

The Relevance of Benedictine Hospitality for the Hospitality of Metaverse Church

Daniel Winardi 

Sekolah Tinggi Teologi Reformed Indonesia, Jakarta
daniel.winardi@reformedindonesia.ac.id

Abstract: This article explores how metaverse worship can become essential for churches to accommodate worship activities amid the Covid-19 pandemic situation and beyond. The advancement of metaverse technology enables its users to be present in the virtual world using their own avatars using integrated with various contexts of life, such as school, shopping, entertainment, and religion. Metaverse itself has developed since 2016 and has been used for multiple church activities. With such rapid development, the church should be able to think critically about the many theological aspects of a metaverse service, especially the practice of hospitality in such a service. I argue that churches can learn from the Benedictine tradition to strengthen and complement things that are missing from their practice of hospitality. Amid the pros and cons of hospitality in a metaverse service, I believe that while an ideal method of hospitality cannot be implemented in a metaverse service yet, Christians should nevertheless allow churches that have or have not held a metaverse service to continue to seek for their own pattern of hospitality as time goes on.

Research Highlights:

- This research retrieves the practice of Benedictine hospitality for the sake of finding an appropriate method of hospitality in a metaverse service.
- This article shows how Protestant Christians can learn from other traditions to reflect or evaluate our church practices today.
- The primary aim is to foster and encourage Christians to be wise and patient in anticipating technological advancement and how the Church should respond in a timely manner.

Article history

Submitted 3 August 2022

Revised 1 March 2023

Accepted 21 April 2023

Keywords

Metaverse; Hospitality;
Benedictine; Church;
Worship Service; Place;
Ministry

© 2023 by Daniel Winardi.

Licensee *Veritas: Jurnal Teologi dan Pelayanan*.

This article is licensed under the term of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International



Scan this QR code with your mobile devices to read online

Relevansi *Benedictine Hospitality* Bagi Praktik *Hospitality* Gereja Metaverse

Daniel Winardi 

Sekolah Tinggi Teologi Reformed Indonesia, Jakarta
daniel.winardi@reformedindonesia.ac.id

Abstrak: Artikel ini mengeksplorasi kemungkinan bagaimana ibadah metaverse dapat menjadi salah satu sarana penting bagi gereja untuk mengakomodasi kegiatan beribadah di tengah situasi pandemi Covid-19 dan selanjutnya. Kemajuan teknologi ini memungkinkan penggunaannya untuk hadir di dalam dunia maya dengan *avatar* masing-masing yang terintegrasi dengan berbagai konteks kehidupan, seperti sekolah, berbelanja, hiburan, dan agama. Metaverse sendiri sebenarnya sudah mulai berkembang sejak tahun 2016 dan sudah mulai digunakan untuk berbagai kegiatan gereja. Dengan perkembangan yang cukup pesat ini, gereja perlu memikirkan berbagai hal mengenai berbagai aspek teologis dari ibadah metaverse, terutama mengenai praktik *hospitality* di dalam gereja. Dalam praktiknya, gereja dapat belajar dari tradisi *Benedictine* untuk dapat menguatkan serta melengkapi bagian-bagian yang kurang. Di tengah pertentangan pro dan kontra terhadap praktik *hospitality* dalam ibadah metaverse, penulis berargumen bahwa ibadah metaverse memang bukanlah sebuah ibadah yang ideal dalam hal *hospitality*, tetapi orang Kristen dapat membiarkan gereja yang ingin atau sudah melaksanakan ibadah metaverse untuk menemukan pola praktik *hospitality* mereka sendiri seiring berjalannya waktu.

Kata-kata kunci: Metaverse; *Hospitality*; Benedictine; Gereja; Ibadah; Tempat; Pelayanan

PENDAHULUAN

Sejak pandemi Covid-19 melanda dunia di akhir 2019 dan awal 2020, berbagai tempat dan fasilitas umum terpaksa harus mengalami *lockdown* sebagaimana ditetapkan oleh pemerintah. Mulai dari pusat perbelanjaan, restoran, sekolah, universitas, dan bahkan gereja harus terkena dampaknya. Gereja dan tempat ibadah agama lain tidak diperbolehkan mengadakan acara apapun yang dilakukan secara komunal. Sejak saat itu, gereja menggunakan berbagai kemajuan teknologi dan internet untuk dapat tetap mengadakan ibadah secara daring, seperti *Zoom* dan *Youtube* untuk sementara waktu. Hal ini tentu saja membuat ba-

nyak sekali perdebatan mengenai apakah boleh gereja beribadah secara daring, dikarenakan ketidakhadiran orang Kristen secara fisik di dalam gereja seperti sebelumnya.

Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut, muncullah sebuah domain di internet yang mengintegrasikan sebuah variasi baru dari berbagai teknologi yang ada, yaitu metaverse.¹ Kemajuan teknologi ini memungkinkan penggunaannya untuk hadir di dalam dunia maya dengan avatar masing-masing yang terintegrasi dengan berbagai konteks kehidupan, seperti sekolah, berbelanja, hiburan, serta agama.² Beberapa gereja sudah mengadakan ibadah di dalam *metaverse* sejak 2016 dan, tidak

¹Nida Gökçe Narin, "A Content Analysis of the Metaverse Articles," *Journal of Metaverse* 1, no. 1 (2021): 17, <https://dergipark.org.tr/en/pub/jmv/issue/67581/1051382>.

²Woong Suh and Seongjin Ahn, "Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the Post-Pandemic Era: An Analysis of Elementary School

hanya untuk beribadah saja, sebagian pula menggunakannya untuk pendalaman Alkitab, kelompok kecil, dan aktivitas bersama lainnya.³

Perkembangan tersebut tentu saja membawa perdebatan yang cukup besar, tidak berbeda dengan awal-awal perkembangan internet sekitar 20 tahun yang lalu. Perkembangan teknologi pada umumnya selalu dianggap sebagai “musuh dalam selimut” atau paling tidak sebagai sesuatu yang perlu untuk diwaspadai. Penggunaan *metaverse* di dalam ibadah menandai beragam kontroversi, seperti misalnya pihak yang menentang mengatakan gereja *online* hanya untuk situasi terdesak saja seperti pandemi ini; gereja esensinya adalah hadir secara fisik di dalam suatu tempat; bagaimana melakukan sakramen baptisan dan perjamuan kudus; atau *metaverse* membuat seseorang semakin nyaman untuk beribadah tanpa membayar harga usaha, waktu, uang untuk datang ke gereja. Tentu ada sebagian lain dengan lebih positif mengatakan bahwa ibadah tidak terbatas ruang dan waktu, gereja harus mengikuti perkembangan zaman, dunia maya juga adalah ciptaan Allah secara tidak langsung melalui manusia, efisiensi, dan sebagainya.⁴ Namun demikian, salah satu bagian yang harus dipikirkan oleh kedua pihak adalah mengenai praktik *hospitality* (keramahmatan) di dalam gereja terhadap jemaat.

Praktik *hospitality* memiliki akar yang sudah lama sekali di zaman kuno dan dapat dilihat

di dalam Alkitab, seperti yang dilakukan oleh Abraham (Kej. 18). Di abad pertengahan, salah satu tempat yang diakui menjadi *role model* dalam praktik ini ada di dalam tradisi Katolik, yaitu oleh St. Benedict, yang tertulis di dalam *Regula Benedictine* (RB). Kehidupan monastik/biara tampak seperti kehidupan yang sepenuhnya tertutup dari dunia luar. Para biarawan hidup bersama di dalam suatu tempat menjalankan aktivitas kerohanian yang bersifat personal dan terarah ke dalam diri. Namun, kenyataannya tidaklah sesederhana demikian. Kehidupan monastik juga membuka diri terhadap orang asing yang datang, baik yang singgah dalam perjalanannya maupun bagi yang merencanakan untuk tinggal di sana dalam jangka waktu tertentu.⁵ Di dalam RB 53, St. Benedict menuliskan bahwa setiap tamu yang datang ke biara harus diterima atau disambut oleh para biarawan dan kepala biarawan, sama seperti mereka menyambut Yesus Kristus.⁶ Para tamu diterima dengan *hospitality* yang luar biasa, seperti disambut dengan sukacita, doa, pembasuhan kaki, dan sebagainya.

Melalui artikel ini, penulis mengusulkan tradisi *Benedictine hospitality* untuk menjadi pertimbangan bagi gereja-gereja yang mengadakan kebaktian di dalam *metaverse*. Terdapat dua aspek *hospitality* yang penting yang ingin penulis soroti, yaitu mengenai “tempat” dan “pelayanan.” Tujuannya adalah agar gereja dapat melihat mengenai konsep “tempat” dari biara Benedictine yang adalah “rumah

Students,” *Journal of Intelligence* 10, no. 17 (2022): 1, <https://doi.org/10.3390/jintelligence10010017>.

