Church di Amerika – melihat bahwa gereja virtualnya memampukan orang menjadi lebih terbuka terhadap satu sama lain sehingga tidak ada batasan dalam gereja.[42]

Kelemahan yang pertama adalah, sebagaimana dicermati Giese, gereja MetaVerse haruslah menjadi gereja yang fokus dalam pertumbuhan iman jemaat dengan cara berjalan dan berkomunikasi bersama dalam IRL (*in real life* atau dunia nyata).[43] Giese berpendapat bahwa proses pengajaran dan pembelajaran iman kepada jemaat akan jauh lebih efektif bila diadakan secara *offline*. Hal itu dikarenakan keterbatasan dalam berinteraksi secara fisik menghilangkan kepekaan dalam diri seseorang sehingga tidak bisa merasakan emosi seseorang dalam berbicara. Interaksi secara tatap muka – yaitu melihat secara langsung wajah asli orang yang diinjili – akan jauh lebih baik ketimbang melihatnya dalam wujud avatar.[44] Pertemuan *offline* akan membawa manusia untuk kembali kepada kepekaan manusia. Sensibilitas yang dialami saat berinteraksi secara langsung dengan sesama manusia akan membantu si pendengar yang diinjili untuk lebih menghayati dan memahami firman Tuhan yang disampaikan. Menjawab pertanyaan dari penulis melalui email terkait berkomunikasi secara *offline* dengan jemaat, DJ Soto sepaham dengan penulis bahwa interaksi di dunia nyata sangat penting dan dilakukan secara rutin dimana DJ Soto dan majelis gereja berkomunikasi dengan jemaat lewat telepon dan Facetime, dan secara berkala bertemu secara langsung apabila diperlukan.[45]

Kedua, Kluver menilai bahwa ibadah adalah hubungan pribadi dengan Tuhan yang tidak bisa digantikan dengan ibadah dalam dunia MetaVerse.[46] Opini Kluver benar adanya, namun harus diingat juga bahwa orang tidak akan menikmati hubungan pribadi dengan Tuhan apabila tidak ada kesungguhan dalam dirinya untuk mencari Tuhan, tidak terlepas apakah ia beribadah di gereja *offline* atau *online*. Dibutuhkan kedewasaan iman bagi seseorang untuk disiplin dalam beribadah agar ia dapat mendengar suara Tuhan saat ibadah, menikmati hadirat Tuhan dan menyembah Tuhan dengan sungguh-sungguh.

Ketiga, Jun menilai bahwa gereja MetaVerse tidak bisa melaksanakan sakramen pembaptisan dan perjamuan kudus secara layak dan wajar.[47] Jun melihat

[41] Ronald L. Giese, "Is Online Church Really Church? The Church as God's Temple," August 2020, accessed February 5, 2022, https://www.thegospelcoalition.org/themelios/article/is-online-church-really-church-the-church-as-gods-temple/.

[42] Sprowl, "Ministry In The Metaverse."

[43] Giese, "Is Online Church Really Church? The Church as God's Temple."

[44] Wei, "Can Empathy Exist In The Metaverse And Virtual Reality?"

[45] DJ Soto, "Question Regarding Holy Communion In Metaverse Church," February 22, 2022.

[46] Kluver, "The Church of Fools Virtual Ritual and Material Faith."

[47] Jun, "Virtual Reality Church As A New Mission Frontier In The Metaverse."

bahwa pembaptisan haruslah dilakukan memakai air dengan memercik atau menyelamkan individu yang dibaptis daripada hanya melakukan secara virtual di mana orang hanya mendapat kesan ia diselamkan ke dalam air digital. Sedangkan perjamuan kudus sewajarnya memakan dan meminum simbol tubuh dan darah Kristus secara langsung ketimbang melihat dirinya melalui VR *headset* melakukan perjamuan kudus secara digital. Sakramen haruslah dilakukan dengan sungguh-sungguh karena itu adalah bentuk penghormatan kita terhadap Tuhan. Gereja MetaVerse United Church of Christ Second Life (UCCSL) (www.firstuccsl.org) berusaha menjembatani perbedaan pandang pelaksanaan upacara sakramen *offline* dan MetaVerse dengan menerapkan protokol sebagai berikut: (a) saat melakukan perjamuan kudus, jemaat menyiapkan roti dan anggur sebelum ibadah lalu memakan dan meminumnya ketika avatarnya menerima perjamuan dalam MetaVerse, (b) dalam baptisan, individu yang dibaptis didampingi keluarga atau rekan di dunia nyata. Saat avatarnya dibenamkan dalam air maka pendampingnya akan memercik air ke kepala individu yang dibaptis sehingga ia merasakan air pembaptisan, dan (c) UCCSL mewajibkan individu yang dibaptis haruslah bertemu terlebih dahulu dengan pendeta secara *offline* dan saat dibaptis sang individu harus membuat avatar dalam wujud yang menyerupai dirinya serta selama proses pembaptisan harus memakai nama asli individu tersebut. Metode yang dilakukan UCCSL patutlah dihargai karena berusaha menjawab atau memberi solusi terhadap tantangan jaman, mengisi kekurangan yang ada dan menjangkau jiwa-jiwa dalam dunia baru.[48]

