

Gereja Virtual dan Tantangan Pascamodernisme: Suatu Analisis Eklesiologis dari Perspektif Reformasi

The Virtual Church and the Challenges of Postmodernism: An Ecclesiological Analysis from a Reformation Perspective

Diserahkan:

29 Agustus 2025

Direvisi:

27 November 2025

Diterima:

1 Desember 2025

Halaman

165 - 187

Rendy Tirtanadi¹
Frans H.M. Silalahi²

^{1,2} STT Internasional Harvest, Indonesia

rendytirtanadi@gmail.com

Abstrak

This article examines the phenomenon of the virtual church in the postmodern era marked by pluralism, relativism, and digitalization. It explores the extent to which virtual church practices are compatible with sixteenth-century Reformation ecclesiology. Drawing on the ecclesiological principles of Martin Luther and John Calvin, the study finds that both Reformers understood the church as a visible community constituted through the proclamation of the Word and the administration of the sacraments, which inherently presuppose physical fellowship. Even so, digital technology holds significant instrumental value for teaching, pastoral care, and congregational communication. Consequently, virtual church expressions may serve as supplementary means of ministry but cannot replace the physical church as the true ecclesial community. The study highlights the need for discerning, theologically grounded integration of technology in contemporary church practice.

Keywords: virtual church, postmodern, true church.

Artikel ini menyoroti fenomena gereja virtual di era pascamodern yang ditandai oleh pluralisme, relativisme, dan digitalisasi. Sampai sejauh mana kehadiran gereja virtual dapat diterima oleh perspektif eklesiologi teologi reformasi abad ke-16? Dengan mendasarkan pada pemahaman prinsip eklesiologis Martin Luther dan Yohanes Calvin, kedua reformator itu memandang gereja sebagai komunitas yang secara nyata hadir melalui pemberitaan firman dan pelaksanaan sakramen yang pada hakikatnya menuntut persekutuan fisik umat percaya. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa teknologi digital tetap memiliki fungsi instrumental yang signifikan, khususnya ketika mendukung pengajaran, pengembangan, dan komunikasi jemaat di tengah perubahan sosial-budaya pascamodern. Dengan demikian, gereja virtual dapat dipahami sebagai bentuk pelengkap, tetapi tidak mampu menggantikan keberadaan gereja fisik sebagai komunitas gereja sejati. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi secara kritis dan teologis sehingga pelayanan gereja tetap relevan tanpa kehilangan identitas dan esensinya menurut tradisi Reformasi.

Kata-kata Kunci: gereja virtual, pascamodern, gereja sejati.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan gerejawi, termasuk praktik persekutuan dan liturgi gereja. Salah satu bentuk perkembangan yang paling radikal ialah kemunculan gereja virtual. Gereja ini hadir dalam ruang imersif digital di mana umat dapat berinteraksi melalui avatar dan mengikuti ibadah dalam lingkungan virtual.¹ Fenomena ini segera memicu respons akademik lintas disiplin, mulai dari studi media, teologi praktika, hingga pemahaman eklesiologi yang berupaya menilai potensi dan tantangannya bagi kehidupan gereja.

Dalam diskursus global, sejumlah pemikir memberi kontribusi penting terhadap analisis fenomena gereja virtual. Heidi A. Campbell menekankan bahwa ruang digital membentuk pola-pola religiositas baru di mana praktik iman direkonstruksi melalui dinamika jaringan digital. Ia memandang gereja digital termasuk *VR church* sebagai perluasan ruang religius yang membuka kemungkinan komunitas baru, meskipun tetap memerlukan penilaian teologis yang kritis.² Tim Hutchings secara serupa melihat ruang digital sebagai bentuk baru praktik keagamaan, tetapi ia menyoroti risiko hilangnya dimensi kehadiran fisik yang menjadi dasar pengalaman religius dan relasi komunal.³

Sementara itu, para pemikir Indonesia seperti Binsar Jonathan Pakpahan dan David Alinurdin memberi perhatian pada argumentasi yang bersifat filosofis dan teologis. Pakpahan menilai bahwa ibadah di ruang digital menuntut perjumpaan dan relasi antar-subjek yang saling mengenal. Ia menilai kesepakatan untuk mencapai kehadiran itu tidak selalu bisa tercapai.⁴ Di pihak lainnya, David Alinurdin menyoroti tantangan terhadap peran sakramen perjamuan kudus dan pemberitaan firman yang seharusnya bisa bersifat *multipresent*, secara fisik dan spiritual, daring dan luring.⁵

Dari keseluruhan diskusi tersebut, kajian mengenai gereja virtual didominasi oleh pembahasan mengenai dinamika komunitas digital, partisipasi liturgis, pola pembentukan identitas, dan relasi sosial dalam ruang virtual. Meskipun isu-isu tersebut penting, terdapat satu persoalan teologis fundamental yang sejauh ini belum memperoleh tempat yang proporsional, yaitu persoalan sakramen, khususnya perjamuan kudus, dalam konteks gereja virtual. Padahal, dalam tradisi Reformasi, pelaksanaan sakramen yang benar merupakan salah satu tanda pokok gereja sejati. Dengan demikian, keberadaan gereja virtual tidak dapat dinilai hanya dari aspek komunitas dan partisipasi liturgis saja, tetapi harus diuji berdasarkan pemahaman teologis mengenai sakramen.

1 Darrel L. Bock dan Jonathan J. Armstrong, *Virtual Reality Church: Perangkap dan Peluang* (Jakarta: Literatur Perkantas, 2022), 126-175.

2 Bdk. Heidi A. Campbell (peny.), *Digital Ecclesiology: A Global Conversation* (Digital Religion Publications, 2020), 71. Campbell menyimpulkan bahwa dari semua teolog dan ahli media yang menuliskan pemikiran teologis dan sosiologis dalam artikelnya: "Yet all of the authors agreed that certain elements of the digital church are important and should continue past the crisis, but in a more complementary way."

3 Tim Hutchings, *Creating Church Online: Ritual, Community and New Media* (New York: Routledge, 2017), 255. Dalam karyanya yang berbasis studi kasus, Hutchings meneliti pengalaman religius digital dari beberapa gereja daring, termasuk Church of Fools.

4 Bdk. Binsar Jonathan Pakpahan, "Mencari Definisi Kehadiran Antar-Subjek yang Bermakna di Ruang Digital," *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 4, no. 1 (2021): 16, <https://doi.org/10.34307/b.v4i1.219>.

5 David Alinurdin, "Reimagining Presence and Absence: Luke 24 as a Model for Christophanic Multipresent Church," dalam *Proceedings of the International Conference on Theology, Humanities, and Christian Education (ICONTHCE 2021)* (Paris: Atlantis Press, 2022), 103, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220702.024>.

Rumusan masalah artikel ini disusun berdasarkan kesenjangan teoretis tersebut dan mencakup dua aspek utama. Pertama, terbatasnya kajian eklesiologis tentang sakramen, khususnya perjamuan kudus dalam konteks gereja virtual. Meskipun gereja realitas virtual telah menjadi objek diskusi yang luas dalam studi agama dan media, pembahasan mengenai sakramen menurut eklesiologi Reformasi yang sangat menentukan natur gereja masih jarang dianalisis secara sistematis. Literatur yang ada lebih menekankan aspek sosiologis, pastoral, dan teknologi, sementara persoalan mengenai keabsahan sakramen dalam ruang virtual belum memperoleh fondasi teologis yang memadai. Beberapa pertanyaan belum terjawab dalam diskursus gereja realitas virtual, seperti: Apakah tindakan makan roti dan minum anggur dapat dimediasi secara virtual? Bagaimana makna kehadiran tubuh Kristus bila umat hadir melalui avatar? Apakah ruang digital dapat menggantikan persekutuan fisik yang menjadi konteks normatif sakramen?

Kedua, persoalan sakramen dalam menilai gereja realitas virtual adalah penting dan memiliki dampak yang signifikan bagi eksistensi gereja. Menurut eklesiologi Reformasi, salah satu tanda gereja sejati adalah pelaksanaan sakramen yang melibatkan kehadiran fisik umat dan penggunaan elemen material yang nyata. Karena itu, diskusi mengenai sakramen realitas virtual berhubungan langsung dengan status gereja virtual sebagai gereja sejati. Jika sakramen tidak dapat dilaksanakan secara virtual maka gereja virtual berada pada posisi ambigu atau bahkan tidak memenuhi kategori gereja sejati dalam tradisi Reformasi. Dengan demikian, kajian tentang sakramen realitas virtual memiliki dampak jangka panjang bagi teologi gereja di era digital. Penilaian yang jelas mengenai apa yang dapat dan tidak dapat diakomodasi oleh teknologi akan menentukan batas-batas adaptasi gereja. Isu ini bukan sekadar pembahasan pastoral atau liturgis, tetapi menyangkut fondasi identitas gereja itu sendiri.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka yang mencakup karya-karya klasik, seperti *"The Large Catechism"*, *"The Babylonian Captivity of the Church, dalam Three Treatises"* (Martin Luther), *"Institutes of the Christian Religion"* (John Calvin), buku-buku teologi, jurnal dan artikel terkini. Penulis juga memperhatikan analisis berbagai sumber dari media sosial yang relevan. Pendekatan ini tidak hanya memungkinkan analisis eklesiologis dari perspektif teologi Reformasi, tetapi juga menghadirkan kebaruan dengan mengkaji ulang eklesiologi Reformasi dalam konteks gereja virtual. Artikel ini akan menunjukkan prinsip *ecclesia reformata semper reformanda*⁶ tetap bermanfaat untuk menilai sejauh mana gereja realitas virtual dapat dipandang sebagai gereja sejati. Hal ini bukan sebagai bentuk dekonstruksi gereja, tetapi sebagai ekspresi reformasi yang terus-menerus dengan tidak mengabaikan kehadiran Kristus, otoritas firman, dan persekutuan orang

6 Bdk. Michael S. Horton, "Semper Reformanda," *Tabletalk Magazine*, Oktober 2009, <https://tabletalkmagazine.com/article/2009/10/semper-reformanda/>. Horton menjelaskan bahwa istilah "*ecclesia reformata semper reformanda*" pertama kali disampaikan oleh Jodocus van Lodenstein, seorang pietis Reformed dari Belanda. Dengan rekan-rekannya, Van Lodenstein berkomitmen untuk selalu mereformasi gereja berdasarkan firman Allah.

percaya yang tetap terpelihara dalam ruang digital.

Hakikat dan Fenomena Gereja Virtual

Campbell menjelaskan bahwa isu tentang gereja daring telah menjadi percakapan para pemimpin gereja dan ahli media selama pandemi virus COVID-19.⁷ Hal ini terus berlanjut sampai kepada isu pemahaman dan perdebatan: sejauh mana gereja daring tetap dapat menjadi sebuah komunitas yang autentik, meski pertemuannya dimediasi secara digital?⁸ Campbell juga menyimpulkan bahwa pada akhirnya gereja-gereja harus mempertimbangkan pilihan-pilihan “*the ecclesial and liturgical implications*” saat bermigrasi secara daring.⁹ Hasil diskusi berbagai tokoh, pimpinan gereja dan ahli media, telah bersumbangsih dalam memberikan suatu refleksi yang bermakna terhadap pendefinisian gereja di ruang digital yang bukan sekedar perbedaan antara gereja daring dan luring.

