

Kehadiran Tanpa Tubuh: Kritik Teologis Inkarnasional terhadap Ibadah Imersif dalam Gereja Virtual Reality

Hendrawan Sudarpo

Sekolah Tinggi Teologi Internasional Harvest Tangerang

Correspondence: hdtw@yahoo.com

Abstract: The development of virtual reality (VR)-based churches after the pandemic raises theological questions concerning the nature of ecclesial communion. This study aims to formulate an evaluative instrument grounded in the doctrine of incarnation. Employing a descriptive-analytical qualitative method with a constructive-theological approach, the study develops the principle of incarnational vulnerability from the anti-Gnostic patristic tradition into four criteria: uneditable exposure, limitation as gift, sacramental materiality, and costly-to-break attachment. These criteria are applied to eight ecclesial practices in VR and cross-tested against two forms of physical church. The findings reveal a consistent gradient: Word-centered practices remain relatively sustainable, whereas sacramental practices, laying on of hands, and church discipline experience structural collapse. The central finding is that the fundamental problem is not spatial virtuality but the loss of vulnerability. Therefore, VR may be justified as an extension of missional and diaconal reach, but not as a substitute for sacramental communion.

Abstrak: Perkembangan gereja berbasis *virtual reality* (VR) pascapandemi menimbulkan pertanyaan teologis tentang hakikat persekutuan gerejawi. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan instrumen evaluasi berdasarkan doktrin inkarnasi. Dengan metode kualitatif deskriptif-analitis dan pendekatan teologis-konstruktif, penelitian ini mengelaborasi prinsip kerentanan inkarnasional dari tradisi patristik anti-Gnostik menjadi empat kriteria: ketersingkapannya yang tak dapat diedit, keterbatasan sebagai anugerah, materialitas sakramental, dan keterikatan yang berbiaya untuk diputus. Keempat kriteria diterapkan pada delapan praktik gerejawi dalam VR dan diuji silang pada dua bentuk gereja fisik. Hasil menunjukkan bahwa praktik berbasis Firman relatif bertahan, sedangkan praktik sakramental, penumpangan tangan, dan disiplin gerejawi mengalami keruntuhan secara struktural. Temuan menunjukkan bahwa persoalan utama bukan virtualitas ruang, melainkan hilangnya kerentanan. Karena itu, VR dapat diterima sebagai perluasan jangkauan misional dan diakonal, tetapi bukan sebagai pengganti persekutuan sakramental.

Keywords: digital worship, ecclesiology, embodiment, incarnation, postmodern,

(Kata kunci) sacrament, virtual reality, ibadah digital, ekklesiologi, inkarnasi,

ketubuhan, postmodern, sakramen



DOI: <https://doi.org/10.46929/graciadeo.v9i2.352>

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memaksa gereja di hampir seluruh dunia memindahkan ibadahnya ke ruang digital dalam hitungan minggu. Yang semula dipahami sebagai keadaan darurat sementara ternyata meninggalkan jejak yang permanen. Sebagian jemaat tidak pernah kembali ke ruang fisik, dan sebagian gereja memilih melembagakan bentuk digital tersebut sebagai moda pelayanan yang tetap. Data survei nasional mengenai proporsi jemaat yang bertahan pada ibadah daring pasca-pandemi di Indonesia belum tersedia secara memadai dalam literatur yang dapat diverifikasi; penelitian lanjutan yang bersifat empiris diperlu-

kan untuk mengisi kekosongan ini, sebagaimana ditegaskan kembali pada bagian keterbatasan penelitian di bawah.

Perkembangan mutakhir bergerak melampaui siaran langsung satu arah. Sejumlah komunitas telah beribadah sepenuhnya di dalam lingkungan *virtual reality*, tempat jemaat hadir sebagai avatar tiga dimensi, bergerak dalam ruang gerejawi buatan, saling menyapa, berdoa bersama, bahkan menyelenggarakan apa yang mereka sebut baptisan dan perjamuan kudus.

Kasus yang paling terdokumentasi adalah *VR Church* yang dirintis oleh D. J. Soto pada tahun 2016, jauh sebelum pandemi.¹ Ibadah perdananya dihadiri oleh sekitar lima orang, dan pada tahun 2019 jumlah peserta mingguan dilaporkan mencapai kisaran 150 orang.² Komunitas ini beroperasi di platform *AltspaceVR* dan menarik perhatian publik ketika D. J. Soto membaptis sejumlah pengguna di Valam, sebuah lingkungan virtual. Ketika Microsoft menutup *AltspaceVR* pada 10 Maret 2023, komunitas tersebut berpindah platform dan mengembangkan cabang di dalam permainan daring masif seperti *Final Fantasy XIV* dan *Black Desert Online*.³ Riwayat ini penting dicatat karena memperlihatkan kerapuhan struktural yang khas: sebuah jemaat dapat kehilangan seluruh ruang ibadahnya melalui keputusan korporat sebuah perusahaan teknologi.

Fenomena ini juga telah hadir di Indonesia. Pada Februari 2022, *Nafiri Discipleship Church* (NDC) mengumumkan peluncuran program ibadah metaverse yang direalisasikan pada bulan Maret 2022, dengan tujuan menjangkau kalangan yang tidak terjangkau pelayanan konvensional.⁴ Inisiatif serupa juga ditemukan pada gereja Indonesia lain pada periode yang sama, termasuk GBI Tiberias, yang turut memanfaatkan platform *AltspaceVR* sebagai alternatif bagi ibadah siaran langsung konvensional.⁵ Dokumentasi mengenai keberlanjutan program-program ini setelah masa awal peluncurannya masih terbatas, dan menjadi salah satu agenda penelitian lanjutan yang diusulkan pada bagian akhir artikel ini.

Perbedaan antara ibadah daring konvensional dan ibadah berbasis VR bukan sekadar perbedaan tingkat. Siaran langsung tidak pernah menyembunyikan statusnya sebagai mediasi: layar tetap tampak sebagai layar, dan jemaat sadar sedang menonton sesuatu yang berlangsung di tempat lain. Sebaliknya, VR justru bekerja dengan meniadakan kesadaran akan mediasi. Imersivitas adalah keberhasilan teknologi dalam membuat dirinya sendiri tidak terlihat. Di titik inilah persoalan teologis yang sesungguhnya muncul. Pertanyaannya bukan lagi apakah gereja boleh memakai teknologi, melainkan apakah kehadiran yang dihasilkan teknologi imersif dapat disebut kehadiran dalam pengertian teologis.

Fenomena ini tidak dapat dibaca semata-mata sebagai inovasi teknis. Ia mengandaimkan sekaligus memperkuat suatu kondisi kultural tertentu. Baudrillard telah lama mengingatkan bahwa masyarakat kontemporer bergerak menuju hiperrealitas, yakni keadaan ketika tanda tidak lagi menunjuk pada realitas apa pun di luar dirinya, melainkan mencukupi

¹ Bobby Ross Jr., "Plug-In: Online Churches and Virtual Spirituality. Can We Have a Wordle, Please?" *GetReligion*, February 7, 2022.

² Cameron Cox, "Is Virtual Reality Church a Viable Option?," *ChurchLeaders*, June 5, 2019.

³ Igor Bonifacic, "Microsoft Will Shut Down AltspaceVR on March 10th," *Engadget*, January 21, 2023.

⁴ Tjutjun Setiawan et al., "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse," *Jurnal Luxnos* 8, no. 2 (2022): 145-161.

⁵ Setiawan et al., "Kajian Alkitab"; bdk. Robby I. Chandra dan Noh I. Boiliu, "The Metaverse's Potential Impacts on the God-Centred Life and Togetherness of Indonesian Christians," *Theologia Viatorum* 46, no. 1 (2022): 157.

diri sendiri.⁶ Byung-Chul Han menambahkan diagnosis lain: budaya digital digerakkan oleh hasrat untuk menghapus jarak dan negativitas, sehingga yang tersisa hanyalah yang mulus, yang nyaman, dan yang tanpa gesekan.⁷

Gereja VR menjanjikan apa yang dijanjikan oleh kondisi postmodern, yaitu kehadiran tanpa perjalanan, komunitas tanpa keterikatan, dan penampakan diri tanpa risiko untuk dilihat sebagaimana adanya. Pertanyaan yang harus diajukan teologi adalah apakah janji tersebut kompatibel dengan logika iman yang berpusat pada Allah yang justru untuk memilih hadir secara dapat dilukai.

