p-ISSN 2088-1045
e-ISSN 2714-5476

The Way
Jurnal Teologi dan Kependidikan

Volume 9 | Nomor 2 | Oktober 2023

KAJIAN TEOLOGIS TENTANG PENGINJILAN DALAM METAVERSE SERTA APLIKASINYA DI DUNIA VIRTUAL

Owen Christian Susanto
[1)] *Program Sarjana STTB The Way*
[*)] *owenchristian119@gmail.com*

Riwayat Artikel
Diterima Redaksi:
26 Juni 2023
Proses Revisi:
4 Juli 2023
Diterbitkan:
30 Oktober 2023

Abstrak
Misi dan Penginjilan merupakan suatu perintah yang diberikan oleh Tuhan Yesus. Tuhan Yesus mengutus murid-murid-Nya untuk menjadikan semua bangsa murid Tuhan Yesus, membaptis mereka dalam nama Bapa, Anak, dan Roh Kudus, dan mengajar mereka untuk melakukan segala sesuatu yang Tuhan Yesus sudah ajarkan kepada mereka. Misi dan Penginjilan perlu dilakukan oleh setiap orang percaya dalam zaman modern ini. Sejak Mark Zuckerberg mengumumkan mengenai *metaverse,* banyak orang yang sudah merencanakan untuk bergabung dan memanfaatkan peluang untuk berbisnis, dan mencari keuntungan untuk kehidupan pribadi mereka. Gereja seharusnya dapat melihat *metaverse* sebagai peluang untuk melakukan misi dan penginjilan, bukan menolaknya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan alasan *metaverse* merupakan *platform* yang ideal untuk melakukan misi dan penginjilan, beserta cara-cara melakukan misi dan penginjilan dalam *metaverse.* Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik analisis isi. Adapun penelitian ini bersifat *library research.* Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *metaverse* dapat membawa jumlah jiwa yang banyak kepada Tuhan dengan membuat suatu lingkungan virtual yang menarik dan sesuai dengan zaman yang digambarkan dalam Alkitab dan setiap orang percaya dapat melakukan misi dan penginjilan dengan prinsip-prinsip para ahli. Kesimpulan penelitian ini adalah *metaverse* dapat digunakan oleh setiap orang percaya untuk melakukan misi dan penginjilan, oleh karena itu, gereja tidak boleh bersifat anti kepada teknologi, melainkan gereja harus memanfaatkan teknologi tersebut, untuk kemuliaan Tuhan.

Kata Kunci: Penginjilan, Metaverse, Dunia Virtual.

Abstract
Mission and evangelism is a command given by the Lord Jesus. He sent His disciples to make disciples of all nations, baptizing them in the name of the Father, Son, and Holy Spirit, and teaching them to do everything the Lord Jesus had taught them. Mission and Evangelism need to be done by every believer in this modern age. Since Mark Zuckerberg announced about the metaverse, many people have planned to join and take advantage of the opportunity to do business, and seek profit for their personal life. The church should be able to see the metaverse as an opportunity for mission and evangelism, not reject it. The purpose of this study is to explain why the metaverse is

an ideal platform for doing missions and evangelism, along with ways to do mission and evangelism in the metaverse. The method used is descriptive qualitative with content analysis techniques. This research is library research. The results of this study indicate that the metaverse can bring a large number of souls to God by creating an attractive virtual environment and according to the times described in the Bible and every believer can carry out missions and evangelism with the principles of experts. The conclusion of this study is that the metaverse can be used by every believer to carry out missions and evangelism, therefore, the church should not be anti-technology, but the church must use the technology, for the glory of God.