*Here, they seek to offer meaningful reflection not just on how online church differs offline expressions but also to consider the ways the offline to online move potentially re-shape different denominations and groups understanding of what it means to be the church in a digitally-driven and technologically-mediated society.*¹⁰

Peter DeHaan, dalam *Visiting Online Church*, memberikan evaluasi kritis terhadap gereja digital yang berkembang pesat selama pandemi Covid-19. Ia menilai bahwa gereja daring melalui konten khusus dan layanan *streaming* hingga pemanfaatan teknologi realitas virtual (*virtual reality*) dapat berfungsi sebagai pintu masuk bagi sebagian pengunjung menuju gereja fisik, meskipun ketidakpuasan dalam pengalaman daring biasanya menghalangi mereka untuk hadir secara langsung. Berbeda dari model tersebut, gereja virtual justru membentuk komunitas tersendiri yang terdiri dari orang percaya, pencari spiritualitas, maupun individu yang bereksperimen di dunia siber. Dengan mengutip D. J. Soto dari gereja virtual, DeHaan menegaskan bahwa “*Virtual reality is an ideal gathering place for the homebound and those with severe social anxieties, which would prevent them from leaving their house to attend a church service.*”¹¹

Kamus Webster mendefinisikan virtual dengan “*being such in force or effect though not actually or expressly*”. Sementara itu, istilah realitas virtual berarti “*a realistic simulation of an environment, including three-dimensional graphics, by a computer system using interactive software and hardware.*”¹² Lingkungan virtual adalah lingkungan buatan yang dihasilkan oleh komputer dan dirancang untuk meniru realitas melalui perangkat interaktif (misalnya *meta quest*, sarung tangan khusus, atau sensor lainnya) sehingga pengguna dapat berinteraksi secara imersif, meskipun realitas yang tampak tersebut sesungguhnya tidak

7 Bdk. Campbell, *Digital Ecclesiology*, 4.

8 Campbell, 4. Berbagai pandangan Digital Ecclesiology telah disampaikan oleh berbagai kelompok di belahan dunia ini, termasuk para pemikir kelompok Kristen Protestan dan Katolik (22 teolog dan ahli media yang religius). “*The results is a diverse collection of essays where scholars draw on their research on digital culture, ethics and theology and bring it into conversation with ecclesial development and trends emerging due to COVID-19 global pandemic.*”

9 Campbell, *Digital Ecclesiology*, 65. Campbell menyadari tidak mudah menentukan suatu kesamaan pandangan terhadap berbagai isu perdebatan seputar liturgi, sakramen, konsep pertemuan bersama/koinonia gereja.

10 Campbell, *Digital Ecclesiology*, 65.

11 Peter DeHaan, *Visiting Online Church: A Journey Exploring Effective Digital Christian Community* (Grand Rapids: Rock Rooster Books, 2021), 90.

12 Robert B. Costello, *Random House Webster's College Dictionary* (Second Edition) (New York: Random House, 1997), 1434.

memiliki keberadaan fisik. John Dyer menjelaskan teknologi realitas virtual memang masih mahal dan memerlukan teknologi yang lebih rumit sehingga relatif masih sedikit dipakai oleh gereja:

*The VR environment allows participants to do things they can not do in person, such as flying around or changing their appearance, but it also recreate a sense of space and limitation that allows for intimate, one to one conversations after a service, an experience that is harder to recreate in 2D paces like a comment box or video conference window. However, while the body's spatial is engaged in a virtual service, each person needs his or her own headset, meaning that two people in the same room can not experience one another's presence in the same way they can when watching a broadcast service on a laptop or television screen. Because of the current cost and complexity of the technology, virtual reality service may be the least common from offered today.*¹³

Armstrong berpendapat, setiap teknologi memiliki keterbatasan, termasuk pemanfaatan realitas virtual sebuah gereja. Menurut Armstrong, diperlukan suatu kreativitas, kesabaran, hikmat, dan keahlian untuk mengembangkan bentuk-bentuk pelayanan Kristen yang efektif di dalam realitas virtual. Dengan demikian, suatu pemahaman yang utuh dan jelas tentang apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh realitas virtual dapat dirangkum.¹⁴ Sebagaimana penggunaan teknologi lainnya, pada hakikatnya realitas virtual merupakan alat teknologi yang bisa dipakai untuk kemaslahatan, jika digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Sebaliknya, realitas virtual dapat menjadi mimpi buruk bila sudah menguasai dan bukan dikuasai manusia. Gereja virtual bukan sekadar berada di ruang digital, melainkan secara khusus merujuk pada penggunaan teknologi realitas virtual yang bersifat imersif, di mana umat hadir dan berinteraksi melalui avatar dalam ruang ibadah digital tiga dimensi.¹⁵

D.J. Soto sebagai pendiri gereja realitas virtual pada tahun 2016, dan masih berlangsung hingga sekarang, menjelaskan bahwa gereja virtual sama dengan gereja fisik lainnya, hanya ada di realitas virtual. Berbagai pelayanan gereja tersedia: kegiatan doa, kelompok-kelompok kecil selama seminggu, dan ibadah hari Minggu. Sebagai gereja virtual: pelayanan sakramen, baik baptisan maupun perjamuan kudus, berlangsung di realitas virtual. Kehidupan gereja ini adalah pengalaman mendalam yang diterjemahkan ke dalam realitas spiritual.¹⁶ Pandangan Soto ini bisa jadi sejalan dengan salah satu argumen Michael Moynagh bahwa gereja seharusnya melakukan pendekatan yang relevan, sesuai dengan konteksnya, untuk penjangkauan jiwa-jiwa terhilang.¹⁷

13 John Dyer dan Heidi A. Campbell (peny.), *Ecclesiology for a Digital Church: Theological Reflections on a New Normal* (London: SCM Press, 2022), 7.

14 Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, 126-175. Dalam pembahasan terkait hakikat virtualitas ini, Armstrong memberikan sepuluh prinsip yang merupakan keterbatasan dan kelebihan dari realitas virtual. (1) realitas virtual adalah virtual; (2) Pengguna dalam realitas virtual bukan sekedar penonton melainkan partisipan; (3) realitas virtual menyimulasi indra pengalaman, namun tidak bisa menghadirkan konsep abstrak; (4) realitas virtual dapat memfasilitasi komunikasi lintas budaya; (5) realitas virtual membuat penggunaanya tidak sadar akan keadaan sekitarnya; (6) Pengguna di realitas virtual tidak teridentifikasi; (7) realitas virtual tidak dapat menyimulasi anonimitas; (8) realitas virtual menempatkan pengguna sebagai pengontrol; (9) Pelbagai platform realitas virtual cenderung membawa bias tersembunyi dalam definisi tentang keberhasilan; (10) realitas virtual didasarkan pada teknologi komputer.

15 Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, bab 4.

16 Bock dan Armstrong, 122.

17 Michael Moynagh, *Church for Every Context: An Introduction to Theology and Practice* (London: SCM Press, 2012), 197-220.

Tabel 1. Kronologi Singkat Gereja realitas virtual.

Periode	Ciri Utama	Contoh Gereja
1991-2004	Penggunaan situs web dan internet di pelayanannya	Gereja dengan situs web /khotbah daring
2004-2016	Eksperimen dunia virtual, pemanfaatan realitas virtual (avatar, realitas virtual <i>headset</i> , dan lainnya)	“Church of Fools” (2004)
2016- sekarang	Masuk ke era gereja virtual, penyembahan imersif	Gereja virtual MMO, bishop D.J. Soto ¹⁸

Sumber: Diolah penulis

Estes menyakini bahwa gereja virtual akan terus mengalami perkembangan seiring dengan dunia virtual yang terus memengaruhinya. Seiring dengan pengaruh dari semangat pascamodernisme, manusia akan mengalami perubahan dalam memaknai konsep gereja. Pilihan seseorang pun tidak lagi dibatasi. Ia bisa menjadi anggota gereja fisik atau gereja virtual atau kedua-duanya. Pilihan lain adalah tidak memilih kedua-duanya. Estes dengan yakin berkata, semua yang awalnya tampak tidak masuk akal, akhirnya akan menjadi logis bagi orang modern.¹⁹ Artikel ini hendak menegaskan bahwa isu utama dalam menentukan kesejatan gereja virtual terletak pada pelaksanaan sakramen. Estes mengakuinya sebagai persoalan utama.²⁰ Sakramen baptisan dan perjamuan kudus secara virtual merupakan bagian perdebatan panjang yang tidak mudah diselesaikan. Estes mengatakan gereja virtual tetap dapat melaksanakan sakramen baptisan dan perjamuan kudus, bila penekanannya bukan pada simbol, melainkan pada cara pelaksanaan yang merupakan karya dari Roh Kudus yang bisa bekerja termasuk di dunia virtual.²¹

Analisis atas Ketegangan Gereja Fisik dan Gereja VR di Era Pascamodern

Pendefinisian gereja virtual bukanlah hal yang sederhana. Darrell L. Bock dan Jonathan J. Armstrong mencatat bahwa sulit menentukan pendirian gereja virtual pertama.²² Namun, Charles Henderson mengeklaim telah merintis gereja virtual melalui *The First Church of Cyberspace* (1994). Inisiatif ini lahir dari keprihatinannya terhadap sekitar 90% jemaat

18 Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, 96-125. Bdk. Carl Barnhill, “A List of Virtual Reality Churches and When They Meet,” *CHURCH VISUALS: Your Visuals Matters* (blog), <https://churchvisuals.com/article/a-list-of-virtual-reality-churches-and-when-they-meet/>. Terdapat tujuh gereja virtual yang terdaftar berikut platform dan kegiatan gerejanya: 1) VR Church: Sunday at 3 pm EST in VR Chat. 2) Calvary Chapel Ft.Lauderdale: Saturday at 6 pm EST in Bigscreen; Sunday at 9 am, 11 am EST in Bigscreen and YouTube VR; Sunday at 1:30 pm EST in Bigscreen-Alpha Course; Thursday at 2 pm EST in Bigscreen- The Chosen Series 3) Cornerstone Church of Yuba City: Sunday at 6 pm EST in VR Chat; Thursday at 10:00 pm EST- Small Group in VR Chat. 4) Life Church: Sundays at 10:00 am CST in Bigscreen. 5) Lakeland VR Church: Thursday at 7:30 pm CST in VR Chat; Sunday at 9 am and 10:45 am CST in VR Chat. 6) Church Unlimited: Sunday from 10:45 am to 12:30 pm EST in Altspace VR. 7) Experience Christian Center: Sunday from 11:00 am to 1:00 pm EST in Altspace VR. Dari penelusuran penulis, gereja virtual di Indonesia pernah diterapkan di gereja GBI PRJ, tetapi saat ini belum diperoleh kelanjutan dari pemakaian teknologi realitas virtual tersebut. Hal itu menyangkut teknologi dan biaya yang tidak murah, lihat laman (Wisnu Arto Subari, “V2 Indonesia Gunakan Teknologi Extended Reality untuk Rumah Ibadah,” *Mediaindonesia*, 19 Agustus 2022, https://mediaindonesia.com/teknologi/516149/v2-indonesia-gunakan-teknologi-extended-reality-untuk-rumah-ibadah?utm_source=chatgpt.com). Data menunjukkan belum ada gereja virtual yang mencantumkan jumlah anggota tetap dari gereja virtual, mayoritas masih membentuk komunitas yang bisa bergabung tanpa harus menjadi anggota tetap gereja virtual tersebut.