³Beberapa gereja seperti *Life Church*, *VR* (Virtual Reality) *Church*, *The Robloxian Christians* sudah menggunakan *metaverse* untuk beribadah. Bishop DJ Soto, pendiri dari *VR Church* dan *MMO* (Massively Multiplayer Online) *Church* menggunakan avatar-avatars *game* seperti *Final Fantasy* ketika berkomunitas dan menyebutnya dengan *spiritual communities*. Sesungguhnya, Ralph Schroeder et al. telah menuliskan sejak tahun 1998 bahwa para anggota gereja dapat berinteraksi satu sama lain melalui *text window* di dalam sebuah dunia 3 dimensi. Lih. Ralph Schroeder, Noel Heather and Raymond M. Lee, “The Sacred and the Virtual: Religion in Multi-User Virtual Reality,” *Journal of Computer-Mediated Communication* 4, no. 2 (December 1998), <https://doi.org/10.1111/j.1083-610>

1.1998.tb00092.x. Bdk. Tim Hutchings, “Creating Church Online: A Case-Study Approach to Religious Experience,” *Studies in World Christianity*, 13, no. 3 (2007): 249, <https://doi.org/10.3366/swc.2007.13.3.243>.

⁴Untuk *pro* dan *kontra*, lih. Ronald L. Giese, Jr., “Is ‘Online Church’ Really Church? The Church as God’s Temple” *Themelios* 45, no. 2 (2020): 347-367, dan Guichun Jun, “Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church,” *Transformation*, 37, no. 4 (2020): 297-305, <https://doi.org/10.1177/0265378820963155>.

⁵Terrence G. Kardong, *Benedict’s Rule: A Translation and Commentary* (Collegeville: The Liturgical Press, 1996), 421.

⁶Kardong, *Benedict’s Rule*, 420-421.

Allah” dan rumah bersama, di mana tempat para biarawan menjadi saudara dan dipimpin seorang *abbot* (kepala biara) untuk menjalankan segala komitmennya di dalam biara. Gereja juga adalah rumah Tuhan, di mana Allah melalui para pelayan mengundang dan menyambut orang-orang yang datang untuk bersama beribadah dan bersekutu. Di tengah persukutuan umat-Nya yang hadir secara fisik, Allah berinisiatif dan rela hadir. Oleh karena itu, gereja merupakan tempat material yang sakral, karena kehadiran Allah dalam suatu tempat material. Penulis juga mengharapkan bahwa, sekalipun tentunya tidak sempurna, gereja dapat mengizinkan gereja *metaverse* menemukan praktik *hospitality*-nya sendiri seiring berjalannya waktu dan teknologi yang terus berkembang.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode kajian pustaka terhadap sumber primer dari tulisan St. Benedict, yaitu *Regula Benedictine*, terutama mengenai topik *hospitality*. Penulis juga memaparkan kajian mengenai *metaverse* dan juga gereja yang telah menjalankan ibadah dengan menggunakan *metaverse*, yang kemudian akan ditinjau dari peraturan *Benedictine*. Konsep *hospitality* di dalam peribadatan *metaverse* akan ditinjau dari peraturan *Benedictine hospitality* untuk melihat kekuatan atau kelemahan dari pelaksanaannya di zaman ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hospitality dalam *Rule of Benedict*

Praktik *hospitality* yang dilakukan oleh para biarawan Benedict kepada orang asing merupakan sebuah totalitas di dalam pelayanan. Di dalam tafsirannya terhadap *RB*, Terrence Kardong mengatakan bahwa *hospitality* merupakan risalah atau topik yang paling dikenal dan disukai dari *RB*.⁷ Teladan yang diajarkan dan dilakukan oleh Benedict dan para biarawan telah menjadi *role model* bagi praktik-praktik *hospitality* lainnya, bahkan sampai hari ini.