***Keywords**: Evangelism, Metaverse, Virtual World.*

Pendahuluan

Stylianos Mytakidis mengemukakan bahwa *metaverse* adalah suatu ruang pasca realitas yang terus menerus dan persisten menggabungkan realitas fisik dengan virtualitas digital. Adapun *metaverse* didasarkan kepada konvergensi teknologi yang memungkinkan interaksi multisensor dengan lingkungan *virtual* dan objek *digital*. *Metaverse* mampu mewujudkan komunikasi pengguna secara real time dengan objek *digital*. Jika seseorang ingin memasuki dalam dunia *metaverse*, maka mereka harus menggunakan *avatar* untuk masuk ke dalamnya.[1] Adapun *metaverse* ini bukanlah suatu konsep yang baru. Menurut Yose Indarta, konsep *metaverse* ini sebenarnya sudah ada sejak tahun 1992 dalam sebuah buku fiksi yang berjudul *Snow Crash* yang ditulis oleh Neal Stephenson. Stephenson mendefinisikan *metaverse* sebagai linkungan *virtual* yang besar dalam bukunya. Konsep *metaverse* ini juga sudah ada sejak munculnya film *Ready Player One* oleh Stephen Spielberg. Spielberg mengartikan *metaverse* sebagai lingkungan *virtual* yang sering dikenal dengan isitilah MUVE (Multi User Virtual Enviroment) dan memiliki landasan berdasarkan MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games). MMORPG ini adalah sebuah *platform* dimana semua orang dapat memainkan games dengan *avatar* yang mereka desain. Adapun *metaverse* juga menggunakan format atau konsep seperti ini. *Metaverse* menggabungkan realitas *virtual*, *augmented reality*, dan *virtual reality*, dan internet, sehingga dengan adanya perangkat teknologi yang mendukung *metaverse* ini, memungkinkan penggunanya untuk merasakan sensasi berada di lingkungan *virtual* yang sangat nyata. Pada umumnya *metaverse* ini akan digunakan untuk berbagai keperluan, seperti bisnis berjualan, hiburan (melihat karya seni), pendidikan dan lainnya.[2]

Metaverse membuka banyak peluang-peluang kepada setiap orang, termasuk orang percaya. Peluang-peluang tersebut dapat mendorong atau meningkatkan kesuksesan kepada orang-orang yang masuk dalam *metaverse*. Contohnya, pemanfaatan NFT sebagai peluang bisnis. Dina Purnama mengatakan bahwa banyak peluang bisnis yang dapat diperoleh oleh masyarakat, seperti NFT ini.

[1] Stylianos Mystakidis, "Encyclopedia (Metaverse:The Fourth Wave of Computing Innovation)," 2022, 1.

[2] Yose Indarta et al., "Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 2.

NFT (Non Fungible Token) adalah token yang mewakili file digital seperti foto, gambar, lagu, rekaman suara, video, dan games, sehingga NFT ini mudah untuk diperjualbelikan karena tidak membutuhkan ruang nyata, dalam arti, semua token ini berbentuk *virtual*.[3] *Metaverse* membuka peluang untuk gereja dan setiap orang percaya. *Metaverse* membuka ladang misi dan penginjilan yang dapat dilakukan oleh gereja. Gereja tidak dapat bersikap anti atau menolak *metaverse*, karena tugas setiap orang percaya dan gereja adalah melakukan misi dan penginjilan di akhir zaman ini. Dalam Matius 28:19-20, dikatakan "Karena itu pergilah, jadikanlah semua bangsa murid-Ku dan baptislah mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus, dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah Kuperintahkan kepadamu. Dan ketahuilah, Aku menyertai kamu senantiasa sampai kepada akhir zaman." Setiap orang percaya ditugaskan untuk menjadikan semua bangsa murid Tuhan dan membaptis mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus, dan mengajari mereka seperti apa yang sudah Tuhan ajarkan.

Dalam Yohanes 17:14-19, dengan konteks "Doa Yesus untuk Murid-Murid-Nya" berbicara tentang pengutusan dimana Tuhan Yesus mengatakan bahwa setiap murid-murid Tuhan Yesus bukan berasal dari dunia ini. Tuhan Yesus mengatakan mereka bukan berasal dari dunia ini, karena setiap orang yang menjadi murid Tuhan, tidak mengikuti cara-cara dunia ini. Dalam ayat 15, mempunyai makna bahwa Tuhan Yesus tidak meminta Bapa untuk mengambil murid-murid-Nya dari dunia ini, tetapi Tuhan Yesus meminta agar mereka dilindungi dari yang jahat. Dalam ayat 16, Tuhan Yesus menekankan kembali bahwa Tuhan Yesus dan murid-murid-Nya bukan berasal dari dunia ini, karena Tuhan Yesus dan murid-murid-Nya tidak mengikuti cara-cara dunia. Dalam ayat 17, mempunyai arti bahwa Tuhan Yesus meminta Bapa untuk menguduskan setiap murid-murid-Nya dalam kebenaran Firman-Nya. Ayat 18, adalah ayat dimana Tuhan Yesus mengutus murid-murid-Nya ke dalam dunia, seperti Bapa mengutus Tuhan Yesus ke dalam dunia. Ayat 19, mempunyai arti dimana Tuhan Yesus menguduskan Diri-Nya agar murid-murid-Nya dikuduskan dalam kebenaran. Yohanes 17:14-19 ini, adalah bukti dimana Tuhan Yesus mengutus murid-murid-Nya ke dalam dunia, sehingga gereja seharusnya bukan menghindari dunia, tetapi "masuk" ke dunia untuk menjangkau jiwa-jiwa agar terselamatkan.