19 Douglas Estes, *SimChurch: Being the Church in the Virtual World* (Grand Rapids: Zondervan, 2009), 27.

20 Estes, *SimChurch*, 116.

21 Bdk. Estes, 116-129. Estes menyarankan untuk mempertimbangkan empat pendekatan bagi pelaksanaan sakramen baptisan dan perjamuan kudus di gereja virtual. Pertama, sebagai sakramen virtual yang bersifat simbolis. Kedua, dengan mediasi avatar. Ketiga, sebagai perpanjangan dari praktek sakramen gereja nyata/fisik. Keempat, dilakukan dengan *outsourced virtual*, bisa memakai media yang sesungguhnya bukan yang virtual, tetapi di tempat masing-masing.

22 Bock dan Armstrong, *Virtual Reality Church*, 99.

yang tidak lagi menghadiri ibadah Minggu. Situs tersebut menyediakan ruang ibadah digital lengkap dengan imaji rohani, musik, khotbah, dan ruang obrolan yang memberi pengalaman kehadiran yang terasa nyata. Meskipun Gereja Presbiterian di Amerika Serikat tidak mengakui gereja ini sebagai bagian resmi sinode, beberapa pemimpinnya menyampaikan apresiasi atas pelayanan digital yang Henderson kembangkan.²³

Douglas Estes memberikan komentar positif terhadap keberadaan suatu gereja virtual. Bagi Estes, gereja virtual bukan sekedar gereja bagi warga jemaat yang tidak lagi pergi beribadah pada hari Minggu di gedung gereja secara fisik, melainkan menjadi cara terbaik untuk menjangkau dan memuridkan orang-orang dalam dunia virtual. Estes memandang dunia virtual bisa menjadi peluang untuk melakukan misi penginjilan dan pemuridan. Gereja virtual bukan sekedar perluasan secara daring dari gereja nyata, tetapi justru bisa membuka peluang-peluang unik untuk mengalami kehidupan komunitas sebagai gereja Kristen. *"The best way to reach and disciple people in virtual worlds is with virtual churches."*²⁴

Heidi Campbell memberikan tanggapan bahwa kemunculan gereja digital harus mempertimbangkan beberapa faktor. Pertama, COVID-19 telah mengubah mayoritas gereja yang sebelumnya memang sudah melakukan ibadah daring untuk semakin serius memanfaatkan teknologi digital. Kedua, gereja harus selalu beradaptasi terhadap perubahan kebudayaan, termasuk masa pandemi. Gereja telah terbukti berhasil dan bahkan berkembang pesat menghadapi perubahan lingkungan, sosial, dan politik selama ribuan tahun. Ketiga, para pemimpin gereja harus menghadapi pertanyaan-pertanyaan yang sulit perihal natur gereja dalam pandemi global. Apakah para pemimpin tersebut memercayai keberadaan gereja dalam format digital? Keempat, tidak semua gereja bisa menerima pemaknaan yang sama antara persekutuan rohani dan persekutuan fisik. Dalam beberapa tradisi, elemen-elemen material (seperti dalam sakramen perjamuan: roti dan anggur secara fisik) tetap tidak tergantikan dengan bentuk sakramen daring yang makan-minum perjamuan kudus di rumah masing-masing tanpa kehadiran di gereja fisik. Kelima, krisis COVID-19 khususnya di masa isolasi telah menjembatani para pemimpin gereja untuk mempertimbangkan ulang definisi gereja terhadap sebuah persekutuan daring, baik dalam perspektif teologis dan praktik. Keenam, dengan berbagai penemuan/kemajuan teknologi digital, gereja harus terus melanjutkan pemilahan model praktik ibadah dan pelajaran yang terintegrasi setelah melewati krisis pandemi.²⁵

Perihal kehadiran di ruang digital, Binsar Jonathan Pakpahan mengulas pemikiran Martin Heidegger dan Jacques Derrida. Ia menyimpulkan bahwa kehadiran digital menuntut perjumpaan antarsubjek yang bermakna dan hanya mungkin apabila terdapat *keterlemparan* yang disadari serta kemampuan subjek untuk saling mengenali tanda kehadiran satu sama lain. Dalam ruang digital, tanda-tanda kehadiran tersebut berbentuk teks, gambar, suara, dan video. Ketika subjek saling mengenali tanda-tanda ini, mereka

23 Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, 103.

24 Estes, *SimChurch*, 94.

25 Bdk. Campbell, 71. Campbell menyimpulkan bahwa dari semua teolog dan ahli media yang menuliskan pemikiran teologis dan sosiologis dalam artikelnya: *"Yet all of the authors agreed that certain elements of the digital church are important and should continue past the crisis, but in a more complementary way."*

dapat menyepakati bahwa mereka hadir satu sama lain sehingga terbentuklah apa yang disebut sebagai “kehadiran dengan relasi antarsubjek yang bermakna.”²⁶

Berdasarkan uraian Pakpahan tersebut, penulis berpendapat bahwa relasi yang mengandalkan kesalingan mengenali tanda-tanda kehadiran dalam ruang digital tidak selalu dapat terwujud. Hal ini sangat bergantung pada karakter dan cara pengguna dalam berinteraksi. Pengguna akan memilih untuk bersikap aktif atau pasif di ruang digital. Ketidakterlibatan atau ketidakaktifan subjek dapat menghambat terbentuknya relasi antarsubjek yang bermakna. Selain itu, pengalaman kehadiran digital juga menuntut agar subjek dapat menunjukkan kehadiran secara serempak dan pada saat yang sama mengenali kehadiran pihak lain. Ketidakerempakan ini sering menjadi persoalan tersendiri dalam memahami dan memastikan kehadiran digital.

Sementara itu, David Alinurdin membahas kehadiran gereja yang semestinya bisa *multipresent*, baik secara fisik, spiritual, daring, maupun luring. Dalam artikelnya, Alinurdin mengkaji eklesiologi Lukas bahwa kehadiran Yesus setelah peristiwa kebangkitan bisa terjadi melalui sakramen perjamuan dan pemberitaan firman-Nya. Hal Itu dapat menjadi model gereja di ruang digital.²⁷

*Luke aims to assure them that Jesus remains present in a non-physical way through his words and the Eucharist in the Holy spirit wherever they were...This ecclesiological motif of Luke 24 also has ecclesiological relevance to the struggles of today church amid the pandemic disruption by reimagining the meaning of identity, community, and authority. Those three aspects have biblical historical roots in the early church's experience and continue to provide spaces to church expression, which also is contextual with the current digital religion phenomenon that blends the offline-online world.*²⁸

Baik Pakpahan maupun Alinurdin menegaskan bahwa kehadiran di ruang digital memerlukan relasi antarsubjek yang bermakna, sekaligus membuka kemungkinan bentuk kehadiran gerejawi yang *multipresent*. Pemahaman ini menunjukkan bahwa relasi digital dan model kehadiran pasca-kebangkitan dalam Lukas 24 dapat menjadi dasar bagi gereja untuk menghadirkan identitas, komunitas, dan otoritasnya dalam dunia yang menggabungkan ruang daring dan luring. Secara filosofis dan teologis, kedua pemikir ini menunjukkan bahwa ekspresi gereja di ruang digital dapat berfungsi sebagai pelengkap yang memperluas relasi dan kehadiran gerejawi dalam batas-batas tertentu, tetapi tidak dimaksudkan untuk menggantikan pengalaman komunal yang bersifat fisik.

Perkembangan gereja virtual kemudian bergerak menuju bentuk yang lebih berorientasi pada relasi dan pelayanan pastoral. Jemaat tidak lagi hadir secara pasif, tetapi dapat berinteraksi melalui platform tiga dimensi. Bock dan Armstrong mencatat bahwa model awal gereja virtual interaktif ini tampak dalam “Church of Fools” (2004), sebuah eksperimen gereja virtual yang disponsori Gereja Metodis Britania Raya dan Gereja Anglikan, meskipun tidak diakui sebagai gereja resmi.²⁹

26 Bdk. Pakpahan, “Mencari Definisi Kehadiran Antar-Subjek,” 16.

27 Alinurdin, “Reimagining Presence and Absence,” 103.

28 Alinurdin, 105.

29 Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, 110. Bock dan Armstrong menjelaskan gereja “Church of Fools” membuka portalnya hanya beberapa

Tim Hutchings mewawancarai beberapa pengunjung dan pengawas Church of Fools yang menggunakan teknologi realitas virtual dan mengatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara forum di ruang digital 2D dan 3D. Banyak anggota Church of Fools menyatakan ada pengalaman khusus saat mengendalikan *avatar*. “*It seems clear that for some users at least a sense of ‘being there’ was indeed captured during the existence of the 3D church.*”³⁰ Hutchings berpendapat bahwa pengalaman yang diperoleh melalui penggunaan berbagai media dengan peralatan *high-quality* audio, video dan *images* dapat memberikan komitmen dan pengalaman emosional yang kuat. Namun, gereja virtual mendapat tantangan lebih lanjut: Pertama, bagaimana membawa pertobatan para pengunjungnya agar dapat menjadi jemaat dan orang Kristen sejati? Kedua, bagaimana teknologi realitas virtual bisa menjadi pelengkap dan bukan pengganti gereja fisik dengan gereja daring?

*but reports of immersion in religious experiences nonetheless offer considerable hope for the future of online worship...these findings must at the very least bring into question the claim that “Virtual reality is no substitute for...shared worship in a flesh-and-blood human community.”*³¹

Hutchings menilai bahwa komunitas daring bukan hanya sebagai “teknologi” atau “platform”, tetapi sebagai fenomena yang punya implikasi teologis: redefinisi jemaat, kehadiran, sakramen, komunitas dalam ruang digital. Sebab itu, Hutchings memandang penting untuk menentukan standar yang dipakai ketika mendefinisikan sebuah “komunitas”³²

Bock, mengutip *The New York Times*, mencatat bahwa para pengunjung “Church of Fools” memasuki ruang ibadah realitas virtual melalui komputer mereka dan dapat berpartisipasi secara interaktif: berlutut, berdoa, berbicara melalui pesan teks, atau menerima berkat melalui avatar sebagai representasi digital diri. Platform tersebut juga menyediakan bangku untuk berkomunitas dan ruang percakapan informal. Eksperimen tiga bulan “Church of Fools,” yang berakhir pada 26 September 2004, menjadi prototipe awal bagi perkembangan gereja realitas virtual.³³ Model ini kemudian diadopsi dan dikembangkan lebih jauh oleh D.J. Soto melalui pendirian sebuah gereja yang sepenuhnya berbasis realitas virtual pada tahun 2016.³⁴ Berdasarkan penelusuran penulis, Soto masih melayani sebagai uskup gereja realitas virtual tersebut hingga tahun 2025.³⁵

minggu setelah, *i-Church*, gereja daring pertama berdiri sebagai jemaat sah dari suatu denominasi utama (Anglikan Oxford). Keuskupan Anglikan Oxford membuat *i-church* demi memfasilitasi berkumpulnya warga jemaat secara daring. *i-Church* dideskripsikan sebagai “suatu komunitas Kristen daring” dan “suatu komunitas Kristen dari gereja Inggris yang berbasis di Diocese Oxford”. Visi awalnya adalah menggunakan dan membentuk komunitas spiritual yang baru; suatu jaringan gereja untuk orang-orang yang tidak ingin, atau tidak mampu, bergabung dengan suatu gereja lokal, juga bagi warga gereja yang sering dalam perjalanan dan tidak bisa bergabung dengan gereja lokal secara fisik.