Pada masa abad pertengahan di mana Benedict hidup, belum terdapat banyak rumah sakit, hotel berbintang, atau banyak tempat penginapan apapun seperti masa modern saat ini, sehingga biara menjadi salah satu tempat singgah atau tempat tinggal sementara dari orang-orang yang melakukan perjalanan jauh, peziarah, dan pelaku perjalanan lainnya. Benedict menuliskan *omnes* yang artinya “semua” memiliki kesempatan yang sama untuk dapat diterima, karena setiap tamu harus dipandang sebagai Kristus yang hadir.⁸ Prinsip *Christ-centeredness* ini merupakan landasan teologis dari seluruh tindakan *hospitality* selanjutnya, karena disebutkan di urutan pertama dalam *RB* 53. Oleh karena itu, para *strangers* ini harus disambut sedemikian rupa, dilayani dengan sangat baik dengan berlandaskan Matius 25:31-46 mengenai melayani orang lain seperti melayani Kristus sendiri.

Kata “*hospitality*” berasal dari akar kata Latin “*hospes*” yang dapat diartikan sebagai “*host*” dan/atau “*hostis*” yang berarti “musuh.”⁹ Tin-

⁷Kardong, *Benedict's Rule*, 431.

⁸Tidak berarti Benedik menerima tamu secara sembarangan, karena tamu diajak untuk berdoa dan membaca Firman, serta memastikan mereka adalah Kristen yang Ortodoks dan bukan pengikut setan. Benedik juga memberikan perhatian yang khusus untuk orang-orang yang miskin dan para peziarah (*pilgrims*): “*Great care and concern are to be shown in receiving poor people and pilgrims, because in them more particularly Christ is received*” (*RB* 53.-

15). Lih. Kardong, *Benedict's Rule: A Translation and Commentary*, 420; Aaron Raverty, “Hospitality in the Benedictine Monastic Tradition,” *Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana* 20, no. 38 (2012): 251-255; Julie Kerr, *Monastic Hospitality: The Benedictines in England, c.1070 – c.1250* (Woodbridge: The Boydell Press, 2007).

⁹Ksenia Kirillova, Alsu Gilmetdinova, dan Xinran Lehto, “Interpretation of Hospitality Across Religions,” *Int-*

dakan *hospitality* merupakan memberi ruang bagi *hostis* (musuh) atau orang asing menjadi *hospes* (tamu/teman).¹⁰ Biarawan yang melakukan *hospitality* dalam menerima tamu, harus melakukan ritual yang diajarkan oleh Benedict, yaitu menyambut dengan sukacita, mengajak tamu berdoa bersama, mencium tamu sebagai tanda kasih, sujud di hadapan tamu, mencuci kaki, dan melakukan pembacaan Alkitab.¹¹ Terdapat seorang *porter* yang menunggu di pintu masuk biara untuk senantiasa menyambut pengunjung yang datang. Ketika mendengar pintu diketuk dan menyambut seorang tamu, *porter* tersebut harus menjawab “*Thanks be to God*” atau “*Your blessing, please*” (RB 66.3). Bahkan karena begitu pentingnya tamu-tamu tersebut, seorang *abbot* dapat membatalkan puasanya untuk menemani tamu makan, kecuali dalam hari-hari khusus. Bagi Benedict, *hospitality* adalah suatu pemberian atau hadiah yang lengkap, dimana para tamu disambut dengan pelayanan yang terbaik, yaitu komunitas biara dan *abbot* menunjukkan keramahan sebagai penghiburan bagi kelelahan mereka, diajak berdoa, disegarkan dengan pembacaan Alkitab, dan makan bersama.¹² Dari sini kita melihat *hospitality* merupakan bagian dari spiritualitas *Benedictine*.

Konsep mengenai “tempat” menjadi sangat penting dan merupakan salah satu landasan dalam pelayanan *hospitality*. Biara merupakan suatu tempat yang paling penting di dalam

kehidupan membiara. Tentu saja kehidupan membiara tidak akan ada jika tidak ada biara. Kehidupan membiara tidak dapat dilakukan di rumah, di kantor, atau di gereja sekalipun. Penulis tidak mengatakan bahwa prinsip atau nilai-nilai membiara tidak dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari di luar biara, melainkan biara adalah sebuah tempat eksklusif untuk menjalankan komitmen atas panggilan membiara dengan segala aktivitasnya.¹³ Di dalam biara, terdapat tempat-tempat khusus bagi para biarawan untuk melakukan pekerjaan lain selain berdoa, yaitu ada area gereja, *cloister*, dormitori, dapur, tempat merawat yang sakit, tempat makan, taman, dan tempat lainnya. Dari arsitektur bangunan tersebut menunjukkan bahwa biarawan tentu tidak hanya berdoa, tetapi mereka juga harus melakukan berbagai pekerjaan lain.