Matius 28:19-20 dan Yohanes 17:14-19 adalah dua contoh bahwa gereja tidak dapat bersikap anti kepada perkembangan teknologi seperti *metaverse*, karena *metaverse* merupakan ladang misi dan penginjilan yang baru, sehingga gereja seharusnya mulai memikirkan cara untuk melakukan misi dan penginjilan dalam *metaverse*. Peneliti akan membahas lebih dalam lagi, mengenai alasan *metaverse* sebagai *platform* yang ideal untuk melakukan misi dan penginjilan dan cara

[3] Dina Purnama Sari, "PEMANFAATAN NFT SEBAGAI PELUANG BISNIS PADA ERA METAVERSE," *Jurnal Akrab Juara* 7, no. 1 (2022): 1.

melakukan misi dan penginjilan dalam metaverse, tanpa mengurangi esensi misi dan penginjilan itu sendiri. Oleh sebab itu, artikel ini mempunyai dua tujuan. Tujuan pertama, untuk menjelaskan alasan *metaverse* merupakan *platform* yang ideal untuk melakukan misi dan penginjilan. Adapun alasan-alasan tersebut berasal dari jurnal-jurnal yang sudah diteliti sebelumnya. Tujuan kedua, untuk menjelaskan cara melakukan misi dan penginjilan dalam *metaverse.* Adapun dua tujuan ini diharapkan dapat membantu untuk memahami dan merubah paradigma dalam melakukan pelayanan untuk kemuliaan Tuhan.

Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif-kualitatif dengan teknik analisis isi. Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengubah paradigma dalam pelayanan, dengan menjelaskan alasan-alasan *metaverse* merupakan *platform* yang ideal untuk melakukan misi dan penginjilan dan memaparkan cara melakukan misi dan penginjilan dalam *metaverse.* Tempat dan waktu penelitian ini tidak dibatasi karena penelitian ini bersifat *library research.*

Hasil dan Pembahasan

Metaverse sebagai *Platform* yang Ideal untuk Melakukan Misi dan Penginjilan

Jika ingin mengetahui alasan *metaverse* sebagai *platform* yang ideal untuk melakukan misi dan penginjilan, gereja perlu memahami terlebih dahulu dampak sosial media terhadap keefektivitas misi dan penginjilan dalam era modern ini. Menurut Kalis Stevanus, pandemi covid-19 ini membawa perubahan dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dalam masyarakat. Masyarakat tidak dapat bertemu satu dengan yang lainnya untuk mencegah penularan virus yang semakin meningkat. Tentunya, pandemi covid-19 ini sangat berdampak kepada pelaksanaan misi dan penginjilan. Gereja tidak dapat tatap muka secara langsung sehingga pengutusan pelayan-pelayan Tuhan ke berbagai daerahpun juga terbatas. Kalis Stevanus memberikan solusi, jika gereja tidak dapat bertatap muka secara langsung, maka salah satu caranya adalah dengan menggunakan media sosial untuk melakukan misi dan penginjilan.[4] Dalam era modern ini, sosial media sudah menjadi kebutuhan manusia saat ini. Sosial media digunakan untuk pekerjaan atau bisnis, kegiatan bersosialisasi, dan lainnya. Sosial media juga dapat digunakan untuk mencari teman lama, menambah teman baru, mencari pekerjaan, berjualan, berbagi momen-momen yang berharga, dan hiburan. Yonathan Alex Arifianto mengatakan bahwa media sosial berkembang dengan pesat dan sekitar tujuh puluh persen dari pengguna internet di seluruh dunia juga

[4] Mangolo Yonathan, "Petunjuk Dalam Menyusun Dan Menyampaikan Khotbah Masa Kini," *Kinaa: Jurnal Teologi* 1, no. 2 (2016): 2.