30 Hutchings, *Creating Church Online*, 255. Dalam karyanya yang berbasis studi kasus, Hutchings meneliti pengalaman religius digital dari beberapa gereja daring, termasuk Church of Fools.

31 Hutchings, *Creating Church Online*, 257.

32 Tim Hutchings, “Real Virtual Community,” *Word & World* 35, no. 2 (2015): 151-161, https://www.fldm.usmba.ac.ma/wp-content/uploads/2020/03/AN434-BENNIS-Real_Virtual_Community-YOUTH-1-CYBER.pdf.

33 Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, 113-117. Dari penelusuran kisah yang disampaikan oleh Jonathan J. Armstrong dengan Simon Jenkins (pendiri Church of Fools), penulis menilai: Pertama, gereja realitas virtual bentukan Jenkins ini memang masih dalam tahap percobaan selama 3 bulan untuk melihat animo orang-orang Kristen yang biasanya tidak pergi ke gedung gereja. Kedua, Jenkins mencoba untuk membawa gereja ke dalam media teknologi internet. Ketiga, memberikan sarana pengalaman spiritual bagi para pengunjung. Namun, hasilnya tidak semulus yang Jenkins prediksi. Sebagian pengunjung, yang memang tidak perlu memberikan data dirinya untuk masuk ke gereja virtual, malah bertindak provokatif, destruktif, dan mengucapkan kata-kata yang tidak pantas saat berada di platform gereja realitas virtual tersebut.

34 Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, 122. Bock menjelaskan, pernyataan ini berdasarkan email pribadinya dengan D.J. Soto, pada 23 Januari 2020.

35 Bdk. D.J. Soto, *VR MMO Church*, <https://www.vrchurch.org>. Menurut halaman resmi VR MMO Church, D.J. Soto tercatat sebagai “Bishop of

Perkembangan pesat teknologi dan pengaruh individualisme, rasionalisme dan faktualisme mendorong gereja virtual tampil sebagai bentuk ibadah alternatif yang dianggap relevan bagi masyarakat pascamodern.³⁶ Model ibadah ini menawarkan ruang yang lebih lentur dan terbuka terhadap berbagai interpretasi sehingga menarik mereka yang memaknai praktik keagamaan secara personal. Namun, kajian teologis, sosiologis, dan praksis gerejawi belum menunjukkan konsensus mengenai keabsahan gereja virtual sebagai gereja sejati. Dalam konteks tersebut, penulis menilai bahwa pemahaman eklesiologi yang berakar pada kesaksian Alkitab menjadi penting untuk menavigasi perubahan budaya dan implikasinya bagi praktik ibadah gereja.

Ciri utama pemikiran pascamodern yang tidak memusingkan pemaknaan objektif sebuah gereja sejati menjadi persoalan serius. Webber menekankan pentingnya pengalaman untuk mengalami pertumbuhan karakter di dalam komunitas orang percaya, yaitu gereja yang adalah tubuh Kristus. Di sini terjadi proses pembentukan agar setiap orang percaya memiliki karakter Kristus di dalam kehidupannya. *"Our life in Christ is a process that take place within his body in transactional relationship with each other."*³⁷ Komunitas orang percaya sebagai tubuh Kristus berpegang teguh pada kebenaran sejati, yaitu Kristus sendiri.³⁸ Stanley J. Grenz menjelaskan konsep komunitas dalam pemikiran kontemporer di bawah tantangan pascamodernisme memiliki pergumulannya sendiri. Di dunia yang berisi komunitas yang plural, gereja sebagai komunitas Kristen memiliki karakteristik khusus yang berlandaskan pada suatu visi untuk menggenapi tujuan ilahi sebagai pembawa gambar dan rupa Allah Tritunggal.³⁹ Dengan memperhatikan tradisi Reformasi, Grenz menegaskan gereja sejati sebagai komunitas firman dan sakramen. Uraian penjelasannya dapat memberi gambaran komprehensif tentang komunitas gereja sejati.

*Ultimately, the church is the product of the work of the Spirit. Yet, the Spirit creates the community through word and sacrament. The Spirit creates the church by speaking through the word. By speaking in and through biblical text the Spirit brings into being a converted people, that is, a people who forsake their old life so as to inhabit the new, eschatological world centered on Jesus Christ who is the Word. For this reason being merely the aggregate of its member, the church is a people imbued with a particular "constitutive narrative," namely, the biblical narrative of God at work bringing creation to its divinely intended goal. The church is a community of the converted, therefore, because the biblical narrative provides its participant with the interpretive framework through which they individually and corporately find their identity as those who are "in Christ" and through which they view life and the world."*⁴⁰

Matthew D. Kim mengatakan salah satu cara konkret untuk seorang pengkhotbah menyampaikan kebenaran firman adalah dengan menggunakan jembatan dan aspek

the Metaverse" yang memimpin *Virtual Reality Church* dan *MMO Church*, sebuah ekspresi gereja futuristik yang inklusif yang mengikuti perkembangan media baru. VR MMO Church merupakan komunitas spiritual di metamesta yang memanfaatkan berbagai media/platform seperti VR Chat, Rec Room, Final Fantasy XIV, dan Discord, serta menyelenggarakan layanan ibadah akhir pekan dan acara rutin kegiatan mingguan.

36 Robert E. Webber, *Ancient-Future Faith: Rethinking Evangelicalism for a Postmodern World* (Grand Rapids: Baker, 1999), 18.

37 Webber, 132.

38 Webber, 132.

39 Stanley J. Grenz, "Ecclesiology," dalam *The Cambridge Companion to Postmodern Theology*, peny. Kevin J. Vanhoozer (Cambridge: Cambridge University Press, 2006), 252.

40 Grenz, "Ecclesiology," 262.

pengalaman menjadi salah satu hal yang penting dari jembatan itu.⁴¹ Hal ini tampak sangat relevan dengan gagasan D.J Soto saat ia mendirikan gereja virtual yang tengah mencari pengalaman spiritualitas dalam iman Kristen. Bagi mereka, kehidupan gereja tersebut adalah pengalaman mendalam yang diterjemahkan ke dalam realitas virtual.⁴² Estes menyimpulkan bahwa gereja virtual adalah produk dari dua arus besar yang tidak terhindarkan: kemajuan teknologi dan pascamodernisme.⁴³

Ketika menanggapi gereja injili yang mencari bentuk baru ke arah gereja bercirikan pascamodernisme, Cory E. Labanow mengatakan gerakan *emerging church* menekankan pengalaman autentik dan relasi komunitas yang melampaui bentuk-bentuk gereja tradisional.⁴⁴ Pola ini sejalan dengan arah gereja virtual yang berupaya menghadirkan komunitas iman dalam ruang virtual, meskipun menimbulkan pertanyaan serius tentang kehadiran tubuh dan keabsahan sakramen.⁴⁵ Aline Amaro da Silva,⁴⁶ yang mewakili pandangan dari Katolik Roma, menegaskan bahwa gereja yang melaksanakan sakramen perjamuan kudus secara digital tidak dapat serta-merta menggantikan tradisi sakramen yang biasa dilakukan secara tatap muka, kecuali karena kondisi darurat. *"This does not mean that spiritual communion through digital means replaces physical communion in person"*.⁴⁷

*The Holy Mass transmitted by the networks still retains a corporeality, since the sacrament is celebrated by the priests individually or with a few faithful who assist in the transmission or in the liturgy, the bread is broken and the wine consecrated with all its physical materiality. The faithful physically accompany their homes, place themselves as if they were in the church, kneel, sit, stand, listen, watch, pray with their bodies and souls, they cannot physically receive the eucharist, but their mouth salivates when they see the priest communing, and in your heart's desire they share in spirit and in truth.*⁴⁸

Charles Melvin Ess yang meneliti *digital religion* berkomentar mengenai perdebatan tentang legitimasi sakramen daring.⁴⁹ Di kalangan gereja-gereja Lutheran sendiri, terdapat perbedaan dalam penerimaan sakramen perjamuan. Menurut Ess, gereja Lutheran di Norwegia dengan tegas menolak pelaksanaan sakramen secara daring. Persoalannya terletak pada penekanan elemen fisik yang tidak mungkin hadir pada transmisi digital dan reproduksi virtual. Pemahaman dualisme memisahkan antara yang fisik dengan rohani

41 Matthew D. Kim, *Preaching with Cultural Intelligence: Understanding the People Who Hear Our Sermons* (Grand Rapids: Baker Academic, 2017), 40-45. Kim menjelaskan lima strategi untuk menjangkau komunitas tertentu saat menyampaikan pengajaran Alkitab yang berbasis pada kecerdasan kebudayaan. Kim menggunakan akronim BRIDGE (beliefs, rituals, idols, dreams, God, experiences) dan menjelaskan bahwa *"Moving listeners toward Christian maturity requires culturally specific discipleship in the full-orbed sense of the word."*

42 Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, 122.

43 Estes, *SimChurch*, 28.

44 Steve Wohlberg, *The Emerging Church Trap: Avoid the Bait* (Coldwater: Remnant Publications, 2014), 5-6. Wohlberg menjelaskan pada umumnya *emerging church* memiliki empat hal: 1) Kurang memperhatikan/lemah dalam hal doktrin yang benar (2 Tim 4:3); 2) Biasanya sangat injili, bersifat interdenominasional, tetapi sekaligus bersifat *"interspirituality"* dengan agama-agama Timur. 3) Menekankan pentingnya pengalaman bersama Allah melalui disiplin spiritual yang mistis. 4) Biasanya menolak nubuatan kitab Daniel dan Wahyu, tetapi bersiap diri untuk akhir zaman (Bdk Mat 24:30, 31. 45-51: 28:20).

45 Cory E. Labanow, *Evangelicalism and the Emerging Church: A Congregational Study of a Vineyard Church* (Farnham: Ashgate, 2009). Bab 3. Labanow meneliti gereja injili Vineyard yang bertransisi dari gereja *evangelical* menjadi gereja kontemporer, yang ia sebut sebagai *emerging church*.