Para biarawan yang melayani adalah orang-orang yang menerima panggilan Tuhan dan berkomitmen untuk meninggalkan segala kehidupannya dan masuk ke dalam sebuah “rumah” yang adalah “rumah Tuhan.” Di dalam rumah tersebut ada komunitas dan ini artinya mereka masuk ke dalam sebuah keluarga, di mana *monks* lain menjadi saudara mereka dan *abbot* menjadi bapa mereka.¹⁴ Mereka adalah penatalayan dan bukan pemiliknya.¹⁵ Dengan demikian, Benedict mengatakan bahwa Allah berinisiatif mengundang mereka untuk masuk ke dalam hidup yang sejati.¹⁶ Mer-

International Journal of Hospitality Management 43 (2014): 24, <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2014.07.008>.

¹⁰Henry Nouwen, “Hospitality,” *Henry Nouwen Society*, 18 February 2021, <https://henrinouwen.org/meditations/hospitality/>.

¹¹Kardong, *Benedict’s Rule*, 420.

¹²Joan Chittister, *The Rule of Benedict: A Spirituality for 21st Century* (New York: Crossroad, 2016).

¹³Untuk diskusi dan aplikasi mengenai penerapan nilai-nilai kehidupan biara pada masa kini, lih. Emil Salim, “Navigating the Stay-at-Home Order with Benedictine Stability,” *Open Theology* 7, no. 1 (2021): 345-353, <https://doi.org/10.1515/opth-2020-0166>; Emil Salim, “Reformatio Morum: Life Beyond St. Benedict and John Calvin,” dalam *Membarui Selalu: Pergumulan Identitas, Dinamika, dan Komitmen Teologi Reformed Injili*, ed. Yakub B. Susabda (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2016), 73-90; Jonathan Nash, “Practicing Benedictine Values to Create an In-

clusive Learning Environment,” *Headwaters* 30 (2017): 223-241, <https://digitalcommons.csbsju.edu/headwaters/vol30/iss1/1>.

¹⁴Salim, “Benedictine Stability,” 348.

¹⁵Kardong, *Benedict’s Rule*, 435.

¹⁶Di dalam bagian prolog, St. Benedict mengatakan: “*What could be sweeter, dearest brothers, than this voice of the Lord, who invites us?... Look, the Lord, in his devotion to us, shows us the way to life.... Therefore, let us belt our waist with faith that leads to the performance of good works. Let us set out on his path with the Gospel as our guide so that we may be worthy to see him who called us into his kingdom.... Having finished his discourse, the Lord waits for us to respond by action every day to his holy warnings.... Therefore, the days of this life are given to us as a time of truce for the correction of our faults.... The Apostle says: ‘Don’t you know that the patience of God*

eka terlebih dahulu mendapat tempat atau diterima oleh Allah, *abbot*, dan para *monks* di dalam biara, yang adalah *rumah Allah*, sehingga mereka dapat memaknai dalam tindakan menerima dan melayani para tamu atau orang asing di dalam biara. Seperti yang dikatakan Brian Treanor bahwa *hospitality* terjadi di dalam suatu tempat dan orang yang melakukannya harus memiliki tempat terlebih dahulu sebelum mereka memberikan tempat kepada orang lain.¹⁷ Mereka yang telah mendapat tempat dalam Kristus adalah dasar dari tindakan menerima orang lain seperti menerima Kristus itu sendiri. Dan Homan mengatakan pada awal-awal Benedict mendirikan kehidupan biara, para biarawan yang masuk ke sana adalah mereka yang memiliki latar belakang berbeda-beda, bahkan buruk, seperti *barbarians*, budak, pasukan Romawi, orang kaya, dan juga mereka yang buta huruf (*illiterate*).¹⁸ Semua biarawan dari berbagai latar belakang yang berbeda tersebut masuk ke dalam satu tempat yang sama, dipimpin oleh *abbot* yang sama, mengikuti RB yang sama, dan melakukan aktivitas yang sama. Tindakan *hospitality* tentunya tidak terlepas dengan aspek-aspek lain dari kehidupan biara Benedictine. Di dalam prolognya, Benedict mengingatkan untuk menghidupi ketaatan dalam segala sesuatu, termasuk di dalam pekerjaan mereka. Berdoa dan memohon dengan sungguh-sungguh kepada Allah agar menolong mereka untuk menyempurnakan pekerjaan mereka (*perfection*) adalah sebuah keharusan.¹⁹ Mereka hadir secara fisik dan melakukan segala aktivitas dan komitmen mereka melalui tubuh fisik yang hadir secara *real* di dalam tempat-tempat dan waktu-waktu mereka bekerja. Oleh karena mengikuti ritual dan pekerjaan