Kajian mengenai agama digital telah berkembang cukup matang. Heidi Campbell membangun kerangka *digital religion* yang menjelaskan bagaimana komunitas beragama menegosiasikan teknologi sesuai dengan nilai-nilai internal mereka.⁸ Tim Hutchings mendokumentasikan secara etnografis pembentukan Gereja-gereja daring beserta dinamika keanggotaannya.⁹ Antonio Spadaro merumuskan *cybertheology* sebagai upaya untuk memikirkan iman dalam logika jaringan.¹⁰ Deanna Thompson memberikan argumen teologis paling kuat bagi keabsahan komunitas digital dengan menunjukkan, dari pengalaman pribadinya menghadapi kanker stadium lanjut, bagaimana jejaring virtual sungguh-sungguh menjadi tubuh Kristus yang menopang bagi mereka yang sakit berat dan tidak dapat hadir secara fisik.¹¹

Dari sisi kritis, Hubert Dreyfus mengajukan keberatan filosofis yang tetap relevan bahwa telepresence menghilangkan risiko dan tanpa risiko tidak ada komitmen yang sungguh-sungguh terbentuk.¹² Albert Borgmann, melalui konsep device paradigm, menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya menghapus beban, tetapi juga menghapus praktik yang membentuk karakter.¹³ Dalam teologi, James K. A. Smith dan Alexander Schmemmann masing-masing menegaskan sentralitas tubuh dan materialitas dalam pembentukan liturgis.¹⁴

Kajian yang secara khusus membahas gereja berbasis VR telah dirintis oleh Guichun Jun, yang memposisikannya sebagai medan misi baru dalam metaverse sekaligus memetakan kontroversi teologis yang menyertainya.¹⁵

⁶ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, trans. Sheila Faria Glaser (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994), 1–6.

⁷ Byung-Chul Han, *The Burnout Society*, trans. Erik Butler (Stanford, CA: Stanford Briefs, an imprint of Stanford University Press, 2015), 1–13.

⁸ Heidi A. Campbell, ed., *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (London: Routledge, 2012).

⁹ Tim Hutchings, *Creating Church Online: Ritual, Community and New Media* (New York: Routledge, 2017).

¹⁰ Antonio Spadaro, *Cybertheology: Thinking Christianity in the Era of the Internet*, trans. Maria Way (New York: Fordham University Press, 2014).

¹¹ Deanna A. Thompson, *The Virtual Body of Christ in a Suffering World* (Nashville, TN: Abingdon Press, 2016), 1–10; bdk. Heidi A. Campbell, ed., *The Distanced Church: Reflections on Doing Church Online* (College Station, TX: Digital Religion Publications, 2020).

¹² Hubert L. Dreyfus, *On the Internet* (London: Routledge, 2001), 3.

¹³ Albert Borgmann, *Technology and the Character of Contemporary Life: A Philosophical Inquiry* (Chicago: University of Chicago Press, 1984), 40–48.

¹⁴ James K. A. Smith, *Desiring the Kingdom: Worship, Worldview, and Cultural Formation* (Grand Rapids, MI: Baker Academic, 2009); Alexander Schmemmann, *For the Life of the World* (Crestwood, NY: St Vladimir's Seminary Press, 1973).

¹⁵ Guichun Jun, "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church," *Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies* 37, no. 4 (2020): 297–305.

Dalam konteks Indonesia, literatur mengenai ibadah digital telah berkembang cukup pesat dan dapat dikelompokkan ke dalam lima arus. Arus pertama bersifat biblis-legitimatif, yang menguji keabsahan ibadah daring berdasarkan teks Kitab Suci; termasuk di dalamnya kajian Susanto Dwiraharjo mengenai konstruksi teologis gereja digital¹⁶ serta kajian biblis-normatif Setiawan dkk. Secara khusus, menyoroti fenomena ibadah metaverse di NDC dan menyimpulkan bahwa pertemuan tatap muka tetap menjadi prioritas alkitabiah bagi persekutuan.¹⁷ Arus kedua bersifat misiologis-opportunitas, yang memandang metaverse terutama sebagai peluang penginjilan; Jessica Elizabeth Abraham dan Junifrius Gultom memetakan tantangan dan peluang gereja di metaverse pada era pascadigital.¹⁸ Arus ketiga bersifat ekklesiologis-normatif; Rendy Tirtanadi dan Frans Silalahi menguji gereja virtual berdasarkan prinsip ekklesiologi Luther dan Calvin, dan menyimpulkan bahwa gereja virtual dapat dipahami sebagai pelengkap, tetapi tidak dapat menggantikan gereja fisik.¹⁹ Arus keempat bersifat pneumatologis, yang menelaah kemungkinan kehadiran dan karya Roh Kudus dalam liturgi yang dimediasi oleh teknologi dengan bertumpu pada pneumatologi komuni Zizioulas²⁰ dan teologi partisipasi Amos Yong.²¹ Arus kelima, yang lebih institusional-legal, menyangkut teologi keanggotaan gereja di era digital sebagaimana dirintis oleh Eritrika Nulik, Arly de Haan dan Takene, yang menyoroti persoalan verifikasi dan pertanggungjawaban keanggotaan, tetapi belum menaungkannya secara eksplisit pada doktrin inkarnasi.²²

Dari pemetaan tersebut tampak tiga kesenjangan. Pertama, kesenjangan metodologis. Seluruh arus di atas menghasilkan penilaian menyeluruh atas gereja virtual sebagai satu kesatuan, sehingga kesimpulannya berbentuk pernyataan sikap: gereja virtual sah, tidak sah, atau bersifat pelengkap. Yang belum tersedia adalah instrumen evaluatif yang dirumuskan secara eksplisit, dapat diperiksa ulang oleh pembaca, dan diterapkan secara terpilah pada praktik-praktik gerejawi yang berbeda. Padahal justru pemilahan itulah yang menentukan, sebab tidak ada alasan teologis untuk menganggap khotbah dan baptisan mengalami hal yang sama ketika dipindahkan ke ruang imersif. Tanpa instrumen yang terpilah, kesimpulan mengenai sifat pelengkap gereja virtual tetap merupakan penegasan, bukan temuan yang diturunkan dari analisis.

Kedua, kesenjangan norma yang dipakai. Kajian ekklesiologis yang telah ada, termasuk arus kelima mengenai keanggotaan gereja digital, bertumpu pada tanda-tanda gereja sejati menurut para Reformator atau pada kerangka institusional-legal, yakni pemberitaan Firman yang murni, pelayanan sakramen yang benar, dan verifikasi keanggotaan. Norma tersebut sah, tetapi menjawab pertanyaan mengenai keabsahan Lembaga, bukan hakikat

¹⁶ Susanto Dwiraharjo, "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online di Masa Pandemi Covid-19," *Epigraphe: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 4, no. 1 (2020): 1–17.

¹⁷ Setiawan et al., "Kajian Alkitab."

¹⁸ Jessica Elizabeth Abraham dan Junifrius Gultom, "Gereja Metaverse: Memetakan Tantangan dan Peluang Gereja di Era Post-Digital," *Kurios* 9, no. 1 (2023): 158–168.

¹⁹ Rendy Tirtanadi dan Frans Silalahi, "Gereja Virtual dan Tantangan Pascamodernisme: Suatu Analisis Ekklesiologis dari Perspektif Reformasi," *Verbum Christi: Jurnal Teologi Reformed Injili* 12, no. 2 (2025): 165–187.