46 Campbell, *Digital Ecclesiology*, 12. Aline Amaro da Silva is Journalist, Master and Doctoral Student in Theology from Pontificia Universidade Catolica Do Rio Grande do Sul, Brazil.

47 Campbell, 12

48 Campbell, *Digital Ecclesiology*, 11.

49 Campbell, 40. Charles M. Ess is Professor in Media Studies, Department of Media and Communication, University of Oslo. He works across the intersections of philosophy, computing, applied ethics, comparative philosophy and religious studies, and media studies, with emphases on research ethics, digital religion, virtue ethics and existential media studies.

dan realitas lokal dengan global secara digital. *"The Spiritual Communion is explicitly not a physical consumption of physically altered elements."*⁵⁰ Penulis sependapat dengan apa yang dikatakan Campbell, bahwa dari berbagai diskusi di antara teolog, sosiolog, dan para pemimpin gereja, isu terkait keabsahan gereja digital yang juga terkait pelaksanaan sakramen belum terdapat kesepakatan tunggal. Sebaliknya, isu tersebut telah menimbulkan opini yang bervariasi bahwa *"there is no 'one size fits all' digital ecclesiology for the global church in a digital age."*⁵¹

Eklesiologi dalam Teologi Reformasi

Tradisi Reformasi sangat menekankan sifat absolut, tidak dapat direduksi, dan prioritas dari realitas transenden. Penekanan ini tidak bisa dikompromikan atau digantikan oleh nilai-nilai lain. Sesungguhnya, masyarakat pascamodern membutuhkan hal ini agar dapat keluar dari jerat kebuntuan narsistik yang mereka alami.⁵² Pemahaman ini menilai motif orang-orang yang menjadi pengunjung gereja virtual. Sebagai tokoh Reformasi abad ke-16, Martin Luther dan Yohanes Calvin memandang gereja adalah persekutuan orang-orang kudus, yaitu mereka yang percaya serta disucikan di dalam Kristus dan yang disatukan dengan Kristus sebagai Kepala.⁵³ Namun, kedua teolog besar tersebut memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dalam memberi pemahaman tentang gereja sejati, serta pelaksanaan sakramennya. Hal inilah yang akan menjadi pertimbangan penulis dalam mengkritik pemahaman gereja virtual secara eklesiologis dan alkitabiah.

Pandangan Martin Luther

Dalam *"The Babylonian Captivity of the Church"*, Martin Luther mengatakan perihal tujuh sakramen yang dilaksanakan oleh gereja Katolik Roma saat itu sebagai dongeng atau takhayul yang tidak berdasarkan Alkitab. Pada awalnya, Luther menyebut tiga sakramen: baptisan, perjamuan kudus, dan pengakuan dosa. Namun, seperti yang dijelaskan Alister McGrath, Luther mengoreksinya menjadi dua sakramen saja: baptisan dan perjamuan kudus.⁵⁴ Bagi Luther, sakramen tidak cukup hanya berupa tindakan atau simbol lahiriah. Ia baru disebut sakramen jika ada janji Allah yang jelas dan menggerakkan iman orang yang mengikutinya.

There is no reason why you or anyone else should expect from me a treatise on the other sacraments (besides baptism, the Lord's Supper, and penance) until I am taught by what text I can prove that they are sacraments. I regard none of the others as a sacrament, for there is no sacrament save where there is a direct divine promise, exercising our faith. We can have

50 Campbell, *Digital Ecclesiology*, 43.

51 Campbell, 68.

52 Carver T. Yu, "Charismatic Movement, Postmodernism, and Covenantal Rationality," dalam *Reformed Theology Identity and Ecumenicity*, peny. Wallace M. Alston Jr., dan Michael Welker (Grand Rapids: Eerdmans, 2003), 169.

53 Louis Berkhof, *Systematic Theology* (Grand Rapids: Eerdmans, 1949), 564.

54 Alister E. McGrath, *Reformation Thought: An Introduction* (Fifth Edition) (Oxford: Wiley-Blackwell, 2021), 347-348. McGrath menjelaskan *"Penance thus cease to have sacramental status, according to Luther, because the two essential characteristics of a sacrament were the Word of God and an outward sacramental sign (such as water in baptism and bread and wine in the eucharist). The only true sacrament of the New Testament church were thus baptism and eucharist; penance, having no external sign, could no longer be regarded as a sacrament."*

*intercourse with God except by the word of Him promising, and by faith of man receiving the promise. At another time you shall hear more about their fables of seven sacraments.*⁵⁵

Dalam “The Large Catechism” Luther menegaskan dua sakramen yang harus dilaksanakan untuk menjadi seorang Kristen: baptisan dan perjamuan kudus.⁵⁶ Perihal baptisan, Luther memberikan pengajarannya sebagai berikut. Pertama, dasarnya adalah perintah Allah, seperti yang diamanatkan dan ditetapkan oleh Tuhan Yesus Kristus dalam Matius 28:19. Kedua, baptisan adalah perbuatan Allah sendiri melalui manusia. Ketiga, baptisan adalah air dan firman Allah. Jadi, bukan sekadar air biasa karena adanya firman dan perintah Allah di dalam air itu. Di sini, Luther dengan jelas mengingatkan agar baptisan tidak hanya dilihat dari bagian luarnya saja, melainkan harus ada firman Allah di dalamnya. Umat Kristen tidak memisahkan antara firman dan air. Air baptisan yang tanpa firman, tidak ada bedanya dengan air biasa yang lazim digunakan seorang pelayan untuk memasak. Namun, jika disertai firman Allah maka air menjadi sakramen yang disebut baptisan Kristus.⁵⁷ Baptisan dinilai sah jika ada air dan firman yang menyertainya.⁵⁸ Dalam hal baptisan ini, Luther tidak memusingkan faktor iman dari orang yang dibaptis. Baptisan terikat dengan firman bukan dengan iman.⁵⁹ Bahkan, baptisan tetap sah ketika disalahgunakan, hakikatnya tidak hilang. Emas tetaplah emas, sekalipun seorang pelacur mengenakannya dalam dosa dan aib.⁶⁰

Untuk mendasari sakramen perjamuan kudus, Luther mengawalinya dengan mengutip 1 Korintus 11:23-25 dan beberapa bagian Alkitab lainnya dengan menekankan bahwa perjamuan kudus ditetapkan Kristus sendiri tanpa nasihat atau pendapat manusia.⁶¹ Dalam hal sakramen perjamuan kudus, Luther mengajarkan beberapa hal penting. Pertama, firman Kristus membuat roti dan anggur menjadi tubuh dan darah-Nya. Kedua, yang menjadi dasarnya adalah firman Allah bukan kelayakan manusia. Ketiga, tujuan perjamuan kudus adalah memperoleh pengampunan dosa dan peneguhan iman. Keempat, iman menjadi persiapan saat menerima perjamuan kudus itu. Kelima, orang yang menghindari sekian lama untuk makan dan minum roti dan anggur perjamuan, karena mengabaikan atau menilai diri tidak layak karena terus hidup dalam dosanya, tidak dapat dipandang sebagai orang Kristen.⁶² Keenam, perjamuan kudus adalah demi kebutuhan orang percaya untuk memperoleh penghiburan dan kekuatan menghadapi Iblis.⁶³

55 Martin Luther, *Three Treatises* (Philadelphia: Fortress, 1970), 116.

56 Martin Luther, *The Large Catechism*, terj. Robert H. Fischer (Philadelphia: Fortress Press, 1959).

57 Luther, 98.

58 Luther, 99.

59 Luther, 99.

60 Martin Luther, *Katekismus Besar*, terj. Anwar Tjen (Jakarta: Gunung Mulia, 2007), 199.

61 Bdk. Mat 26:26-28; Mrk 14:22-24; Luk 22:19,20. Luther, *Three Treatises*, sakramen ini tetap sebagaimana adanya dan senantiasa berlaku seperti Kesepuluh Firman, Doa Bapa Kami, dan Pengakuan Iman. Hakikatnya tidak terpengaruh, sekalipun digunakan atau diperlakukan dengan tidak layak.

62 Di masa itu, Luther mengatakan ada orang-orang tertentu yang tidak mengambil bagian dalam perjamuan kudus sampai waktu satu, dua, tiga tahun bahkan lebih lama lagi. Bdk. Luther, *Katekismus Besar*, 216. Mereka yang terus menerus menghindari sakramen ini akan semakin keras dan dingin hatinya dari hari ke hari dan akhirnya akan melepaskannya sama sekali (bdk. hal 220).

63 Luther, *Katekismus Besar*, 207-228.

Bagi Luther, sakramen yang tidak dilaksanakan sesuai ketetapan Kitab Suci justru menawan gereja, sebagaimana ia gambarkan melalui metafora “Babylonian Captivity of the Church” untuk mengkritik praktik sakramental Gereja Katolik Roma yang dianggap membebani umat dan bersifat takhayul.⁶⁴ Dalam *On the Councils and the Church*, Luther mengemukakan tujuh tanda gereja sejati: pemberitaan firman yang murni; baptisan dan perjamuan kudus yang dilaksanakan dengan benar; praktik publik pengampunan dosa; penetapan pelayanan gerejawi; doa dan penyembahan publik; serta kesediaan memikul salib.⁶⁵ Namun, ketika merumuskan esensi pelayanan gereja, Luther menegaskan bahwa pusatnya terletak pada pemberitaan firman dan pelaksanaan sakramen sebagaimana diperintahkan Allah.⁶⁶

Dalam pandangan Luther, sakramen perjamuan kudus menegaskan kehadiran nyata Kristus dalam roti dan anggur berdasarkan janji-Nya, “Inilah tubuh-Ku, inilah darah-Ku.” Inti penerimaan sakramen terletak pada iman yang memercayai janji tersebut sehingga perjamuan menjadi anugerah bagi mereka yang lemah dan membutuhkan penguatan, bukan bagi mereka yang telah mencapai kesempurnaan rohani. Luther tidak menekankan mekanisme pemeriksaan gerejawi sebelum seseorang maju ke meja perjamuan, sekalipun ia tetap mengingatkan bahwa penerimaan tanpa iman sejati berpotensi membawa hukuman sebagaimana peringatan Paulus (1 Kor. 11:29). Dengan demikian, tanggung jawab utama terletak pada sikap iman individu di hadapan Allah, bukan pada regulasi eksternal gereja.

Dalam Katekismus Besar, Luther mempertegas signifikansi sakramen baptisan dan perjamuan kudus yang bukan sekadar air, roti dan anggur:

*Now, what is sacrament of the Altar? Answer: It is the true body and blood of the Lord Christ in and under the bread and wine which we Christians are commanded by Christ's word to eat and drink. As we said of Baptism that it is not mere water, so we say here that the sacrament is bread and wine, but not mere bread or wine such as is served at the table. It is bread and wine comprehended in God's Word and connected with it.*⁶⁷

Pandangan Luther mengenai gereja sejati dan sakramen harus dipahami dalam konteks polemik melawan gereja Katolik Roma, yang menurutnya telah menyimpang dari Kitab Suci.⁶⁸ Luther berperan meruntuhkan struktur yang keliru, sedangkan Calvin membangunnya kembali. Para ahli gereja sering menyimpulkan bahwa Luther memberi kita reformasi, sedangkan Calvin membentuknya menjadi teologi sistematis, sebuah ringkasan yang sejalan dengan analisis Alister McGrath mengenai perbedaan dalam pendekatan dari kedua tokoh reformasi tersebut.⁶⁹ Untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dan ketat, umat dapat menemukan pada tulisan dan pemikiran Yohanes Calvin.⁷⁰

64 Martin Luther, *Three Treatises*, 119-126.

65 Martin Luther, *Luther's Works*, Vol. 41: *Church and Ministry III*, peny. Eric W. Gritsch dan Helmut T. Lehmann (Philadelphia: Fortress, 1966), 148-165.