yang sangat disiplin di dalam biara, maka rasa kantuk, rasa lelah, jenuh, sukacita, ataupun ketika mereka mengalami konflik satu sama lain adalah hal yang tidak bisa dihindari dan semua pengalaman ini menemukan keindahannya karena dirasakan secara fisik. Penulis setuju dengan Joan Chittister, bahwa tidak ada dualisme di dalam kehidupan biarawan ala *Benedictine*, seperti yang kebanyakan dari gereja masa kini pahami tentang bagian-bagian yang terpilah-pilah dalam kehidupannya.²⁰ Bagi seorang *Benedictine*, baik berdoa, bekerja, atau pun menyambut orang asing dan melayani mereka, merupakan sebuah kehidupan spiritual yang holistik dan satu.

Gereja Metaverse

Metaverse dapat dimengerti sebagai sebuah *space* atau wilayah tiga dimensi yang transparan, yang akan meliputi seluruh dunia, di mana manusia akan hidup di dalamnya dan melakukan berbagai aktivitas, seperti berbelanja, *hang out*, berdiskusi, berbisnis, sekolah, dan lainnya.²¹ *Metaverse* sebenarnya bukanlah sebuah istilah baru, tetapi sudah pernah muncul tahun 1992 oleh seorang bernama Neal Stephenson di dalam novelnya berjudul *Snow Crash*. Karya fiksi tersebut terus mengalami perkembangan tahun ke tahun untuk menciptakan sebuah lingkungan di mana para penggunanya mengalami dunia tanpa batas seperti dunia fisik.²² Para pengguna akan muncul di dalam dunia *metaverse* dengan menggunakan *avatar* sebagai representasi diri. Dengan menggunakan aplikasi, kacamata VR, dan *headset*, pengguna akan merasakan dunia baru yang berbeda dari dunia nyata.

leads you to repentance?' (Rom 2:4)." Lih. Kardong, *Benedict's Rule*, 4.

¹⁷Brian Treanor, "Putting Hospitality in Its Place," dalam *Phenomenologies of the Stranger* (New York: Fordham University Press, 2011), 50; Cindy Lilia Gonzalez, "Hospitality and Contemplative Presence: A Local Reflection," *Obsculta* 11, no. 1 (2018): 112, <https://digitalcommons.csbsju.edu/obsculta/vol11/iss1/9>.

¹⁸Dan Homan, "Hospitality: Expanding the Heart," *Leaven* 12, no. 4 (2004): 1, <http://digitalcommons.pepperdine.edu/leaven/vol12/iss4/14>.

¹⁹Kardong, *Benedict's Rule*, 3.

²⁰Chittister, *The Rule of Benedict*, 205.

²¹Ryan K. Bolger, "Finding Wholes in the Metaverse: Posthuman Mystics as Agents of Evolutionary Contextualization," *Religions*, 12, no. 9 (2021): 1, <https://doi.org/10.3390/rel12090768>.

²²Narin, "A Content Analysis," 17.

Landasan dari *metaverse* adalah *Artificial Intelligence* (AI) yang merupakan sebuah teknologi digital yang mampu melakukan berbagai pekerjaan yang pada dasarnya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti persepsi visual, *speech recognition*, pengambilan keputusan, dan penerjemahan bahasa.²³ Oleh karena merupakan landasan dari *metaverse*, maka Ryan Bolger mengatakan tidak akan ada *metaverse* tanpa AI.²⁴

Dunia di dalam *metaverse* terhubung dengan dunia nyata melalui *avatar* yang akan melakukan segala aktivitas di dalamnya. Istilah “*avatar*” merupakan istilah religius di dalam agama Hindu, yang bermakna dewa yang berinkarnasi dalam suatu bentuk di dunia, seperti dewa Vishnu yang mengambil berbagai bentuk seperti Krishna.²⁵ Hal ini sama dengan pengguna yang mengambil berbagai bentuk dan penampilan di dalam sebuah dunia virtual. Penampilan *avatar* seseorang dapat menggunakan berbagai macam penampilan yang unik dan menambah *equipment*, mulai dari yang mirip sekali dengan tubuh asli ataupun dapat diganti dengan karakter lain dalam dunia *game* atau film kartun. Bentuk wajah yang tampan atau cantik juga dapat disesuaikan dengan preferensi masing-masing.