²⁰ John D. Zizioulas, *Being as Communion: Studies in Personhood and the Church* (New York: St Vladimir's Seminary Press, 1985).

²¹ Amos Yong, *The Spirit Poured Out on All Flesh: Pentecostalism and the Possibility of Global Theology* (Grand Rapids, MI: Baker Academic, 2005), 55–81.

²² Eritrika A. Nulik, Arly E. M. De Haan, and Anika C. Takene, "Teologi Keanggotaan Gereja di Era Digital," *DUNAMIS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 8, no. 1 (2023): 91–100.

kehadiran itu sendiri. Yang belum digarap adalah norma antropologis-inkarnasional yang menjawab pertanyaan lain, yaitu apakah kehadiran yang dihasilkan lingkungan imersif merupakan kehadiran dalam pengertian teologis. Pendekatan melalui doktrin inkarnasi memungkinkan analisis bergerak dari keabsahan lembaga menuju hakikat kehadiran itu sendiri.

Ketiga, kesenjangan kontekstual. Literatur internasional dibangun terutama dari pengalaman gereja Barat, dengan penekanan pada liturgi Protestan arus utama maupun Katolik. Praktik-praktik ketubuhan yang sentral dalam tradisi Pentakostal-karismatik Indonesia, seperti penumpangan tangan untuk pemberkatan, pengurapan dengan minyak, doa syafaat dengan sentuhan, serta penahbisan dan pengutusan, nyaris tidak muncul sebagai kasus uji, bahkan dalam literatur Indonesia sendiri yang telah dipetakan di atas. Padahal justru praktik-praktik inilah yang paling keras menolak virtualisasi, dan justru di ranah inilah sebagian besar pertumbuhan gereja di Indonesia berlangsung.

Penelitian ini bertujuan merumuskan dan menerapkan instrumen evaluatif inkarnasional yang terdiri atas empat kriteria, yang kesemuanya merupakan modus dari satu prinsip tunggal, yaitu kerentanan inkarnasional. Penelitian ini didasarkan pada kesimpulan Tirtanadi dan Silalahi mengenai sifat pelengkap gereja virtual dan berupaya menyediakan dasar analitis yang lebih terpilah untuk kesimpulan tersebut.

Kebaruan penelitian terletak pada empat hal. Pertama, perumusan instrumen normatif yang eksplisit dan dapat diperiksa ulang, sehingga penilaian dapat diperdebatkan langkah demi langkah. Kedua, penggunaan norma antropologis-inkarnasional sebagai pelengkap norma institusional para Reformator dan norma institusional-legal arus keanggotaan digital. Ketiga, penyertaan praktik-praktik ketubuhan khas Pentakostal-karismatik Indonesia sebagai kasus uji, khususnya penumpangan tangan dan pengutusan, yang belum muncul dalam literatur yang ada. Keempat, pengujian silang instrumen terhadap gereja fisik menghasilkan temuan bahwa persoalan mendasar bukanlah keberadaan ruang virtual, melainkan hilangnya kerentanan.

Argumen pokok penelitian ini adalah bahwa VR mereproduksi kehadiran sebagai transfer informasi audiovisual, tetapi meniadakan kerentanan tubuh, padahal justru kerentanan itulah syarat teologis kehadiran dalam logika inkarnasi. Karena itu, ibadah VR dapat dibenarkan sebagai perluasan jangkauan misional dan diakonal, tetapi tidak dapat dibenarkan sebagai substitusi persekutuan sakramental.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis yang bersifat teologis-konstruktif berdasarkan sumber kepustakaan. Pilihan metode ini didasarkan pada sifat persoalan yang diteliti. Pertanyaan mengenai keabsahan teologis suatu praktik gerejawi tidak dapat dijawab melalui pengukuran empiris semata, melainkan menuntut penilaian normatif yang diturunkan dari sumber otoritatif iman. Perlu ditegaskan sejak awal bahwa istilah “pengujian” dan “instrumen” yang dipakai di sepanjang artikel ini merujuk pada penerapan konseptual yang sistematis dan dapat diperiksa ulang, bukan pengujian empiris dengan validasi antarpemilai atau data lapangan. Penelitian berlangsung dalam empat tahap.

Tahap pertama: konstruksi norma. Doktrin inkarnasi dielaborasi dari Kitab Suci dan tradisi patristik anti-gnostik, khususnya Ireneus,²³ Tertulianus,²⁴ Atanasius,²⁵ dan Gregorius dari Nazianze,²⁶ untuk memperoleh prinsip teologis yang berfungsi sebagai tolok ukur. Prinsip yang dirumuskan pada tahap ini adalah kerentanan inkarnasional, yaitu bahwa Allah dalam Kristus hadir bukan sekadar dapat dipersepsi, melainkan dapat dilukai.

Tahap kedua: operasionalisasi. Prinsip tersebut diturunkan menjadi empat kriteria konseptual, masing-masing disertai pertanyaan uji yang dirumuskan secara tegas sehingga penilaian dapat diperiksa kembali oleh pembaca. Keempat kriteria tersebut adalah keter-singkatan yang tak dapat diedit, keterbatasan sebagai anugerah, materialitas sakramental, dan keterikatan yang berbiaya untuk diputus.

Tahap ketiga: penerapan. Kriteria diterapkan pada delapan praktik gerejawi dalam lingkungan *virtual reality*, yaitu persekutuan doa, pemberitaan Firman, pendampingan pastoral, disiplin gerejawi, perjamuan kudus, baptisan, penumpangan tangan, serta penahbis-an dan pengutusan. Dua praktik terakhir sengaja disertakan karena khas dalam konteks Pentakostal-karismatik Indonesia. Penilaian menggunakan skala tiga tingkat: memenuhi, memenuhi sebagian, dan tidak memenuhi, yang merupakan penilaian tunggal penulis berdasarkan penerapan kriteria secara konsisten, bukan hasil koding independen atau triangulasi antarpemilai. Setiap penilaian pada tingkat menengah disertai justifikasi naratif.

Tahap keempat: pengujian silang. Instrumen yang sama diterapkan pada dua bentuk gereja fisik yang kontras, yaitu ibadah raya berskala besar dengan jemaat anonim dan persekutuan rumah tangga berskala kecil, sebagai kontrol metodologis. Tahap ini berfungsi untuk menguji apakah instrumen dirancang secara sirkular, yakni sedemikian rupa sehingga hanya dapat menjatuhkan objek yang hendak dikritik. Instrumen yang sah harus mampu menghasilkan penilaian negatif terhadap praktik gereja fisik tertentu. Perlu dicatat bahwa pengujian silang ini tetap dilakukan oleh penulis yang sama dengan kriteria yang sama, sehingga fungsinya adalah menguji konsistensi logis instrumen, bukan menggantikan kebutuhan akan validasi independen di masa mendatang.

Sumber data terdiri atas sumber primer berupa teks Kitab Suci dan tulisan patristik, serta sumber sekunder berupa literatur teologi kontemporer, filsafat teknologi, dan kajian agama digital. Dokumentasi praktik gereja VR diperoleh melalui penelusuran sumber daring dan laporan jurnalistik yang tersedia secara umum.

Penelitian ini memiliki sejumlah batasan yang perlu dinyatakan secara terbuka. Instrumen yang dihasilkan bersifat normatif-teologis dan belum diuji secara empiris melalui wawancara atau observasi partisipatif pada jemaat gereja VR. Penilaian pada kategori “memenuhi Sebagian” mengandung unsur pertimbangan penulis yang terbuka untuk diperdebatkan. Penelitian ini juga tidak membahas aspek hukum gerejawi maupun tata organisasi denominasional yang menyertai pelayanan digital. Data survei kuantitatif mengenai keterlibatan ibadah daring pasca-pandemi di Indonesia, yang dapat memperkuat argumen pada bagian Pendahuluan, belum tersedia secara memadai pada saat penelitian ini disusun dan menjadi agenda penelitian lanjutan.

²³ Ireneus, *Adversus Haereses* 3.18.1–7.