66 Luther, *Three Treatises*, 66.

67 Luther, *The Large Catechism*, 91.

68 Martin Luther, *Luther's Works*; bdk. McGrath, *Reformation Thought*.

69 McGrath, *Reformation Thought*, 320.

70 McGrath, 320.

Pandangan Yohanes Calvin

Ford Lewis Battles, dalam *Interpreting John Calvin*, menegaskan bahwa Calvin menghindari dikotomi sakral atau sekuler dan lebih memilih posisi “*the Calvin middle way*.”⁷¹ Pemikiran Calvin dalam *Institutes of Christian Religion*,⁷² yang lahir pada masa kemerosotan gereja akibat sistem kepausan, dipandang sebagai warisan penting kekristenan.⁷³ Bahkan Herman Bavinck menilai Calvin lebih unggul dibanding Luther dan Zwingli karena kedalaman sistematika, ketelitian, dan orientasi praktisnya.⁷⁴

Dalam konteks artikel ini, wawasan eklesiologis Calvin relevan untuk memahami natur gereja sejati menurut Kitab Suci. Calvin membedakan antara gereja yang tidak terlihat dan gereja terlihat. Gereja yang tidak terlihat adalah mereka yang berada di hadirat Allah. Di dalam gereja ini, yang diterima hanyalah dia yang oleh rahmat Allah diangkat menjadi anak-Nya dan yang oleh penyucian karya Roh Kudus menjadi anggota Kristus. Mereka tidak hanya terdiri dari semua orang kudus yang mendiami bumi, tetapi juga semua orang pilihan yang pernah hidup sejak awal zaman. Penulis berpendapat bahwa anggota gereja tidak terlihat bersifat rohaniyah, bukan institusional, dan hanya Allah saja yang mengetahui dengan pasti siapa yang menjadi anggotanya. Sementara itu, gereja yang terlihat adalah komunitas lahiriah yang berhimpun di sekitar firman dan sakramen, yang di dalamnya terdapat baik orang percaya sejati maupun yang munafik.⁷⁵ Kendati tampak “lenyap” atau kecil di mata dunia, Calvin menegaskan bahwa Allah selalu memelihara sisa umat-Nya (*remnant*) yang setia.⁷⁶ Distingsi ini menunjukkan relasi yang saling melengkapi: gereja yang terlihat menjadi sarana Allah untuk menuntun orang kepada persekutuan sejati dengan Kristus, sementara gereja yang tidak terlihat merupakan realitas rohani yang menjadi esensi sejati gereja.

Dalam memahami gereja sejati, Calvin memberikan dua tanda: Pertama, adanya pemberitaan firman Allah yang murni. Kedua, pelaksanaan sakramen sesuai dengan perintah Kristus. “*Wherever we see the Word of God purely preached and heard, and the sacraments administered according to Christ’s institution, there, it is, not to be doubted, a church of God exists.*”⁷⁷ Dalam *Institute*, dua sakramen yang dimaksud Calvin adalah baptisan dan perjamuan kudus.⁷⁸ Melalui sakramen, iman jemaat dikuatkan dalam penglihatan dan pengecapan. Sakramen menjadi sarana yang dipakai sebagai tanda dan meterai, serta petunjuk dan peneguhan. Calvin mengaitkan sakramen dan pemberitaan firman Tuhan sebagai alat anugerah yang membawa pertumbuhan iman. Sakramen itu adalah tanda yang kelihatan dari suatu hal yang suci atau suatu wujud yang kelihatan dari rahmat yang

71 Ford Lewis Battle, *Interpreting John Calvin* (Grand Rapids: Baker, 1996), 36.

72 John Murray berkomentar tentang *Institutes* “*The Institutes is the representative treatise of the Reformation. It was this work that gave to the Protestant Church the systematic presentation of Christian Doctrine and the apologetic defence of Protestant faith indispensable to the polemic being conducted with Rome and to protection of the Reformation movement against those extremes and excesses invariably attendant upon liberation from tyranny. It was the Institutes that turned the battle to the gate.*” Lihat John Murray, *Collected Writing of John Murray* (Edinburgh: Banner of Truth, 1982), 306.

73 Bdk. Anthony N. S. Lane, *John Calvin: Student of the Church Fathers* (Grand Rapids: Baker, 1999), 87.

74 Herman Bavinck, *Reformed Dogmatics*, peny. John Bolt, terj. John Vriend (Grand Rapids: Baker, 2003), 175.

75 John Calvin, *Institutes of the Christian Religion*, peny. John T. Mc. Neil, terj. Ford Lewis Battle (Philadelphia: Westminster Press, 1960), IV.1.7.

76 Calvin, *Institute*, IV.1.7.

77 Calvin, IV.1.9.

78 Calvin, IV.17.19.

tidak kelihatan.⁷⁹ Calvin menambahkan disiplin gereja bukan sebagai tanda gereja sejati, melainkan demi menjaga kekudusan sakramen. Ia menegaskan bahwa meja Tuhan tidak boleh dicemari. Karena itu, gereja harus menjaga siapa yang boleh mengikuti sakramen gereja.⁸⁰

Terkait dengan keabsahan gereja realitas virtual, pembahasan mengenai sakramen baptisan dan perjamuan kudus yang Calvin jelaskan dalam *Institut* menjadi relevan karena dua hal. Pertama, baptisan adalah tanda bahwa seseorang diterima masuk dalam persekutuan gereja. Penetapan baptisan ini bertujuan untuk membantu iman, baik dalam hubungannya dengan Allah maupun sesama manusia.⁸¹ Hal yang terpenting dalam baptisan air adalah janji yang menyertainya bahwa siapa yang percaya dan dibaptis akan diselamatkan.⁸² Tidak ada janji yang lain, kecuali penyucian melalui pemercikan darah Kristus yang digambarkan dengan air karena berfungsi untuk membersihkan dan mencuci. Baptisan bukan bergantung pada kemanjuran airnya, melainkan pada pengalihan hati orang yang dibaptis itu kepada Kristus saja. Calvin mengingatkan baptisan hanya terjadi sekali seumur hidup orang itu untuk pendamaian dosa masa lalu dan yang akan datang. Saat seseorang dibaptis, seluruh kebenaran Kristus, baik kematian maupun kebangkitan-Nya, diperhitungkan kepadanya. Bagi Calvin, cara pembaptisan air tidaklah penting. Namun, calon baptisan harus diperkenalkan kepada jemaat yang adalah saksi dan pendoa baginya. Gereja mengajarkan pengakuan iman, pemberitaan janji-janji Allah, dan pembaptisan dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus oleh pejabat gereja.⁸³

Kedua, perihal sakramen perjamuan kudus. Roti dan anggur memang tetap roti dan anggur, Calvin seperti halnya Luther, menolak transubstansiasi Katolik Roma. Roti tidak berubah menjadi tubuh Kristus, demikian pula dengan anggur tidak berubah menjadi darah Kristus. Roti dan anggur perjamuan tetap sebagai “tanda”, tetapi disebut sebagai tubuh dan darah Kristus karena itu adalah tanda-tandanya.⁸⁴ Calvin juga mengingatkan agar tidak melakukan kesalahan dengan tanda-tanda itu. Kesalahan pertama, umat bisa terlalu melemahkan tanda-tanda sehingga memisahkannya dari rahasia-rahasia yang ada pada tanda-tanda itu. Kesalahan kedua, umat bisa menyanjungnya terlalu tinggi sehingga menggelapkan rahasia-rahasia dari tanda-tanda tersebut.⁸⁵ Calvin mengatakan dengan jujur bahwa ia sendiri tidak bisa menjelaskan dengan akal budinya mengenai cara kehadiran Kristus dalam roti dan anggur perjamuan. Hal itu merupakan suatu rahasia yang begitu tinggi. Bagi Calvin, yang terpenting adalah dia diperintahkan-Nya mengambil, memakan dan meminum tubuh dan darah-Nya yang dilambangkan oleh roti dan anggur.⁸⁶ Di sini, realitas fisik dipakai Allah sebagai “alat peraga” yang bisa dilihat, disentuh, dan dicicipi

79 John Calvin, *Institutio: Pengajaran Agama Kristen*, terj. Winarsih dan J. S. Aritonang (Jakarta: Gunung Mulia, 2008), 275.

80 Calvin, *Institute*, IV.12–IV.13.

81 Calvin, IV.14.1.

82 Markus 16:16.

83 Calvin, *Institute*, IV.15.20. Bdk Calvin, *Institutio*, 290. “Gereja Katolik Roma menganggap mutlak perlu bahwa air yang dipercikkan pada waktu baptisan itu mengalir.”

84 Calvin, *Institute*, IV.17.19.

85 Bdk. Calvin, *Institutio*, 302.

86 Calvin, *Institutio*, 306.

untuk mengomunikasikan hal yang lebih dalam, yaitu kehadiran Kristus secara rohani bagi yang beriman.⁸⁷ Roti dan anggur menunjuk kepada makanan dan minuman rohani yang benar-benar diperlihatkan, seolah-olah Kristus sendiri hadir dan diperlihatkan di depan mata jasmani orang yang mengikut perjamuan, bahkan dapat diraba oleh tangan. Hal ini tepat seperti yang Kristus katakan, “Ambillah, makanlah, minumlah, inilah tubuh-Ku yang diserahkan bagi kamu, inilah darah-Ku yang ditumpahkan untuk pengampunan dosa.”⁸⁸ Penekanan Calvin terletak pada firman Kristus “yang diserahkan bagi kamu, yang ditumpahkan bagi kamu”. Roti dan anggur menggambarkan tubuh dan darah Kristus, yang ketika diminum dan dimakan menjadi kepunyaan orang percaya sebagai makanan bagi kehidupan rohani. Calvin tidak ingin terjebak dengan pemahaman yang terlalu menyanjung tinggi roti dan anggur, seperti pengikut Luther, atau terlalu melemahkan tanda-tanda, seperti pengikut Zwingli.⁸⁹

Dengan tegas, Calvin mengatakan bahwa kehadiran Kristus tidak bisa dibatasi atau diikat pada roti dan dikurung di dalam roti, serta kehadiran-Nya juga tidak boleh dibatasi dengan cara apapun. Kemuliaan Kristus melampaui seluruh ciptaan, termasuk materi roti dan anggur.⁹⁰ Misteri kehadiran Kristus dalam perjamuan kudus terletak pada terangkatnya jiwa orang yang mengikutinya dan bukan sebaliknya Kristus yang turun ke dalam roti dan anggur.⁹¹ Inilah misteri persekutuan dengan Kristus yang berbeda dengan pemahaman Luther bahwa tubuh Kristus hadir di dalam roti dan anggur. Selain dua sakramen, baptisan dan perjamuan kudus, tidak ada sakramen lain yang ditetapkan Allah bagi gereja-Nya.⁹²