Keempat, jemaat gereja MetaVerse adalah avatar ciptaan manusia dalam rupa dan nama yang ia inginkan. Avatar adalah keinginan bebas yang dibuat agar bisa hidup tanpa ada keterbatasan apapun dalam MetaVerse dan bisa melakukan apa saja. Manusia yang diciptakan oleh Tuhan sebagai *Imago Dei* (*Image of God* atau Gambar Allah) menjadi *Imago Meta* (gambar atau rupa Meta).[49] Menjadi *Imago Dei* berarti pikiran dan kehidupan individu haruslah merefleksikan Tuhan dan tunduk pada kuasa Tuhan. Hal ini bertolak belakang dengan *Imago Meta* dimana saat manusia menjadi avatar maka pikiran dan kehidupannya hanya tunduk pada keinginan diri sendiri. Untuk memenangkan seorang avatar kepada Kristus, langkah awal adalah membawa terlebih dahulu alam pikirannya dalam otoritas Tuhan Yesus. Transformasi dalam cara berpikir dan hidup tidak akan terjadi apabila penginjilan dilakukan saat individu yang dilayani masih dalam bentuk avatar karena pikirannya masih terikat pada imajinasi yang ia ciptakan. Proses pembelajaran firman Tuhan akan lebih maksimal apabila diadakan pertemuan secara *offline* agar individu bersangkutan dapat berpikir, bertindak dan bersikap

[48] "First UCC Second Life," *Youtube*, accessed February 11, 2022, https://m.youtube.com/channel/UCG-00LFSh9it_9wK99R1YIA.

[49] Jun, "Virtual Reality Church As A New Mission Frontier In The Metaverse."

sesuai kepribadian aslinya. Hubungan manusia dengan Tuhan hanya bisa dilakukan dalam dunia nyata. Dunia virtual adalah dunia ilusi yang tidak nyata. Dunia nyata adalah tempat sesungguhnya manusia tinggal, bekerja, berinteraksi dan memuji Tuhan. Dunia nyata adalah tempat di mana manusia akan menjadi manusia sesungguhnya dengan segala keterbatasan yang dimiliki. Namun dalam keterbatasan itulah manusia belajar mengandalkan Tuhan daripada membuat dunia baru dan menjadi tuhan dalam ciptaannya.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari kelebihan dan kelemahan ibadah gereja MetaVerse adalah gereja MetaVerse sangat diperlukan untuk menjangkau jiwa-jiwa. Tuhan telah memperluas ladang penginjilan dan hal ini haruslah disadari gereja. Gereja MetaVerse haruslah tetap menjaga natur jemaat agar tetap mencerminkan *Imago Dei* dan bukan menjadi semakin serupa dengan *Imago Meta*. Dengan demikian gereja MetaVerse haruslah menekankan pentingnya mempraktekkan Roma 12:2 agar jemaatnya tidak menjadi semakin serupa dengan *Imago Meta* tetapi harus selalu mencari kehendak Allah. Lebih lanjut, pelaksanaan sakramen akan sangat baik bila menerapkan metode yang dibuat UCCSL karena sakramen tidak bisa sepenuhnya virtual tetapi harus dilakukan secara fisik. Tidak ada yang salah dalam mengikuti ibadah gereja MetaVerse asalkan Tuhan menjadi pusat ibadah (*center of worship*), menghormati hadirat Tuhan, Alkitabiah dan nama Tuhan ditinggikan. Tuhan Yesus adalah Allah yang *omnipresent* (maha hadir) sehingga Tuhan tetap hadir dalam ibadah di mana pun, baik dalam dunia nyata maupun dunia MetaVerse.