aktif dalam media sosial. Yonathan juga mengatakan bahwa media sosial seperti *facebook, Instagram, Whatsapp* dan *Youtube* sangat tinggi tingkat penggunanya.[5]

Sosial media dapat digunakan untuk tujuan yang benar, tetapi dapat digunakan untuk tujuan yang buruk. Contohnya, sosial media dapat digunakan untuk menaburkan kebencian dengan mengetik kata-kata yang menghakimi, fitnahan, dan lainnya. Sosial media dapat digunakan untuk tujuan yang benar, seperti memberitakan Injil atau menaburkan kasih dengan kata-kata yang menguatkan sesama. Menurut Yonatan Alex Arifianto, sosial media mempunyai pengaruh yang besar, hal ini dikarenakan media sosial adalah sebuah perangkat yang membuat manusia dapat bersosialiasi dengan sesama, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Yonatan Alex Arifianto melihat bahwa sosial media dapat mengangkat seseorang menjadi terkenal, tetapi juga dapat menurunkan ketenaran seseorang.[6]

Kalis Stevanus mengatakan "dengan pemanfaatan media internet, penyampaian Amanat Agung Tuhan Yesus dapat dilaksanakan secara efektif". Media sosial memang memudahkan setiap orang percaya untuk melaksanakan Amanat Agung Tuhan Yesus, bahkan setiap orang percaya dengan mudahnya dapat mengakses segala informasi-informasi dan referensi-referensi yang dibutuhkan untuk pelayanan penginjilan di sosial media. Media sosial juga memudahkan gereja-gereja untuk saling membantu dan menjalin komunikasi yang baik antara gembala dengan gembala dan pendeta dengan pendeta, sehingga misi untuk melaksanakan Amanat Agung akan semakin efektif.[7] Jika sosial media dapat meningkatkan keefektivitas misi dan penginjlan, maka *metaverse* akan lebih meningkatkan keefektivitas misi dan penginjilan. Guichun Jun mengatakan ada beberapa keuntungan gereja ditanamkan dalam *metaverse* yang dapat dihubungkan dengan misi dan penginjilan:

1. Pertama, Guichun Jun mengatakan *VR Church is more effective in making Christians faith real and experienceable by creating virtual environments such as Christmas World where the participants can visit Bethlehem and walk through the village and experience the area virtually firsthand*. Peneliti memang melihat bahwa sangat mungkin dalam metaverse untuk membuat suatu lingkungan virtual yang membuat setiap orang yang masuk dapat merasakan suasana yang tidak akan pernah terlupakan.[8]

[5] Yonatan Alex Arifianto, Sari Saptorini, and Kalis Stevanus, "Pentingnya Peran Media Sosial Dalam Pelaksanaan Misi Di Masa Pandemi Covid-19," *HARVESTER: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen* 5, no. 2 (2020): 10.

[6] Arifianto, Saptorini, and Stevanus, 11.

[7] Arifianto, Saptorini, and Stevanus, 14.

[8] Guichun Jun, "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church," *Transformation* 37, no. 4 (2020): 299.

2. Kedua, Guichun Jun mengatakan *VR Church are able to accommodate nonbelievers, even atheists in their services, which creates opportunities for them to explore Christian faith by hearing the Gospel and fellowshipping each other in small groups*. Peneliti melihat bahwa dalam metaverse, orang-orang yang belum percaya atau atheis dapat bergabung ikut dalam ibadah hari minggu dengan mudah, dan ini menciptakan suatu peluang atau kesempatan baru untuk mereka mendengarkan Injil dan menjelajahi iman orang percaya. Gereja dapat langsung menjangkau mereka dengan persekutuan sesama yang dibagi dalam grup-grup kecil.[9]

Mikyoung Seo, seorang peneliti dari Korea mengatakan *In the Metaverse, the historical space and characters of the Bible can be realized in virtual reality to produce a situational play, demonstrating freedom, imagination, and creativity in the metaverse.* Pendapat Mikyoung Seo dan Guichun Jun sangat mendukung bahwa dengan adanya *metaverse,* seorang yang belum mengenal Allah, dapat tertarik untuk mengenal-Nya. Cara agar mereka yang belum mengenal Allah, dapat tertarik untuk mengenal-Nya, adalah dengan membuat suatu ruangan virtual yang menarik dan sesuai dengan lingkungan atau zaman yang digambarkan dalam Alkitab.[10]