Dalam hal ketidaksetujuan Calvin dengan Zwingli tentang perjamuan kudus, McGrath berkomentar, Zwingli memang memahami sakramen dengan menggunakan analogi militer karena posisi dirinya sebagai rohaniwan di ketentaraan Swiss. Sakramen perjamuan adalah sebatas simbol yang diwakilkan oleh roti dan anggur yang berfungsi untuk menunjukkan iman. Bagi Zwingli, khotbah firman Allah merupakan yang terpenting dan sakramen adalah bagaikan meterai di atas sebuah surat.⁹³ Perihal pemahaman Luther tentang kehadiran Kristus yang nyata di roti dan anggur, Zwingli tidak sependapat. Bagi Zwingli, Kristus berada di sebelah kanan Allah Bapa, bukan hadir di roti dan anggur perjamuan.⁹⁴ Terhadap ketidaksesuaian pandangan antara Luther dan Zwingli tersebut, Calvin mengambil jalan tengah dengan memberikan dua definisi sakramen. Pertama, sakramen sebagai “*an external symbol*” yang dipakai Allah untuk memeteraikan janji-janji-Nya demi menopang kelemahan iman. Kedua, sakramen sebagai “*visible sign of a sacred thing, or a visible form of an invisible grace.*”⁹⁵ Penulis sepakat dengan McGrath yang berpendapat

87 Bdk. Calvin, *Institute*, IV.14.6; IV.17.10.33.

88 Mat 26:26-28, 1 Kor 11:24. Di sini, Calvin menggabungkan ucapan Kristus di hadapan para murid-Nya, dan penjelasan rasul Paulus kepada jemaat di Korintus tentang makna dan bagaimana melaksanakan perjamuan kudus yang benar.

89 Calvin, *Institute*, IV.17.11.

90 Calvin, IV.17.19.

91 Calvin, IV.17.31.

92 Calvin, IV.17.19.

93 McGrath, *Reformation Thought*, 360.

94 McGrath, 364.

95 McGrath, 375.

bahwa Calvin memang mengambil jalan tengah dan tidak ingin masuk dalam perdebatan Luther dan Zwingli terkait relasi antara tanda sakramen dengan karunia rohani yang menyertainya. Calvin berpendapat memang ada koneksi yang kuat antara simbol/tanda dan karunia yang dengan mudah dapat berpindah dari satu ke lainnya.

The sign is visible and physical, whereas the thing signified is visible and spiritual; yet because the connection between the sign and the thing signified is so intimate, it is permissible to apply the one to the other. Thus the thing that is signified is effected by its sign. Calvin could thus maintain the difference between the sign and the thing signified, while insisting that the sign really point to the gift it signifies.⁹⁶

Sekalipun Calvin tidak memasukkan disiplin gereja ke dalam tanda gereja sejati, tetapi, terkait dengan pembahasan sisi pastoral dalam artikel ini, penulis memandang perlu untuk memperhatikan uraian Calvin yang berkorelasi dengan sakramen perjamuan kudus. Calvin menegaskan tiga tujuan disiplin gereja: Pertama, mereka yang menempuh hidup yang memalukan dan keji tidak disebut sebagai orang Kristen. Kedua, mereka tidak memengaruhi jemaat yang baik menjadi rusak. Ketiga, rasa malu ditimbulkan karena mereka menerima hukuman, lalu menyesali kejahatan mereka.⁹⁷ Tujuan disiplin gereja yang pertama harus menjadi perhatian khusus bagi pelayanan pastoral gereja. Bila gereja tidak mendisiplin mereka yang hidup memalukan dan dalam kejahatan, otomatis akan mencemarkan sakramen perjamuan.

Analisis Eklesiologis terhadap Gereja VR

Luther dan Calvin memandang sakramen sebagai tanda anugerah yang kelihatan. Air di dalam baptisan, serta roti dan anggur di dalam perjamuan kudus tetaplah materi dunia yang menjadi alat/sarana Allah untuk memberikan pemahaman dan pengalaman yang lebih besar, yaitu kehadiran Allah saat orang percaya melakukannya di dalam iman kepada Kristus. Tanpa kehadiran Allah, semua sarana anugerah itu tidaklah berbeda dengan air sehingga roti dan anggur biasa saja. Pandangan Luther dan Calvin mengenai sakramen dapat dikategorikan sebagai isu yang serupa, tetapi tidak sama. Keduanya memiliki kesamaan dalam menolak doktrin transubstansiasi Katolik Roma, tetapi berbeda secara substansial dalam penekanan teologisnya. Luther mempertahankan konsep kehadiran nyata Kristus dalam elemen perjamuan, sedangkan Calvin menekankan kehadiran Kristus secara rohani melalui karya Roh Kudus yang mengangkat orang percaya secara rohani kepada Kristus sehingga memberikan nuansa yang lebih spiritual dibandingkan fisik.⁹⁸

Dari pembahasan pandangan Luther dan Calvin sebelumnya, penulis memberikan analisis eklesiologis bagi gereja virtual. Pertama, pelaksanaan sakramen baptisan dan perjamuan kudus gereja virtual yang tidak menggunakan elemen air, roti, dan anggur yang nyata tidak sesuai dengan pemahaman teologisnya. Luther kemungkinan besar

⁹⁶ McGrath, 376.

⁹⁷ Calvin, *Institute*, IV.12.5.

⁹⁸ Calvin, IV.17.31.

tidak akan menerima sakramen (baptisan dan perjamuan kudus) yang tanpa wujud fisik itu. Argumentasinya, Kristus tidak dapat berdusta dengan perkataan-Nya sendiri saat Ia mengatakan di dalam Matius 26:28 dan 1 Korintus 11:25 “Ambillah, makanlah; inilah tubuh-Ku, minumlah, kamu semua dari cawan ini. Cawan ini adalah perjanjian baru dalam darah-Ku.” Luther berkeyakinan bahwa sesungguhnya roti dan anggur itu adalah tubuh dan darah Kristus. Penulis menyimpulkan dari perspektif Luther bahwa gereja virtual yang menekankan air, roti, dan anggur sebatas simbol dengan format digital tidak dapat disebut gereja sejati.

Kedua, D.J. Soto mengatakan gereja virtual sama dengan gereja fisik lainnya, tetapi hanya dilaksanakan secara virtual. Namun, ada beberapa keberatan bila kita memperhatikan ajaran eklesiologis Calvin. Gereja yang terlihat di dalam bentuk perkumpulan/komunitas orang yang mengaku percaya kepada Kristus bisa menjadi sarana yang efektif untuk dipakai Allah dalam pemberitaan firman dan pelaksanaan sakramen. Akan tetapi, bila hanya berkumpul di dunia metamesta dengan alat bantu komputer dan *meta quest* akan sulit disebut sebagai gereja sejati yang terlihat. Dengan memperhatikan ajaran Calvin, bukan hal yang mustahil di dalam gereja virtual terdapat anggota dari gereja yang tidak terlihat, yaitu jemaat Allah yang hidup yang karena situasi dan kondisi tertentu menghadapi kesulitan/tantangan dalam menyatakan imannya di gereja yang terlihat.

Selain itu, pemberitaan firman melalui media digital termasuk teknologi realitas virtual dapat menjadi sarana efektif bagi percepatan misi global dan pengajaran doktrin Alkitabiah. Jika Calvin dan Jonathan Edwards hidup pada masa kini, mereka mungkin akan memanfaatkan teknologi realitas virtual untuk pengajaran doktrin dan penginjilan. Setiap penemuan mencerminkan kemuliaan Allah.⁹⁹ Dalam konteks lainnya, Program Alpha Course adalah sebuah institusi yang menjalankan penginjilan digital melalui program pemuridan di Calvary Chapel Ft. Lauderdale, *small group* di Cornerstone Church of Yuba City,¹⁰⁰ dan ke wilayah tertentu yang membatasi pengabaran injil. Dengan begitu, komunitas gereja realitas virtual dapat menjadi solusi sementara sebelum terwujudnya gereja sejati.

Walaupun Calvin tidak memasukkan disiplin gereja sebagai tanda gereja sejati, tetapi disiplin gereja dipandang sebagai hal penting. Fungsi pertama dan terutama dari disiplin gereja adalah mendidik.¹⁰¹ Dalam perspektif Calvin, pelaksanaan disiplin gereja merupakan unsur yang harus ada bagi setiap gereja yang sejati. Namun, penerapan disiplin gereja tersebut sulit diwujudkan dalam konteks gereja berbasis realitas virtual karena absennya kehadiran fisik dan tidak adanya keterikatan dalam komunitas yang mempunyai hak dan kewajiban sebagai anggota gereja yang terlihat. Hal ini membuat pelayanan pastoral yang berupa pengawasan, teguran, serta pembinaan anggota jemaat tidak dapat dijalankan secara efektif.¹⁰²

99 Bock dan Armstrong, *Virtual Reality*, 95.

100 Carl, “A List of Virtual Reality Churches and When They Meet.”

101 Francois Wendel, *Calvin: Asal Usul dan Perkembangan Pemikiran Religiusnya* (Surabaya: Momentum, 2010), 342.

102 Walaupun penerapan disiplin gereja tidak menjamin jemaat tidak meninggalkan gereja sejati, tetapi disiplin ini bermanfaat untuk memelihara

Prinsip eklesiologis Luther dan Calvin perlu diterapkan secara kontekstual agar gereja tetap berlandaskan ajaran Alkitab di tengah kemajuan digital. Hal ini menjadi penting karena dalam era pascamodern, termasuk dalam kecenderungan gereja-gereja virtual yang dipelopori oleh D.J. Soto, sering berupaya mencari bentuk gereja baru tanpa memperhatikan prinsip-prinsip eklesiologis yang bersumber pada Alkitab. Gereja bukan sekedar realitas fisik, melainkan realitas ilahi yang nilai esensinya adalah bersifat rohani.¹⁰³

Dengan memperhatikan pembahasan tersebut, penulis memberikan beberapa pendekatan konstruktif. Umat perlu menempatkan “gereja” realitas virtual sebagai pelengkap, bukan sebagai pengganti gereja sejati. Teknologi realitas virtual memiliki daya tarik khusus bila dapat dipergunakan untuk suatu jenis pelayanan, serupa pengajaran Alkitab dan kegiatan pastoral, bagi mereka yang memiliki kendala khusus (kebatasan fisik akibat penyakit tertentu, usia lanjut, jarak yang jauh, dan lainnya) untuk bisa hadir secara tatap muka. Di samping itu, prinsip eklesiologi teologi reformasi harus dipertahankan dalam konteks digital, tetapi tidak mengutamakan teknologi realitas virtual sehingga menghilangkan esensi teologisnya. Gereja perlu mengembangkan suatu strategi pelayanan yang setia pada injil, sekaligus relevan secara teknologi digital. Selanjutnya, gereja adalah komunitas orang percaya yang berkumpul dalam suatu lokasi untuk beribadah bersama sehingga merupakan pewahyuan gereja bagi dunia. Keberadaan gereja realitas virtual menjadi kontras karena komunitas daring ini sering merupakan pengunjung yang tanpa identitas, mengurangi kontak sosial, komunikasi, dan kebersamaan.¹⁰⁴

Kesimpulan

Luther dan Calvin adalah “anak-anak zaman” di era Reformasi abad ke-16 yang tidak bisa lepas dari konteks historis dan teologis di saat itu. Namun, zaman tersebut memiliki salah satu tantangan yang sama dengan konteks era pascamodern saat ini, yaitu perihalan pemahaman gereja yang sejati menurut standar kebenaran kitab suci. Jika Luther maupun Calvin menghadapi konteks pergumulannya dengan gereja Katolik Roma maka gereja virtual menjadi salah satu isu yang relevan untuk dikritik, dan bahkan masih menjadi isu perdebatan agar diterima sebagai gereja yang sah.