²⁴ Tertulianus, *De Resurrectione Carnis* 8.3 (PL 2:852); bdk. Tertulianus, *De Carne Christi*.

²⁵ Athanasius, *On the Incarnation*, trans. John Behr, *Popular Patristics Series* 44b (Yonkers, NY: St Vladimir's Seminary Press, 2011).

²⁶ Gregorius dari Nazianze, *Epistula* 101 (*Ad Cledonium*), 32, dalam *Sources Chrétiennes* 208:50.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Postmodern dan Hasrat akan Kehadiran Tanpa Beban

Gereja VR tidak lahir dari kekosongan kultural. Ia mengandaikan suatu kondisi yang telah lama didiagnosis dalam pemikiran postmodern, yaitu melemahnya hubungan antara tanda dan rujukannya. Baudrillard menggambarkan pergeseran ini sebagai perjalanan menuju simulakra.²⁷ Tanda mula-mula merepresentasikan realitas, kemudian menyelewengkannya, lalu menutupi ketiadaannya, dan akhirnya tidak lagi berhubungan dengan realitas apa pun. Yang tersisa adalah hiperrealitas, sesuatu yang lebih meyakinkan daripada yang nyata justru karena telah dibersihkan dari ketidaksempurnaan yang sesungguhnya.

Ruang VR adalah perwujudan teknis yang paling murni dari gagasan ini. Gedung gereja virtual tidak meniru gedung tertentu dan tidak merujuk pada apa pun di luar dirinya. Ia adalah gedung gereja yang atapnya tidak pernah bocor, tidak pernah terasa panas, tidak pernah terasa sesak, dan tidak pernah menua. Persis karena itu, ia lebih sempurna daripada gereja mana pun yang pernah dibangun, dan persis karena itu pula ia tidak menuntut apa pun.

Byung-Chul Han menawarkan diagnosis pelengkap. Menurutnya, budaya kontemporer digerakkan oleh dorongan untuk menghapus segala bentuk negatif: penderitaan, penolakan, keterasingan, dan jarak.²⁸ Yang dikehendaki adalah yang mulus, yakni permukaan tanpa gesekan yang tidak melukai siapa pun. Namun, Han menegaskan bahwa pengalaman yang sungguh-sungguh mengubah manusia selalu mengandung negativitas. Tanpa perjumpaan dengan yang asing dan yang menolak, tidak ada transformasi; yang ada hanyalah penguatan diri sendiri.

Bagi teologi, diagnosis ini serius. Kekristenan tidak menawarkan jalan yang mulus. Panggilan memikul salib, perintah mengasihi musuh, dan tuntutan menanggung kelemahan saudara yang lemah semuanya mengandaikan gesekan sebagai sarana pembentukan. Ibadah yang dirancang untuk menghapus seluruh gesekan bukan sekadar lebih nyaman, melainkan berpotensi meniadakan mekanisme pembentukannya sendiri.

Hubert Dreyfus merumuskan keberatan ini secara filosofis melalui kritik terhadap *telepresence*. Kehadiran jarak jauh, menurutnya, memberikan informasi tanpa memberikan keterpaparan.²⁹ Seseorang dapat melihat dan mendengar, tetapi tidak dapat kehilangan apa pun. Padahal komitmen yang membentuk identitas justru tumbuh dari kesediaan untuk menanggung risiko kegagalan dan kehilangan. Tanpa taruhan, yang tersisa hanyalah pengamatan.

Albert Borgmann melengkapi argumen ini dengan konsep *device paradigm*. Teknologi modern cenderung mengubah praktik yang menuntut keterlibatan menyeluruh menjadi komoditas yang tersedia seketika tanpa memerlukan banyak upaya.³⁰ Perapian yang menuntut kerja mengumpulkan kayu digantikan oleh pemanas ruangan yang cukup dinyalakan. Yang diperoleh adalah kehangatan; yang hilang adalah praktik bersama yang selama ini menyatukan keluarga di sekitar perapian. Borgmann menyebut praktik yang hilang itu sebagai *focal practices*, yaitu praktik yang justru memusatkan hidup karena ia menuntut sesuatu.

²⁷ Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, 6.

²⁸ Han, *The Burnout Society*, 6–10.

²⁹ Dreyfus, *On the Internet*, chap. 3.

³⁰ Borgmann, *Technology and the Character of Contemporary Life*, 41–48.

Ibadah adalah *focal practice* dalam pengertian ini. Ia menuntut bangun pagi, perjalanan, kehadiran fisik pada waktu yang tidak dipilih, dan duduk berdampingan dengan orang yang tidak dipilih. Ketika seluruh tuntutan itu dihapus, pertanyaannya bukan apakah ibadah menjadi lebih mudah, melainkan apakah yang tersisa masih merupakan praktik yang sama.

Persoalan memuncak pada avatar. Dalam ruang VR, seseorang hadir bukan sebagai tubuhnya melainkan sebagai representasi yang ia rancang sendiri, dapat ia ubah kapan saja, dan dapat ia tinggalkan tanpa jejak. Keberatan filosofis atas pemisahan ini telah lama dirintis oleh Merleau-Ponty, yang menegaskan bahwa subjek tidak memiliki tubuh sebagaimana ia memiliki benda, melainkan tubuhnya; tubuh bukan instrumen kesadaran, melainkan cara kesadaran hadir di dunia.³¹ Jika tesis ini benar, maka avatar bukan sekadar representasi yang tidak sempurna dari diri, melainkan medium yang secara struktural memutus hubungan antara kesadaran dan keterpaparan jasmani. Sherry Turkle telah menunjukkan bagaimana identitas daring cenderung menjadi proyek yang terus disunting, tempat orang menampilkan diri sebagaimana mereka kehendaki, bukan sebagaimana adanya.³²

Keberatan yang wajar segera muncul: bukankah perjumpaan tatap muka pun sarat dengan presentasi diri? Erving Goffman telah lama menunjukkan bahwa kehidupan sosial berlangsung sebagai pementasan, lengkap dengan panggung depan dan panggung belakang.³³ Karena itu, kritik ini tidak boleh dirumuskan sebagai pertentangan antara keaslian dan kepalsuan.

Perbedaannya terletak pada residu. Betapapun cermatnya seseorang mengelola penampilannya, tubuh selalu membocorkan sesuatu yang tidak ia kehendaki: wajah yang memerah, suara yang bergetar, tangan yang gemetar, keringat, penuaan, dan penyakit. Ada lapisan ketersingkapkan yang tidak dapat ditarik kembali. Avatar meniadakan residu itu secara struktural, bukan karena penggunaannya tidak jujur, melainkan karena mediumnya memang tidak menyediakan saluran bagi apa yang tidak dipilih untuk ditampilkan. Perlu dicatat sebagai catatan batas bahwa generasi perangkat VR terbaru, yang dilengkapi pelacakan wajah dan mata, mulai memetakan sebagian mikroekspresi pengguna ke avatarnya; sejauh mana perkembangan ini akan mengikis residu ketersingkapkan yang dibahas di sini merupakan pertanyaan terbuka yang belum terjawab oleh literatur yang tersedia, dan karena itu menjadi agenda pengujian lanjutan bagi instrumen ini. Inilah yang akan dirumuskan sebagai kriteria pertama instrumen penelitian ini.

Logika Inkarnasi sebagai Norma Teologis

Diagnosis kultural di atas belum merupakan argumen teologis. Ia baru menunjukkan bahwa gereja VR beresonansi dengan hasrat kultural tertentu. Untuk menilai keabsahannya, diperlukan norma yang diturunkan dari sumber iman itu sendiri. Norma itu adalah doktrin inkarnasi. Injil Yohanes menyatakan bahwa Firman itu telah menjadi daging dan berkemah di antara manusia (Yoh. 1:14). Pilihan kata “sarx” dan bukan “soma” atau “anthropos,” sudah bersifat menentukan. Yang diambil bukan sekadar wujud manusia yang mulia, melain-

³¹ Maurice Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, trans. Colin Smith (London: Routledge & Kegan Paul, 1962), 82–92, 105–106.

³² Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (New York: Basic Books, 2011), 153–170.

³³ Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life* (Garden City, NY: Doubleday, 1959), 17–27.

kan daging dalam segala kelemahannya. Kata kerja yang menyertainya, “eskenosen”, menghadirkan gambaran kemah, yakni tempat tinggal yang rapuh dan sementara.

Nyanyian dalam Filipi 2 memperjelas maknanya. Kristus tidak menganggap kesetaraan dengan Allah sebagai sesuatu yang harus dipertahankan, melainkan mengosongkan diri, mengambil rupa hamba, dan taat sampai mati di kayu salib (Flp. 2:6–8). Kenosis di sini bukan pelepasan keilahian, melainkan penerimaan keterbatasan. Allah memilih untuk berada di dalam batas, bukan mengatasinya. Inilah yang dalam teologi disebut skandal partikularitas: Allah tidak menjadi manusia pada umumnya, melainkan seorang Yahudi Galilea abad pertama yang berbicara bahasa Aram dan memiliki wajah tertentu.

Yesaya 53:2 melangkah lebih jauh dengan menegasikan seluruh logika kurasi. Hamba yang menderita itu tidak memiliki keelokan yang dapat menarik hati. Inkarnasi bersifat antiturorial. Allah tidak memilih penampakan yang optimal dan tidak menyunting wajah-Nya agar lebih disukai.

Pergumulan paling tajam mengenai ketubuhan berlangsung pada abad kedua dan ketiga, ketika gereja berhadapan dengan berbagai bentuk gnostisisme dan doketisme yang memandang materi sebagai sesuatu yang rendah dan tubuh sebagai penjara bagi jiwa. Bagi doketisme, Kristus hanya tampak bertubuh; penderitaan-Nya adalah penampakan belaka.

Ireneus menjawab dengan doktrin rekapitulasi.³⁴ Kristus mengulang dan memulihkan seluruh tahapan hidup manusia justru dengan sungguh-sungguh menjalaninya, sehingga keselamatan mencakup daging dan bukan sekadar membebaskan jiwa darinya. Tertulianus merumuskan prinsip yang paling padat dalam risalahnya mengenai kebangkitan tubuh, bahwa daging adalah engsel keselamatan (*caro salutis est cardo*).³⁵ Yang dimaksudkan bukan bahwa daging menyelamatkan, melainkan bahwa seluruh karya keselamatan berputar pada engsel itu: tubuh dibasuh agar jiwa ditahirkan, tubuh diurapi agar jiwa dikuduskan, tubuh diberi makan agar jiwa dikenyangkan.

Atanasius menegaskan bahwa Firman mengambil tubuh yang dapat mati justru agar kematian dapat dikalahkan dari dalam.³⁶ Gregorius dari Nazianze memberikan rumusan soteriologis yang menjadi pegangan gereja sesudahnya bahwa apa yang tidak diambil tidak dipulihkan.³⁷ Konsili Kalsedon kemudian mengunci seluruh perdebatan ini dengan menyatakan bahwa Kristus sungguh Allah dan sungguh manusia, dalam dua kodrat yang tidak bercampur dan tidak terpisah.³⁸

Rangkaian ini menunjukkan bahwa penolakan terhadap ketubuhan bukanlah persoalan pinggiran dalam sejarah teologi, melainkan garis batas antara iman ortodoks dan penyimpangan. Setiap kali gereja tergoda untuk memperlakukan tubuh sebagai wadah yang dapat dilewati, ia sedang mendekati wilayah yang telah ditolak secara tegas oleh tradisi.

Argumen ini dapat dibantah dengan mengatakan bahwa kebangkitan mengatasi keterbatasan tubuh. Namun, narasi kebangkitan justru bergerak ke arah yang berlawanan. Yesus yang bangkit makan ikan, menunjukkan tangan dan lambung-Nya, dan mengundang Tomas untuk menyentuh luka-luka-Nya (Luk. 24:39–43; Yoh. 20:24–29). Tubuh kemuliaan tetap tubuh dan bahkan tetap membawa bekas luka. Kebangkitan bukan pembebasan dari ketubuhan, melainkan penebusannya.

³⁴ Ireneus, *Adversus Haereses* 3.18.1–7.

³⁵ Tertulianus, *De Resurrectione Carnis* 8.2.

³⁶ Athanasius, *On the Incarnation*, trans. Behr, 8–10, 25–32.

³⁷ Gregorius, *Epistula* 101, 32.

³⁸ Konsili Kalsedon, *Definisi Iman* (451 M).

Surat Yohanes yang pertama membuka diri dengan kesaksian yang bertumpu pada indra: apa yang telah didengar, dilihat dengan mata, disaksikan, dan diraba dengan tangan (1Yoh. 1:1). Kesaksian rasuli tidak dibangun di atas pengalaman batin, melainkan di atas perjumpaan jasmani.

Dari seluruh uraian di atas dapat dirumuskan satu prinsip yang akan berfungsi sebagai norma penelitian ini. Inkarnasi bukan sekadar peristiwa yang dapat dipersepsi oleh manusia. Jika demikian, penampakan ilahi dalam Perjanjian Lama sudah mencukupi dan inkarnasi tidak diperlukan. Yang khas dari inkarnasi adalah bahwa Allah dapat terluka. Ia dapat ditolak, diludahi, ditinggalkan, dan dibunuh.

Prinsip ini dapat dinyatakan sebagai berikut: kehadiran dalam pengertian teologis mensyaratkan keterpaparan terhadap kemungkinan untuk dilukai. Kehadiran yang menghapus kerentanan bukanlah kehadiran yang lebih sempurna, melainkan kehadiran dalam pengertian yang berbeda secara kategorial.

Prinsip inilah yang akan dioperasionalkan pada bagian berikutnya menjadi empat kriteria konseptual. Keempatnya bukan daftar yang berdiri sendiri, melainkan empat modus dari satu kerentanan yang sama: rentan dilihat, rentan pada kefanaan ruang dan waktu, rentan pada ketergantungan jasmani, dan rentan pada tuntutan sesama.

Empat Kriteria Inkarnasional

Kriteria pertama berpijak pada kenyataan bahwa Sang Firman, dalam mengambil rupa manusia, mengambil wajah tertentu yang dapat diludahi dan dilukai. Yesaya 53:2 menegaskan kurasi penampilan atas diri Sang Hamba, dan narasi sengsara memperlihatkan tubuh yang tersingkap tanpa perlindungan di hadapan mereka yang memandang. Inkarnasi, dengan demikian, bersifat antikuratorial: ia tidak memberi ruang bagi pengaturan citra yang sepe-nuhnya berada dalam kendali subjek yang hadir. Dari dasar ini lahir pertanyaan uji yang tegas: dapatkah partisipan terlihat dengan cara yang tidak ia pilih sendiri? Namun demikian, kriteria ini tidak menuntut ketiadaan presentasi diri secara mutlak, sebab setiap perjumpaan sosial pada dasarnya mengandung unsur pengelolaan kesan. Yang dituntut bukanlah absennya kurasi, melainkan adanya residu keterpaparan yang tidak dapat ditarik kembali oleh subjek yang hadir. Karena itu, penilaian terhadap kriteria ini bersifat gradual, bukan biner.

Kriteria kedua bertolak dari kenosis sebagai penerimaan batas, bukan sebagai peng-gantinya. Dalam inkarnasi, Allah mengikat diri-Nya pada tempat, waktu, bahasa, dan tu-buh tertentu; keterbatasan yang timbul dari pengikatan itu bukanlah cacat yang harus di-perbaiki, melainkan bentuk kasih-Nya yang konkret. Pertanyaan uji yang muncul dari pre-mis ini adalah apakah suatu praktik memperlakukan keterbatasan sebagai pembentuk ka-rakter atau semata-mata sebagai hambatan yang harus dihilangkan? Kriteria ini tidak me-nolak penyeberangan jarak demikian, sebab seluruh gerakan misi pada hakikatnya justru menyeberangi jarak. Yang membedakan bukanlah ada-tidaknya penyeberangan itu, mela-inkan biaya yang menyertainya. Penyeberangan misioner tetap menuntut waktu, tenaga, dan risiko, sedangkan realitas virtual menghilangkan biaya tersebut. Di titik inilah relevan analisis Borgmann: penghapusan beban sekaligus menghapus praktik yang membentuk karakter melalui beban tersebut.