Melakukan Penginjilan dalam *Metaverse*

Jika ingin melakukan misi dan penginjilan dalam *metaverse*, maka perlu mengetahui cara untuk masuk ke dalam *metaverse*. Berikut adalah cara-cara untuk memasuki dunia *metaverse*:

1. Pertama, jika ingin memasuki dalam dunia metaverse, gunakan salah satu *browser* (google chrome, mozilla firefox, safari, dan lainnya), ketik *altvr.com* dalam search bar.
2. Kedua, klik *sign in* dengan *Microsoft account*. Jika belum mempunyai *mircosoft account*, maka klik *create one*.
3. Ketiga, klik *download* dalam website *altvr.com*, untuk mengunggah aplikasi *altvr*.
4. Keempat, buka aplikasi *altvr* dan klik *sign in* kemudian klik *sign in* with *Microsoft account*. Silahkan menikmati dunia *metaverse* dengan avatar yang akan pengguna buat.

Setelah masuk ke dalam *metaverse*, maka perlu untuk membuat suatu ruangan untuk mengundang pengguna-pengguna lainnya. Ruangan ini dapat di desain dari nama ruangan dan lingkungan *virtual* yang diinginkan. Jika ruangan sudah jadi, pengguna atau user dapat menunggu pengguna yang akan masuk ke dalam ruangan yang sudah dibuat atau pengguna dapat masuk ke ruangan lain,

[9] Jun, 299.

[10] Mikyoung Seo, "A Bible Didactical Approach to Bibliodrama on the Metaverse Platforms," 기독교교육논총 69 (2022): 45.

untuk menarik pengguna lainnya masuk ke dalam ruangan yang sudah dibuat. Alex Tang mengatakan *The Gospel will be able to reach the far ends of the earth in the Metaverse*. Peneliti mendapatkan bahwa dalam metaverse, Injil akan mudah tersebar ke seluruh dunia, karena pengguna dalam *metaverse* dapat bertemu dengan pengguna lainnya, termasuk pengguna yang tinggal jarak jauh. Alex Tang juga melanjutkan dengan mengatakan *There will be greater opportunities for education and building relationships in Metaverse*. Peneliti melihat bahwa metaverse membuka peluang yang besar untuk membangun hubungan dalam Tuhan. Ini sangat berguna jika peneliti ingin membangun hubungan dalam Tuhan, ketika sedang melakukan misi dan penginjilan.[11]

Peneliti ingin juga memaparkan kekurangan *metaverse* yang harus diperhatikan, agar misi dan penginjilan dapat dilakukan secara efektif. Adapun kekurangan *metaverse* antara lain: pertama, sulit untuk mengenal orang lain dengan mudah, karena mereka bersembunyi di balik avatar. Kedua, adalah *virtual bullying* dimana karena identitas mereka tersembunyi di balik avatar, maka setiap orang bebas untuk mengucapkan kata-kata yang buruk atau menghakimi dengan mudah, sehingga jika tidak teratasi, maka akan terjadi kekacauan dalam dunia *virtual*. Ketiga, koneksi yang bermasalah, ketika seseorang yang masuk ke dalam metaverse mengalami kendala koneksi, maka orang itu dapat terlempar keluar dari *metaverse* atau *avatar* yang mereka gunakan berhenti dan orang lain tidak dapat mengajaknya berbicara. Hal-hal diatas yang menjadi dasar kekurangan dalam *metaverse*.

Peneliti mendapatkan prinsip-prinsip lain, yaitu dari David Eko Setiawan. Ia mengambil prinsip misi dan penginjilan dari kehidupan Paulus. Pertama, mengandalkan Roh Kudus. Tentunya, setiap orang percaya mengenal Pribadi Ketiga dari Allah, yaitu Roh Kudus. Roh Kudus dicurahkan kepada setiap orang percaya pada hari Pentakosta dimana murid-murid Tuhan Yesus berkumpul bersama-sama dan Roh Kudus dicurahkan atas mereka, sehingga mereka dapat berbahasa Roh. Mengandalkan Roh Kudus sebelum melakukan misi dan penginjilan, merupakan suatu hal yang sangat penting, bahkan murid-murid Tuhan Yesus, diperintahkan oleh Tuhan Yesus, untuk menerima pencurahan Roh Kudus, sebelum mereka keluar dan melakukan misi dan penginjilan. David Eko Setiawan mengatakan bahwa Roh Kudus adalah Pribadi yang mengarahkan, menyertai, dan memberi kuasa dalam setiap perjalan misi murid-murid Tuhan Yesus. Kedua, adalah doa dan puasa. Tentunya, kehidupan orang percaya, tidak terlepas dari doa dan puasa. Dengan doa, orang percaya dapat berkomunikasi kepada Tuhan, meminta untuk memimpinnya dalam melakukan misi dan penginjilan agar banyak jiwa-jiwa yang diselamatkan. Puasa merupakan suatu bentuk kesungguhan orang percaya kepada Tuhan. Dengan orang percaya berpuasa, Tuhan dapat melihat