KESIMPULAN

MetaVerse adalah ladang penginjilan baru untuk menjangkau jiwa dari berbagai agama, suku, ras dan bangsa. Melakukan misi dalam MetaVerse haruslah dilakukan secara kontekstual dengan melakukan persiapan yang menyeluruh dengan menjawab pertanyaan apa, siapa, dimana, bagaimana caranya dan kapan sehingga diperoleh hasil yang maksimal dengan mengacu pada pedoman akan kehadiran penginjil, proklamasi penginjil, persuasi dan mengajak untuk berjemaat di gereja.

Teknologi memegang peranan penting dalam generasi milenial yang memberi pengaruh terhadap kehidupan dan iman mereka. Apabila generasi milenial memiliki iman lemah maka akan berdampak pada kehidupan kerohanian generasi milenial dan juga generasi-generasi berikutnya.

Melakukan ibadah di MetaVerse tidaklah beda dengan ibadah dalam dunia nyata asalkan Tuhan Yesus tetap menjadi pusat dari ibadah dan namaNya dipermuliakan. Selain itu, Tuhan adalah *omnipresent* sehingga kuasa Tuhan tidaklah terbatas baik dalam dunia nyata maupun MetaVerse.

DAFTAR RUJUKAN

Amtiran, Abdon. “Memahami Missio Dei Sebagai Suatu Perjumpaan Misioner Dengan Budaya.” *Magnus Opum Jurnal Teologi Dan*

Kepemimpinan Kristen 1, no. 1 (Desember 2019): 13–21.

Christian, Firman. "Makna Kata Ekklesia Berdasarkan Matius 16:18 Dan Implementasinya Dalam Kehidupan Orang Percaya Masa Kini." *Jurnal Jaffray* 9, no. 2 (2011): 90–122.

Chung, Yusnoveri, F. Irwan Widjaja, Joni M. P. Gultom, Bambang H. Wahyudi, and Mulina Tarigan. "Gereja Metaverse: Sejalankah Dengan Semangat Reformasi Gereja?" *Prosiding International Reformation Conference* 1, no. 1 (February 27, 2023): 1–8.

Crespi, Mattia. "The Metaverse As Mediator Between Technology, Trends and the Digital Transformation of Society and Business." *Journal of Virtual Worlds Research* 8, no. 2 (October 2015).

Giese, Ronald L. "Is Online Church Really Church? The Church as God's Temple," August 2020. Accessed February 5, 2022. https://www.thegospelcoalition.org/themelios/article/is-online-church-really-church-the-church-as-gods-temple/.

Goha, Feyby Martince. "PENGINJILAN BERBASIS MEDIA SOSIAL: SUATU STRATEGI MISI DI ERA DIGITAL SERTA RELEVANSINYA DALAM KEHIDUPAN UMAT KRISTEN." *Mello : Jurnal Mahasiswa Kristen* 3, no. 1 (June 30, 2022): 12–20.

Hartono, Handreas. "Mengaktualisasikan Amanat Agung Matius 28:19-20 dalam Konteks Era Digital." *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)* 4, no. 2 (October 31, 2018): 157–166.

Hou, Felicia. "A 22-Year-Old Breaks Down How To Join The Metaverse." *Fortune.com*, December 7, 2021. Accessed February 7, 2022. https://www.fortune.com/2021/12/07/how-i-signed-up-metaverse.

Jun, Guichun. "Virtual Reality Church As A New Mission Frontier In The Metaverse." *Oxford Centre For Mission Studies* (September 2020). Accessed February 5, 2022. https://www.researchgate.net/publication/346024152_Virtual_Reality_Church_as_a_New_Mission_Frontier_in_the_Metaverse_Exploring_Theological_Controversies_and_Missional_Potential_of_Virtual_Reality_Church.

Kluver, Randolph. "The Church of Fools Virtual Ritual and Material Faith." *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 3, no. 1 (January 2018): 116–138.

Kurniasih, Wida. "Mengenal Generasi Baby Boomers, X, Y, Z dan Alpha." *Gramedia Literasi*, October 25, 2022. Accessed March 5, 2023. https://www.gramedia.com/literasi/generasi-baby-boomers-x-y-z-alpha/.