Kriteria ketiga menegaskan, mengikuti prinsip Tertulianus, bahwa daging adalah engsel keselamatan (*caro salutis est cardo*), sehingga ciptaan sendiri menjadi pengemban anugerah. Air, roti, anggur, dan minyak bukanlah ilustrasi yang dapat digantikan oleh

gambar atau representasi digitalnya, melainkan unsur yang justru bekerja dalam kejasmaniannya sendiri. Dari premis ini lahir pertanyaan uji: apakah tanda itu membasahi, mengenyangkan, dan menyentuh? Kekuatan kriteria ini bergantung pada teologi sakramen yang dianut, dan di sinilah letak titik paling rentan untuk diperdebatkan dari seluruh instrumen ini. Pembaca dari tradisi Pentakosta-karismatik, yang umumnya menganut pemahaman memorialis atau simbolis terhadap perjamuan kudus, dapat berargumen bahwa yang menentukan adalah makna rohani, bukan unsur materialnya, sehingga tidak ada alasan teologis untuk menolak perjamuan kudus dalam VR selama maknanya dihayati dengan sungguh-sungguh. Keberatan ini serius dan tidak dapat disingkirkan hanya dengan menegaskan kembali posisi sakramental yang lebih tinggi. Namun, perlu dicatat bahwa bahkan memorialisme yang paling konsisten sekalipun mensyaratkan roti yang sungguh dimakan, sebab perintah institusi berbunyi "ambilillah dan makanlah" (1Kor. 11:24), bukan "bayangkanlah" atau "ingatlah dalam hati." Titik tekan memorialisme terletak pada makna yang diperingati, tetapi bentuk perintahnya tetap berupa tindakan tubuh yang nyata: mengambil, mematahkan, mengunyah, meminum. Argumen kriteria ketiga, karena itu tidak bergantung pada penerimaan atas satu teologi sakramen tertentu, melainkan pada pengamatan yang lebih tipis namun tetap berlaku lintas tradisi, yaitu bahwa perintah itu sendiri, dalam gaya penulisannya, tidak pernah diberikan sebagai peristiwa yang dapat dilakukan tanpa tubuh. Penelitian ini berpijak pada pengamatan tersebut dan mengakui bahwa pembaca dengan komitmen memorialis yang lebih ketat berhak memperdebatkan bobot kriteria ini lebih lanjut.

Kriteria keempat berpijak pada beberapa jangkar teks yang saling menguatkan. Paulus menyatakan bahwa mata tidak dapat berkata kepada tangan bahwa ia tidak membutuhkannya (1Kor. 12:21), sebuah pernyataan yang mengandaikan keterikatan antaranggota tubuh yang tidak dapat diputuskan sepihak. Disiplin gerejawi dalam Matius 18 pun mengandaikan bahwa anggota jemaat dikenal, dapat ditemui, dan tidak dapat menghilangkan begitu saja dari jangkauan komunitas. Kristus sendiri mengikat diri pada dua belas murid yang tidak dapat Ia tinggalkan, termasuk Yudas. Bonhoeffer menegaskan hal serupa dari arah yang berbeda: kehadiran fisik sesama orang percaya adalah sumber sukacita dan kekuatan yang tidak tergantikan bagi orang beriman, justru karena kehadiran itu tidak dapat dipilih atau diatur oleh penerimanya.³⁹ Dari jalinan dasar ini lahir pertanyaan uji: berapa biaya yang harus ditanggung untuk keluar, dan apakah identitas partisipan dapat diverifikasi serta dituntut pertanggungjawabannya? Kriteria ini tidak menuntut ketiadaan kebebasan untuk pergi, sebab keanggotaan gereja pada hakikatnya bersifat sukarela. Yang dituntut adalah adanya biaya sosial dan relasional atas kepergian itu, sehingga keterikatan memiliki bobot yang nyata, bukan sekadar ikatan yang dapat dilepaskan tanpa konsekuensi apa pun.

Hasil Penerapan

Keempat kriteria diterapkan pada delapan praktik gerejawi dalam lingkungan *virtual reality*. Tanda M menyatakan memenuhi, MS menyatakan memenuhi sebagian, TM menyatakan tidak memenuhi, dan tanda hubung menyatakan bahwa kriteria tidak relevan bagi praktik tersebut karena praktik itu secara hakiki tidak melibatkan dimensi materialitas sakramental; hal ini berlaku bagi persekutuan doa dan disiplin gerejawi pada Kriteria 3, sebab

³⁹ Dietrich Bonhoeffer, *Life Together*, trans. John W. Doberstein (New York: Harper & Row, 1954), 1-12.

keduanya tidak pernah mengklaim bekerja melalui unsur material tertentu sebagaimana sakramen, sehingga pertanyaan uji Kriteria 3 tidak dapat diterapkan secara bermakna pada keduanya.

Tabel 1. Hasil penerapan empat kriteria inkarnasional pada praktik gerejawi berbasis VR

Praktik Gerejawi dalam VR	K1	K2	K3	K4
Persekutuan doa	MS	MS	–	MS
Pemberitaan Firman	MS	MS	M	TM
Pendampingan pastoral	MS	MS	TM	MS
Disiplin gerejawi	TM	MS	–	TM
Penumpangan tangan	TM	MS	TM	TM
Penahbisan dan pengutusan	TM	MS	TM	TM
Perjamuan kudus	TM	MS	TM	TM
Baptisan	TM	MS	TM	TM

Keterangan: K1 = ketersingkapkan yang tidak dapat diedit; K2 = keterbatasan sebagai anugerah; K3 = materialitas sakramental; K4 = keterikatan yang berbiaya untuk diputus.

Pembahasan Kriteria 1

Pada seluruh praktik, avatar meniadakan residu ketersingkapkan sebagaimana telah diuraikan. Namun, penilaian dibedakan. Persekutuan doa, pemberitaan Firman, dan pendampingan pastoral dinilai memenuhi sebagian karena suara manusia masih membawa getaran, jeda, dan keretakan yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan. Suara adalah sisa ketubuhan yang paling bertahan dalam ruang virtual. Sebaliknya, disiplin gerejawi, penumpangan tangan, penahbisan, perjamuan kudus, dan baptisan dinilai tidak memenuhi karena praktik-praktik tersebut secara khusus menuntut identifikasi tubuh yang tidak dapat diedit. Mendisiplin sebuah avatar berarti mendisiplin representasi, bukan pribadi.

Pembahasan Kriteria 2

Seluruh praktik memperoleh penilaian yang sama, yaitu “memenuhi sebagian.” Penilaian seragam ini bukan kelalaian dalam analisis, melainkan temuan tersendiri. VR memang menghapus keterbatasan geografis secara menyeluruh, tetapi tidak sepenuhnya menghapusnya. Partisipan tetap terikat pada waktu ibadah yang disepakati, tetap harus menyediakan perangkat, dan tetap menanggung kelelahan tubuh yang membatasi durasi. Keterbatasan tidak lenyap, melainkan berpindah bentuk. Karena itu, kriteria ini tidak dapat dijadikan dasar penolakan menyeluruh dan justru menjadi dasar pengakuan atas nilai perluasan jangkauan.