[11] Alex Tang, "Christian in the Metaverse," *Koinonia Paper* 3 (2021): 4.

bahwa ia bersungguh-sungguh dalam melakukan pelayanan dan ingin menyelamatkan jiwa-jiwa. David Eko Setiawan mendapatkan bahwa karena doa dan puasa Paulus, banyak jiwa-jiwa yang diselamatkan, dan di antara jiwa-jiwa tersebut, ada yang menjadi pemimpin jemaat, bahkan Paulus menetapkan penatua-penatua jemaat melalui doa dan puasa. Oleh sebab itu, misi dan penginjilan dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu, karena yang terpenting adalah memegang prinsip-prinsip yang sesuai dengan Alkitabiah, agar misi dan penginjilan dapat dilakukan dengan efektif. Ketiga, adalah menindaklanjuti, dimana Paulus tetap membina dan membimbing jemaat-jemaat yang sudah ia bangun, walaupun dengan tidak secara langsung (dengan surat-suratnya). Menindaklanjuti merupakan prinsip yang harus dilakukan, karena setelah jiwa-jiwa sudah diselamatkan, maka pembinaan dan pembimbingan perlu dilakukan. Tujuannya agar jiwa-jiwa yang baru diselamatkan dapat bertumbuh dan diutus untuk melakukan misi dan penginjilan, sehingga mereka dapat menuai lebih banyak jiwa.[12]

Peneliti mengambil suatu prinsip dasar misi dan penginjilan dari ahli yang lain, yaitu Yonatan Alex Arifianto. Yonatan Alex Arifianto mengatakan bahwa prinsip misi dan Amanat Agung memiliki kesamaan yaitu untuk membawa jiwa-jiwa kepada keselamatan. Ia mempercayai bahwa Amanat Agung merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan orang percaya. Amanat Agung adalah dorongan yang harus dilakukan oleh setiap orang percaya. Ingat, bahwa Amanat Agung adalah sebuah perintah yang diberikan oleh Allah yakni menjadikan semua bangsa umat pilihan. Setiap orang percaya dapat melakukan Amanat Agung dengan menyebarkan Injil. Injil merupakan berita yang berkaitan dengan Pribadi Yesus Kristus yang mati karena berkorban untuk menebus manusia, dikuburkan, dan bangkit untuk memberikan hidup yang kekal kepada manusia.[13]

Yonatan Alex Arifianto memaparkan bahwa ada 3 bagian penting dalam melakukan misi dan penginjilan. Pertama adalah prinsip penyelamatan dimana prinsip ini merupakan proses utama dalam menjadikan seseorang, murid Tuhan Yesus, yaitu dengan menyelamatkan jiwa-jiwa dan ini merupakan tanggung jawab yang harus dilakukan dengan hati yang tulus dan terus menerus dilakukan sepanjang pengiringan kerohanian orang percaya kepada Tuhan. Ingat, bahwa penyelamatan jiwa-jiwa bukan merupakan sebuah pilihan, tetapi keharusan. Penyelamatan jiwa-jiwa merupakan sebuah hal yang penting karena keselamatan adalah prioritas utama dalam kekristenan. Penyelamatan jiwa-jiwa memerlukan kerjasama antara orang percaya dengan Allah. Orang percaya perlu taat kepada Allah dan mengikuti kehendak-Nya sehingga mereka dapat melakukan tugas

[12] Leniani Zalukhu, "Review Book (Misi Perintisan Jemaat Alkitabiah Kontekstual)," 2022, 1.