Mayangdarastri, Sista. "Retaining Millennials Engagement And Wellbeing Through Career Path And Development." *Journal of*

Leadership in Organizations 2, no. 1 (2020): 42–48.

Media, Kompas Cyber. "Jangan Tertukar, Ini Pengertian Generasi X, Z, Milenial, dan Baby Boomers." *KOMPAS.com*. Last modified January 2, 2023. Accessed March 5, 2023. https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/17/130000069/jangan-tertukar-ini-pengertian-generasi-x-z-milenial-dan-baby-boomers.

Octavianus, Welly. "Strategi Optimalisasi Kinerja Kepemimpinan Gereja Lokal." *Integritas: Jurnal Teologi* 2, no. 1 (June 2020): 77–94.

Ordun, Guven. "Millennial (Gen Y) Consumer Behavior, Their Shopping Preferences and Perceptual Maps Associated With Brand Loyalty." *Canadian Social Science* 11, no. 4 (2015): 40–55.

Phillips, Dr. Pete. "The Church Has Benefited From Facebook. But Should We Embrace Zuckerberg's Metaverse?" *Premier Christianity*, November 8, 2021. Accessed February 10, 2022. https://www.premierchristianity.com/opinion/the-church-has-benefited-from-facebook-but-should-we-embrace-zuckerbergs-metaverse/5698.article.

Putra, Bobby Hartono. "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi." *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 5 (May 20, 2022): 5781–5795.

Smith, Travis J. "Understanding the Millennial Generation." *Journal of Business Diversity* 15, no. 1 (2015): 39–47.

Soto, DJ. "Question Regarding Holy Communion In Metaverse Church," February 22, 2022.

Sprowl, Jonathan. "Ministry In The Metaverse." *Out Reach Magazine*, November 23, 2021. Accessed February 10, 2022. https://outreachmagazine.com/features/leadership/69751-ministry-in-the-metaverse.html.

Stern, Joanna. "I Spent 24 Hours In The Metaverse. I Made Friends, Did Work and Panicked About The Future." *WSJ.com*, November 12, 2021. Accessed February 13, 2022. https://www.wsj.com/articles/metaverse-experience-facebook-microsoft-11636671113.

Tanhidy, Jamin. "Teologi Misi Bagi Gerakan Misi Dan Komunikasi Kristen Pasca Pandemi Covid-19." *Jurnal Teologi Kontekstual Indonesia* 2, no. 1 (2021): 1–10.

Taormina, Robert. "Maslow And The Motivation Hierarchy: Measuring Satisfaction Of The Needs." *American Journal of Psychology* 126, no. 2 (Summer 2013): 155–177.

Tari, Ezra. "Metaverse Challenges and Opportunities in the Gospel Message." *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 6, no. 2 (April 10, 2023): 510–518.

Terry, John Mark. “Developing A Strategy For Missions.” 4. Grand Rapids: Baker Academic, 2013.

Tomatala, Yakob. “Pendekatan Kontekstual Dalam Tugas Misi Dan Komunikasi Injil Pasca Pandemi Covid-19.” *Jurnal Teologi Kontekstual Indonesia* 2, no. 1 (2021): 33–49.

———. “Teologi Kontekstualisasi (Suatu Pengantar).” 9. Jakarta: Penerbit Gandum Mas, 2018.

———. “Teologi Misi.” 16. Jakarta: YT Leadership Foundation, 2003.

Wei, Marlynn. “Can Empathy Exist In The Metaverse And Virtual Reality?” *Psychology Today*, December 12, 2021. Accessed February 13, 2022. https://psychologytoday.com/us/can-empathy-exist-in-the-metaverse-and-virtual-reality%3famp.

Yee, Hannah Rose. “Is This The Future Of The Influencer Industry?” *Marie Claire*, August 17, 2018. Accessed February 10, 2022. https://www.marieclaire.com.au/instagram-ai-influencer-robots.

Zuckerberg, Mark. “Metaverse.” *Youtube*. Last modified October 29, 2021. Accessed February 11, 2022. https://www.youtube.com/watch?v=gElfIo6uw4g.

“First UCC Second Life.” *Youtube*. Accessed February 11, 2022. https://m.youtube.com/channel/UCG-00LFSh9it_9wK99R1YIA.

“Freedictionary,” n.d. Accessed February 11, 2022. https://www.thefreedictionary.com.