Pembahasan Kriteria 3

Kriteria ini menghasilkan pembelahan yang paling tajam sekaligus paling bermakna secara teologis. Pemberitaan Firman memperoleh penilaian memenuhi, sedangkan seluruh praktik sakramental dan praktik sentuhan memperoleh penilaian tidak memenuhi. Pembelahan ini bukan kebetulan. Firman sejak semula merupakan tanda yang secara hakiki dapat ditransmisikan. Surat-surat Paulus dibacakan di jemaat yang tidak pernah ia kunjungi, dan gereja tidak pernah menganggap pembacaan itu sebagai Firman yang kurang sah. Suara dan teks memang dirancang untuk menyeberangi jarak. Sakramen tidak demikian. Air harus membasahi, roti harus dikunyah, dan minyak harus meresap. Tidak ada baptisan atas avatar, sebab tidak ada tubuh yang dibasuh. Tidak ada perjamuan atas roti digital, sebab tidak ada yang dimakan.

Temuan ini mengonfirmasi distingsi klasik Reformasi mengenai sarana anugerah dari arah yang baru. Firman dan sakramen sama-sama merupakan media gratiae, tetapi keduanya memiliki moda kehadiran yang berbeda, dan perbedaan itu baru tampak jelas ketika diuji oleh teknologi yang memisahkan keduanya.

Pembahasan Kriteria 4

Pemberitaan Firman memperoleh penilaian tidak memenuhi pada kriteria ini, sebuah hasil yang tampak paradoksal mengingat penilaiannya yang baik pada Kriteria 3. Justru di sinilah instrumen memperlihatkan ketajamannya, dan justru pembelahan lintas kriteria inilah yang menjadi alasan utama mengapa instrumen ini dirancang sebagai empat kriteria yang terpisah dan bukan sebagai satu penilaian tunggal atas gereja VR: satu praktik yang sama dapat sekaligus bertahan pada satu kriteria dan runtuh pada kriteria lain, sesuatu yang tidak akan pernah terlihat jika penilaian dibuat menyeluruh sejak awal. Khotbah dapat disampaikan secara sah kepada pendengar yang tidak dikenal dan dapat pergi kapan saja, tetapi khotbah semacam itu tidak membangun jemaat sebagai tubuh. Firman tetap Firman, namun pendengarnya belum tentu jemaat.

Persekutuan doa dan pendampingan pastoral memperoleh penilaian yang memenuhi sebagian karena keduanya dapat berlangsung dalam relasi yang berkelanjutan dan identitasnya dikenal, meskipun tanpa jaminan struktural. Disiplin gerejawi, penumpangan tangan, penahbisan, dan sakramen memperoleh penilaian tidak memenuhi karena seluruhnya mengandaikan keanggotaan yang terverifikasi dan tidak dapat dibatalkan secara sepihak. Di lingkungan yang memungkinkan seseorang menghilang tanpa jejak dalam satu tindakan, tidak ada dasar bagi pertanggungjawaban gerejawi

Pengujian Silang dan Temuan Utama

Instrumen yang hanya menghakimi objek yang hendak dikritik tidak dapat disebut instrumen. Karena itu keempat kriteria yang sama diterapkan pada dua bentuk gereja fisik yang kontras.

Tabel 2. Pengujian silang instrumen pada gereja fisik

Bentuk Gereja Fisik	K1	K2	K3	K4
Ibadah raya berskala besar, jemaat anonim	TM	M	M	TM
Persekutuan rumah tangga berskala kecil	M	M	M	M

Hasil pengujian silang ini menentukan. Ibadah raya berskala besar dengan jemaat yang datang, duduk tanpa dikenal, dan pulang tanpa disapa memperoleh penilaian tidak memenuhi pada kriteria pertama dan keempat, yaitu persis dua kriteria yang juga menjatuhkan sebagian besar praktik VR. Sebaliknya, persekutuan rumah tangga berskala kecil memenuhi seluruh kriteria tersebut.

Dari sini dapat ditarik temuan utama penelitian ini. Persoalan mendasar bukanlah virtualitas ruang, melainkan hilangnya kerentanan. Gereja VR tidak menciptakan patologi baru; ia mengintensifkan dan menyempurnakan patologi yang telah lebih dahulu hadir dalam gereja fisik berskala besar, yaitu kehadiran tanpa keterpaparan dan kebersamaan tanpa keterikatan. Teknologi imersif hanya menyediakan bentuk yang paling murni bagi kecenderungan yang sudah ada.

Temuan kedua adalah pola gradasi. Nilai memburuk secara sistematis seiring bergesernya praktik dari yang berpusat pada Firman menuju yang berpusat pada sakramen, sen-

tuhan, dan disiplin. Pola ini tidak diasumsikan sejak awal, melainkan muncul dari penerapan instrumen. Inilah dasar analitis bagi distingsi antara perluasan dan substitusi yang menjadi argumen pokok penelitian ini.

Dialog dengan Keberatan

Keberatan dari 1 Korintus 5:3–4

Keberatan paling kuat berasal dari Paulus sendiri. Ia menyatakan bahwa meskipun secara jasmani tidak hadir, secara rohani ia hadir, dan dalam kehadiran demikian ia menjatuhkan keputusan disiplin atas jemaat di Korintus. Jika Paulus dapat menjalankan disiplin gerejawi dari jarak jauh, mengapa gereja VR tidak dapat melakukannya?

Jawaban atas keberatan ini justru terletak pada kriteria keempat. Kehadiran Paulus dalam Roh beroperasi dalam ikatan yang tidak dapat diputus. Ia dikenal secara pribadi oleh jemaat itu, ia telah tinggal bersama mereka, ia bernama dan dapat dituntut pertanggungjawabannya, dan ia menyatakan akan datang kembali secara jasmani. Mediasi Paulus mengandaikan tubuh, bukan menggantikannya. Surat itu bekerja karena penulisnya adalah seseorang yang tubuhnya pernah hadir dan akan hadir.

Perbandingan yang tepat adalah karena itu bukan antara surat Paulus dan ibadah VR, melainkan antara surat Paulus dan komunikasi pastoral jarak jauh dalam jemaat yang ikatannya telah terbentuk secara jasmani. Dalam kerangka itu, mediasi jarak jauh justru dibenarkan. Yang tidak dibenarkan adalah komunitas yang seluruh keberadaannya bertumpu pada mediasi, tanpa ikatan jasmani yang mendahului maupun yang menyusul. Perlu dicatat pula bahwa Yohanes dalam surat kedua dan ketiga secara eksplisit menolak mencukupkan diri dengan pena dan tinta, dan menyatakan kerinduan untuk berbicara berhadapan muka (2Yoh. 12; 3Yoh. 13–14).

Keberatan dari Teologi Disabilitas

Keberatan kedua bersifat etis dan harus ditanggapi dengan serius. Penekanan pada ketubuhan berisiko meminggirkan jemaat yang sakit berat, lanjut usia, memiliki disabilitas, atau terkurung di rumah. Bagi mereka, komunitas digital bukan kemewahan melainkan satu-satunya akses ke persekutuan. Argumen Thompson, yang dirumuskannya dari pengalamannya sendiri hidup dengan kanker stadium lanjut, berpijak pada pengalaman semacam ini dan tidak boleh diremehkan.⁴⁰

Di sinilah distingsi antara perluasan dan substitusi membuktikan kegunaannya. Penelitian ini tidak menyatakan bahwa jemaat yang tidak dapat hadir secara fisik berada di luar tubuh Kristus. Yang dinyatakan adalah bahwa kewajiban yang menjangkau mereka terletak pada gereja, bukan pada teknologi. Ketika seorang penatua datang ke rumah membawa roti dan cawan, kriteria ketiga terpenuhi meskipun jemaat itu tidak hadir di gedung gereja. Ketika gereja mencukupkan diri dengan menyiarkan ibadah dan tidak seorang pun datang, kriteria ketiga dan keempat gagal, dan kegagalan itu adalah kegagalan gereja, bukan kegagalan jemaat yang sakit. Teknologi menjadi problematis bukan ketika ia menjangkau yang terpinggirkan, melainkan ketika ia dijadikan alasan untuk tidak mendatangi mereka.