[13] Listari Listari and Yonatan Alex Arifianto, "Prinsip-Prinsip Misi Dari Teks Amanat Agung Bagi Pelaksanaan Misi Gereja Masa Kini," *JURNAL TEOLOGI GRACIA DEO* 3, no. 1 (2020): 45.

Amanat Agung. Tujuannya agar Injil keselamatan dapat diberikan bagi mereka yang belum mengenal Allah dan karya keselamatan Tuhan Yesus. Prinsip keselamatan ini tidak hanya dilakukan oleh para pemimpin-pemimpin gereja, tetapi setiap orang percaya perlu melakukan prinsip penyelamatan.[14]

Kedua, prinsip pengembangan dimana prinsip ini berhubungan dengan pemuridan. Setelah jiwa-jiwa sudah diselamatkan oleh orang-orang percaya, maka selanjutnya yang harus setiap orang percaya lakukan adalah melakukan pemuridan dan pembinaan. Bentuk pembinaan yang dilakukan adalah pembinaan karakter dan pembinaan tersebut merupakan proses dalam menghidupi kebenaran. Ingat bahwa Tuhan Yesus melakukan pemuridan, sehingga murid-murid-Nya dapat membimbing dan membina orang lain, karena itu setiap orang percaya perlu mengikuti teladan dari Tuhan Yesus. Prinsip pengembangan ini mempunyai suatu tujuan yaitu untuk mempunyai dasar, kemampuan untuk menjalankan misi dengan benar, dan memahami cara berapologetika dengan benar. Memahami cara berapologetika dengan benar dimulai dengan mempelajari Alkitab dengan benar.[15] Ketiga, prinsip pengutusan dimana setelah jiwa-jiwa sudah diselamatkan dan sudah dibimbing dan dibina, maka prinsip selanjutnya adalah pengutusan. Ketika Tuhan Yesus sudah membina murid-murid-Nya, Ia mengutus mereka untuk pergi melakukan penginjilan, menyelamatkan jiwa-jiwa, dan memuridkan jiwa-jiwa yang baru untuk mengutusnya dan melakukan seperti yang murid-murid Tuhan Yesus lakukan. Pengutusan juga meliputi orang-orang tertentu yang terpanggil secara khusus untuk menjangkau orang-orang yang terhilang. Murid yang siap diutus adalah murid yang tidak malu atau merasa berat hati dalam memberitakan Tuhan Yesus dan menjadikan orang lain memiliki semangat untuk memberitakan Tuhan Yesus. Prinsip pengutusan ini dapat diteladani dari hubungan antara Paulus dan Timotius. Paulus melakukan beberapa kepemimpinan misi yang luar biasa bagi orang-orang yang diutusnya, salah satunya adalah Timotius dimana Ketika Paulus mengutus Timotius, ia mengerti karakter dan kepribadian Timotius.[16]

Ketiga prinsip yang dikemukakan oleh Yonatan Alex Arifianto dapat diterapkan dalam *metaverse.* Prinsip penyelamatan ini dapat dilakukan dengan menjangkau orang-orang atau *user* yang berada dalam *metaverse.* Cara yang dilakukan adalah dengan membuat suatu ruangan virtual yang menarik dan mendukung situasi atau zaman yang digambarkan dalam Alkitab, sehingga orang-orang yang belum mengenal Tuhan dapat memberi kesempatan untuk dating ke ruangan tersebut, untuk mendengarkan Injil. Jika mereka bersedia mendengarkan Injil keselamatan tersebut dan mau menerima Tuhan Yesus sebagai Juruselamat, maka selanjutnya mereka dapat dibina atau dibimbing agar memahami kebenaran

[14] Listari and Arifianto, 47.
[15] Listari and Arifianto, 48.
[16] Listari and Arifianto, 49.

Firman Tuhan. Pembinaan dan pembimbingan ini dapat dilakukan dengan membuat suatu komunitas kecil dalam *metaverse*. Adapun seorang pembina harus setia dan tekun mereka sampai mereka siap untuk diutus. Setelah mereka sudah selesai dibina dan dibimbing, maka prinsip pengutusan dapat diterapkan kepada jiwa-jiwa tersebut, agar mereka banyak membawa banyak jiwa kepada Kristus dalam *metaverse* maupun kehidupan diluar *metaverse.*