Pembahasan dari para teolog Reformasi yang kembali kepada kebenaran Alkitab, yang diwakilkan Luther dan Calvin, seharusnya memberikan kerangka, pagar teologis, dan cerminan bagi gereja virtual. Meskipun berbeda konteks zaman, tetapi era pascamodern dengan kemajuan teknologi yang memicu perkembangan gereja virtual tetap harus memperhatikan perspektif eklesiologis teologi Reformasi yang sudah menjadi warisan gereja

pengajaran gereja dan usaha orang percaya menuju pengudusan. “Dalam kaitan dengan perayaan perjamuan kuduslah, gagasan mengenai disiplin benar-benar diperhatikan oleh para pemimpin gereja Basel dan Strassbourg sebagaimana juga oleh Calvin selama periode pertama di Jenewa.” Perjamuan kudus demikian penting karena mengimplikasikan penyatuan seseorang dengan Kristus sehingga orang yang tidak mau hidup dalam kekudusan layak ditolak untuk mengambil bagian dalam perjamuan itu. Bdk Wendel, *Calvin*, 339.u

103 Bdk. Campbell, *Digital Ecclesiology*, 22. Roland Chia berpendapat bahwa gereja harus menekankan koinonia yang Kristosentris, seperti yang dinyatakan oleh Dietrich Bonhoeffer “Life Together”. Lebih jelasnya, Chia mengatakan “A Christological understanding of the church, therefore, disabuses us from thinking of it in fundamentally sociological and anthropological terms as a human institution or society of like-minded individuals.”

104 Andreas Karatzas, “The Church and Virtual Reality: Body, Community and Worship in the Digital Age,” *IOSR Journal of Humanities and Social Science* 30, no. 6 (2025): 4, <https://www.iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol.30-Issue6/Ser-7/A3006070108.pdf>.

yang teruji zaman. Pemanfaatan dan perkembangan teknologi realitas virtual akan terus berlangsung semakin masif seiring dengan derasnya kemajuan teknologi digital. Walaupun saat ini gereja realitas virtual di Indonesia masih belum dapat berkembang terkait peralatan elektronik (platform digital dan peralatan *meta quest*) dan komunikasi yang relatif mahal,¹⁰⁵ tetapi bisa saja menjadi sangat terjangkau bagi masyarakat luas seiring dengan proses digitalisasi di segala bidang kehidupan di masa mendatang.

Pemanfaatan ruang digital, termasuk pemanfaatan teknologi realitas virtual, akan sangat bermanfaat bagi sarana edukasi biblika yang atraktif seiring kemajuan zaman dan bisa menjadi alat Tuhan untuk semakin banyak orang yang berbagian dalam perjalanan misi melalui realitas virtual ke wilayah tertentu seperti Afrika.¹⁰⁶ Dengan mengutip Bock dan Armstrong, "Penerimaan realitas virtual tidak akan membuat gereja fisik menjadi tidak berguna karena manusia masih memiliki jiwa yang nyata. Gereja tidak bisa terganggu karena Yesus telah berjanji akan menggenapkan rencana-rencana penebusan-Nya di dalam dan melalui gereja."¹⁰⁷ Kemajuan digitalisasi realitas virtual di era pascamodern ini dapat dipakai menjadi sarana efektif menggapai sebuah peluang dan bukan menjadi perangkap di dunia aktual dan virtual ini.

Referensi

- Alinurdin, David. "Reimagining Presence and Absence: *Luke 24 as a Model for Christophanic Multipresent Church*." Dalam *Proceedings of the International Conference on Theology, Humanities, and Christian Education (ICONTHCE 2021)*, 203–12. Paris: Atlantis Press, 2022. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220702.024>.
- Barnhill, Carl. "A List of Virtual Reality Churches and When They Meet." *CHURCH VISUALS: Your Visuals Matters* (blog). <https://churchvisuals.com/article/a-list-of-virtual-reality-churches-and-when-they-meet/>.
- Battle, Ford Lewis. *Interpreting John Calvin*. Grand Rapids: Baker, 1996.
- Bavinck, Herman. *Reformed Dogmatics*, disunting oleh John Bolt. Diterjemahkan oleh John Vriend. Grand Rapids: Baker, 2003.
- Berkhof, Louis. *Systematic Theology*. Grand Rapids: Eerdmans, 1949.
- Bock, Darrel L., dan Jonathan J. Armstrong. *Virtual Reality Church: Perangkap dan Peluang* Jakarta: Literatur Perkantas, 2022.
- Calvin, John. *Institutes of the Christian Religion*, disunting oleh John T. McNeill. Diterjemahkan oleh Ford Lewis Battle. Philadelphia: Westminster Press, 1960.
- _____. *Institutio: Pengajaran Agama Kristen*. Diterjemahkan oleh Winarsih dan J. S. Aritonang. Jakarta: Gunung Mulia, 2008.
- Campbell, Heidi A., peny. *Digital Ecclesiology: A Global Conversation*. Digital Religion Publications, 2020.

¹⁰⁵ Bdk. Subari, "V2 Indonesia Gunakan Teknologi Extended Reality."

¹⁰⁶ Stefan van der Berg, "Beyond the physical walls: Virtual reality poised to revolutionize church and mission," *Christian Daily International*, 23 Juli 2024, <https://www.christiandaily.com/news/virtual-reality-poised-to-revolutionize-church-and-mission>.

¹⁰⁷ Bock dan Armstrong, *Virtual Church*, 273.

- Costello, Robert B. *Random House Webster's College Dictionary* (Second Edition). New York: Random House, 1997.
- DeHaan, Peter. *Visiting Online Church: A Journey Exploring Effective Digital Christian Community*. Grand Rapids: Rock Rooster Books, 2021.
- Dyer, John, dan Heidi A. Campbell, peny. *Ecclesiology for a Digital Church: Theological Reflections on a New Normal*. London: SCM Press, 2022.
- Estes, Douglas. *SimChurch: Being the Church in the Virtual World*. Grand Rapids: Zondervan, 2009.
- Grenz, Stanley J. "Ecclesiology." Dalam *The Cambridge Companion to Postmodern Theology*, disunting oleh Kevin J. Vanhoozer, 252–268. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- Horton, Michael S. "Semper Reformanda." *Tabletalk Magazine*, Oktober 2009. <https://tabletalkmagazine.com/article/2009/10/semper-reformanda/>.
- Hutchings, Tim. "Real Virtual Community." *Word & World* 35, no. 2 (2015): 151-161. https://www.fldm.usmba.ac.ma/wp-content/uploads/2020/03/AN434-BENNIS-Real_Virtual_Community-YOUTH-1-CYBER.pdf.
- _____. *Creating Church Online: Ritual, Community and New Media*. New York: Routledge, 2017.
- Karatzas, Andreas. "The Church and Virtual Reality: Body, Community and Worship in the Digital Age." *IOSR Journal of Humanities and Social Science* 30, no. 6 (2025): 1-8. <https://www.iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol.30-Issue6/Ser-7/A3006070108.pdf>.
- Kim, Matthew D. *Preaching with Cultural Intelligence: Understanding the People Who Hear Our Sermon*. Grand Rapids: Baker Academic, 2017.
- Labanow, Cory E. *Evangelicalism and the Emerging Church: A Congregational Study of a Vineyard Church*. Farnham: Ashgate, 2009.
- Lane, Anthony N. S. *John Calvin: Student of the Church Fathers*. Grand Rapids: Baker, 1999.
- Luther, Martin. *Katekismus Besar*. Diterjemahkan oleh Anwar Tjen. Jakarta: Gunung Mulia, 2007.
- _____. *Luther's Works, Vol. 41: Church and Ministry III*, disunting oleh Eric W. Gritsch dan Helmut T. Lehmann. Philadelphia: Fortress, 1966.
- _____. *The Large Catechism*. Diterjemahkan oleh Robert H. Fischer. Philadelphia: Fortress Press, 1959.
- _____. *Three Treatises*. Philadelphia: Fortress, 1970.
- McGrath, Alistair E. *Reformation Thought: An Introduction* (Fifth Edition). Oxford: Wiley-Blackwell, 2012.
- Moynagh, Michael. *Church for Every Context: An Introduction to Theology and Practice*. London: SCM Press, 2012.
- Murray, John. *Collected Writing of John Murray*. Edinburgh: Banner of Truth, 1982.
- Pakpahan, Binsar Jonathan. "Mencari Definisi Kehadiran Antar-Subjek yang Bermakna di Ruang Digital." *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 4, no. 1 (2021): 1–18. <https://doi.org/10.34307/b.v4i1.219>.

- Soto, D. J. *VR MMO Church*. <https://www.vrchurch.org>.
- Subari, Wisnu Arto. "V2 Indonesia Gunakan Teknologi Extended Reality untuk Rumah Ibadah." *Mediaindonesia*, 19 Agustus 2022. https://mediaindonesia.com/teknologi/516149/v2-indonesia-gunakan-teknologi-extended-reality-untuk-rumah-ibadah?utm_source=chatgpt.com.
- van der Berg, Stefan. "Beyond the physical walls: Virtual reality poised to revolutionize church and mission." *Christian Daily International*, 23 Juli 2024. <https://www.christiandaily.com/news/virtual-reality-poised-to-revolutionize-church-and-mission>.
- Webber, Robert E. *Ancient-Future Faith: Rethinking Evangelicalism for a Postmodern World*. Grand Rapids: Baker, 1999.
- Wendel, Francois. *Calvin: Asal Usul dan Perkembangan Pemikiran Religiusnya*. Surabaya: Momentum, 2010.
- Wohlberg, Steve. *The Emerging Church Trap: Avoid the Bait*. Coldwater: Remnant Publications, 2014.
- Yu, Carver T. "Charismatic Movement, Postmodernism, and Covenantal Rationality." Dalam *Reformed Theology Identity and Ecumenicity*, Alston Jr., Wallace M. dan Welker, Michael, 205-222. Grand Rapids: Eerdmans, 2003.