Keberatan bahwa Gereja selalu Termediasi

Keberatan ketiga menyatakan bahwa gereja tidak pernah bebas dari mediasi. Surat, kodeks, mesin cetak, radio, dan siaran televisi semuanya merupakan teknologi, dan gereja telah la-

⁴⁰ Thompson, *The Virtual Body of Christ*, 45–62.

ma memanfaatkannya tanpa kehilangan jati dirinya. Mengapa VR harus diperlakukan berbeda? Perbedaannya bersifat kualitatif dan terletak pada kesadaran akan mediasi. Surat menampilkan dirinya sebagai surat, dan pembacanya sadar bahwa penulisnya berada di tempat lain. Siaran menampilkan dirinya sebagai siaran. Seluruh teknologi tersebut bersifat transparan mengenai statusnya sebagai perantara, dan justru karena itu ia menunjuk melampaui dirinya kepada kehadiran yang dirindukan. Imersivitas bekerja dengan cara sebaliknya. Keberhasilannya diukur dari sejauh mana pengguna berhenti menyadari bahwa ia sedang dimediasi. Teknologi yang berhasil menghapus kesadaran akan mediasi tidak lagi menunjuk pada kehadiran, melainkan mengklaim menggantikannya. Di titik itulah ia bergeser dari sarana menjadi pengganti, dan di titik itulah kritik teologis menjadi relevan.

KESIMPULAN

Penelitian ini merumuskan prinsip kerentanan inkarnasional dari tradisi patristik anti-gnostik dan mengoperasionalkannya menjadi empat kriteria konseptual, yaitu ketersingkapkan yang tak dapat diedit, keterbatasan sebagai anugerah, materialitas sakramental, dan keterikatan yang berbiaya untuk diputus. Penerapan delapan praktik gerejawi dalam lingkungan *virtual reality* menghasilkan pola gradasi yang konsisten. Praktik yang berpusat pada Firman relatif bertahan karena Firman sejak semula merupakan tanda yang dapat ditransmisikan. Sebaliknya, praktik sakramental, penumpangan tangan, penahbisan, dan disiplin gerejawi runtuh secara struktural karena semuanya menuntut tubuh yang dapat disentuh dan identitas yang dapat dituntut. Pola ini menyediakan dasar bagi pembedaan antara perluasan dan substitusi.

Pengujian silang terhadap gereja fisik menghasilkan temuan yang paling menuntut secara pastoral. Ibadah raya berskala besar dengan jemaat anonim gagal memenuhi kriteria yang sama seperti sebagian besar praktik VR. Karena itu, persoalan mendasar bukanlah virtualitas ruang, melainkan hilangnya kerentanan. Gereja VR bukan penyebab patologi, melainkan cerminnya yang paling jernih.

Dengan demikian, jawaban atas pertanyaan penelitian ini bersifat terbatas dan bertumpu pada penerapan konseptual, bukan pengujian empiris. *Virtual reality* dapat dibenarkan sebagai perluasan jangkauan misional dan diakonal gereja, tetapi tidak dapat dibenarkan sebagai substitusi bagi persekutuan sakramental. Allah yang menjadi daging tidak memilih penampakan yang optimal, melainkan tubuh yang dapat terluka. Gereja yang mengikuti logika tersebut tidak dapat mencari kehadiran yang telah dibersihkan dari risiko.

Penelitian lanjutan sangat diperlukan, khususnya yang bersifat empiris melalui wawancara dan observasi partisipatif terhadap jemaat gereja VR di Indonesia, yang mengumpulkan data survei mengenai keterlibatan ibadah daring pasca-pandemi di Indonesia, memvalidasi instrumen ini secara independen melalui penilai jamak, serta menguji instrumen ini pada bentuk-bentuk pelayanan digital lain seperti konseling berbasis kecerdasan buatan dan komunitas ibadah berbasis permainan daring.

REFERENSI

- Abraham, Jessica Elizabeth, and Junifrius Gultom. "Gereja Metaverse: Memetakan Tantangan dan Peluang Gereja di Era Post-Digital." *Kurios* 9, no. 1 (2023): 158-168.
- Athanasius. *On the Incarnation*. Translated by John Behr. Popular Patristics Series 44b. Yonkers, NY: St Vladimir's Seminary Press, 2011.

- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
- Bonhoeffer, Dietrich. *Life Together*. Translated by John W. Doberstein. New York: Harper & Row, 1954.
- Bonifacic, Igor. "Microsoft Will Shut Down AltspaceVR on March 10th." *Engadget*, January 21, 2023.
- Borgmann, Albert. *Technology and the Character of Contemporary Life: A Philosophical Inquiry*. Chicago: University of Chicago Press, 1984.
- Campbell, Heidi A., ed. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. London: Routledge, 2012.
- — —, ed. *The Distanced Church: Reflections on Doing Church Online*. College Station, TX: Digital Religion Publications, 2020.
- Chandra, Robby I., and Noh I. Boiliu. "The Metaverse's Potential Impacts on the God-Centred Life and Togetherness of Indonesian Christians." *Theologia Viatorum* 46, no. 1 (2022): 1-8.
- Cox, Cameron. "Is Virtual Reality Church a Viable Option?" *ChurchLeaders*, June 5, 2019.
- Dreyfus, Hubert L. *On the Internet*. London: Routledge, 2001.
- Dwiraharjo, Susanto. "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online di Masa Pandemi Covid-19." *Epigraphe: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 4, no. 1 (2020): 1-17.
- Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Doubleday, 1959.
- Gregorius dari Nazianze. *Epistula 101 (Ad Cledonium)*. Dalam *Sources Chretiennes* 208.
- Han, Byung-Chul. *The Burnout Society*. Translated by Erik Butler. Stanford, CA: Stanford Briefs, an imprint of Stanford University Press, 2015.
- Hutchings, Tim. *Creating Church Online: Ritual, Community and New Media*. New York: Routledge, 2017.
- Ireneus. *Adversus Haereses*.
- Jun, Guichun. "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church." *Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies* 37, no. 4 (2020): 297-305.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception*. Translated by Colin Smith. London: Routledge & Kegan Paul, 1962.
- Nulik, Eritrika A., Arly E. M. de Haan, and Anika C. Takene. "Teologi Keanggotaan Gereja di Era Digital." *Dunamis: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 8, no. 1 (2023): 91-100.
- Ross, Bobby, Jr. "Plug-In: Online Churches and Virtual Spirituality. Can We Have a Wordle, Please?" *GetReligion*, February 7, 2022.
- Schmemmann, Alexander. *For the Life of the World*. Crestwood, NY: St Vladimir's Seminary Press, 1973.
- Setiawan, Tjutjun, et al. "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse." *Jurnal Luxnos* 8, no. 2 (2022): 145-161.
- Smith, James K. A. *Desiring the Kingdom: Worship, Worldview, and Cultural Formation*. Grand Rapids, MI: Baker Academic, 2009.

- Spadaro, Antonio. *Cybertheology: Thinking Christianity in the Era of the Internet*. Translated by Maria Way. New York: Fordham University Press, 2014.
- Tertulianus. *De Carne Christi*.
— — —. *De Resurrectione Carnis*.
- Thompson, Deanna A. *The Virtual Body of Christ in a Suffering World*. Nashville, TN: Abingdon Press, 2016.
- Tirtanadi, Rendy, and Frans Silalahi. "Gereja Virtual dan Tantangan Pascamodernisme: Suatu Analisis Eklesiologis dari Perspektif Reformasi." *Verbum Christi: Jurnal Teologi Reformed Injili* 12, no. 2 (2025): 165-187.
- Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.
- Yong, Amos. *The Spirit Poured Out on All Flesh: Pentecostalism and the Possibility of Global Theology*. Grand Rapids, MI: Baker Academic, 2005.
- Zizioulas, John D. *Being as Communion: Studies in Personhood and the Church*. New York: St Vladimir's Seminary Press, 1985.
- Konsili Kalsedon. *Definisi Iman* (451 M).