Setelah mengetahui dari beberapa peneliti tentang misi dan penginjilan dalam metaverse, peneliti setuju terhadap pendapat Alex Tang, Guichun Jun, Yonatan Alex Arifianto dan prinsip David Eko Setiawan. Alex Tang memaparkan bahwa banyak kesempatan untuk membangun hubungan dalam *metaverse*, dan peneliti sangat setuju karena *metaverse* membuka kesempatan untuk masyarakat dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya walaupun mereka saling berjarak jauh dan mereka dapat menikmati ruangan *virtual* bersama-sama dalam menjalin hubungan komunikasi. Guichun Jun mengatakan bahwa gereja *virtual* sangat efektif ketika gereja tersebut menciptakan ruangan *virtual* yang nyaman dan menarik sehingga banyak orang yang dapat tertarik untuk masuk ke dalam gereja *virtual*. Peneliti sangat setuju kepada Guichun Jun karena memang ruangan *virtual* dapat dibuat dengan menarik dan ada potensi orang-orang yang belum percaya, dapat tertarik untuk masuk ke dalam gereja *virtual*. Peneliti juga setuju dengan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh David Eko Setiawan, dengan mengandalkan Roh Kudus, misi dan penginjilan dapat bergerak sesuai kehendak Allah dan untuk kemuliaan Allah, bukan kemuliaan diri sendiri, kemudian dengan doa dan puasa, misi dan penginjilan akan semakin efektif, dan menindaklanjuti juga penting, yang bertujuan untuk menghasilkan jiwa-jiwa yang siap untuk menuai jiwa-jiwa lainnya. Prinsip yang dikemukakan oleh Yonatan Alex Arifianto merupakan prinsip yang sangat sederhana tetapi mempunyai makna yang sangat penting dan mendalam.

Kesimpulan

Metaverse merupakan sebuah *platform* yang ideal untuk gereja atau setiap orang percaya melakukan misi dan penginjilan. Jika sosial media saja dapat digunakan untuk melakukan misi dan penginjilan, dan mempunyai hasil yang sukses (banyak jiwa-jiwa yang terjangkau), *metaverse* pasti dapat digunakan untuk membawa jiwa-jiwa lebih lagi, ke dalam Tuhan. Gereja tidak dapat anti terhadap teknologi, melainkan gereja harus menghadapi perkembangan teknologi, dan berusaha untuk menjangkau jiwa-jiwa yang belum diselamatkan dengan mengetahui cara-cara untuk menggunakan teknologi baru yaitu *metaverse*.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak ketua STTB The Way yang sudah menyetujui akan lomba makalah Dies Natalis STTB The Way yang ke-19

ini, kemudian peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak panitia yang mendukung lomba makalah ini.

Daftar Pustaka

Arifianto, Yonatan Alex, Sari Saptorini, and Kalis Stevanus. “Pentingnya Peran Media Sosial Dalam Pelaksanaan Misi Di Masa Pandemi Covid-19.” *HARVESTER: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen* 5, no. 2 (2020): 86–104.

Indarta, Yose, Ambiyar Ambiyar, Agariadne Dwinggo Samala, and Ronal Watrianthos. “Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3351–63.

Jun, Guichun. “Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church.” *Transformation* 37, no. 4 (2020): 297–305.

Listari, Listari, and Yonatan Alex Arifianto. “Prinsip-Prinsip Misi Dari Teks Amanat Agung Bagi Pelaksanaan Misi Gereja Masa Kini.” *JURNAL TEOLOGI GRACIA DEO* 3, no. 1 (2020): 42–55.

Mystakidis, Stylianos. “Encyclopedia (Metaverse:The Fourth Wave of Computing Innovation)," 2022: 486–97.

Sari, Dina Purnama. “PEMANFAATAN NFT SEBAGAI PELUANG BISNIS PADA ERA METAVERSE.” *Jurnal Akrab Juara* 7, no. 1 (2022): 237–45.

Seo, Mikyoung. “A Bible Didactical Approach to Bibliodrama on the Metaverse Platforms.” 기독교교육논총 69 (2022): 45–75.

Tang, Alex. “Christian in the Metaverse.” *Koinonia Paper* 3 (2021): 1–6.

Yonathan, Mangolo. “Petunjuk Dalam Menyusun Dan Menyampaikan Khotbah Masa Kini.” *Kinaa: Jurnal Teologi* 1, no. 2 (2016): 1–23.

Zalukhu, Leniani. “Review Book (Misi Perintisan Jemaat Alkitabiah Kontekstual),” 2022.