Gereja yang beribadah di *metaverse* bukanlah sesuatu yang baru ada di masa Covid-19, tetapi sudah dipraktikkan sejak tahun 2016 oleh *VR Church* oleh *bishop* DJ Soto dan *The Robloxian Christian*. Gereja-gereja tersebut membuat gereja dengan segala arsitektur yang mirip dengan gereja-gereja pada umumnya di dalam dunia virtual. Di dalam video ibadah *VR Church*, terlihat *avatar* dapat bertemu dan berbincang di taman depan gereja dan juga terdapat *lobby* di dalam gereja, sebelum masuk ke dalam ruang ibadahnya. Di dalam ruang

ibadah terdapat layer LCD yang besar, kursi untuk jemaat, panggung, dan interior-interior lain yang kita juga temukan ketika beribadah di gereja nyata. Bahkan di dalam *website VR Church* terdapat semacam visi dan misi gereja:

Our vision is to cultivate loving spiritual communities across the metaverse.

VR Church is a spiritual community which exists entirely in the metaverse to celebrate God’s love for the world.

*We believe church can be anywhere at anytime with anyone ... even in the metaverse. The metaverse is an immersive virtual reality experience where we can work, socialize, and even go to church.*²⁶

The Robloxian Christian dimulai pada tahun 2011 oleh seorang pemuda bernama Daniel Herron. Dalam sebuah *interview*, Herron berinisiatif membuat *Roblox* untuk ibadah secara *online* tokoh-tokoh atau *avatar* permainan *roblox* dengan tujuan menjangkau anak-anak muda yang suka dengan permainan *video game*.²⁷ Sedikit berbeda dengan *VR*, *Robloxian* belum menggunakan perangkat seperti kacamata *VR* dan *headset*, sehingga pengguna tidak mengalami pengalaman langsung hadir di dalam dunia virtual tersebut. Tidak hanya digunakan untuk beribadah, *VR* dan *Robloxian* juga mengadakan persekutuan doa, pendalaman Alkitab, *hang out*, dan berbagai aktivitas sosial lainnya. Pada intinya, mereka terbebani untuk menjangkau orang-orang yang *unchurched* atau yang tidak suka ke gereja dan bahkan bagi mereka yang ateis, untuk masuk ke dalam sebuah komunitas Kristen.

Di tahun 2022, beberapa gereja di Indonesia telah mencoba menggunakan ibadah di *meta-*

²³Bolger, “Finding Wholes in the Metaverse,” 4.

²⁴Bolger, “Finding Wholes in the Metaverse,” 4.

²⁵Jim Blascovich dan Jeremy Bailenson, *Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution* (New York: HarperCollins, 2011).

²⁶Lih. *VR Church*, diakses 16 Januari 2022, <https://www.vrchurch.org/>.

²⁷Di websitenya tertulis: “*We are a youth-led online church that has served on the Roblox gaming platform since 2011. We are a multi-denominational ministry that defies geographical and demographic borders faced by other physical churches. We are a safe and affirming faith community.*” *The Robloxian Christian*, diakses 16 Januari 2022, <https://www.therobloxianchristians.org/>.

verse sebagai alternatif ibadah *live streaming* melalui YouTube, seperti GBI Tiberias dan Nafiri Discipleship Community (NDC), dan komunitas pemuda Gereja Kristen Indonesia (GKI). Ibadah ini dapat dilakukan oleh jemaat dengan menggunakan aplikasi AltspaceVR yang dapat diunduh di berbagai aplikasi sistem operasi gawai. Anggota gereja yang ingin mengikuti ibadah *metaverse* tidak harus memiliki, berbagai peralatan seperti kacamata VR ataupun *headset* khusus, hanya saja bagi yang tidak menggunakannya tidak akan mendapat kualitas suara dan visual yang sesungguhnya ketika beribadah.

Hospitality dari tradisi Benedictine telah menjadi *role model* sepanjang sejarah bagi pelayanan di berbagai *public places* sampai dengan hari ini. *Hospitality* seperti menjadi sebuah “pintu masuk” bagi orang lain ke dalam suatu tempat untuk memenuhi kebutuhan mereka, terlebih lagi di dalam sebuah gereja. *Hospitality* menjadi faktor yang sangat penting untuk mempersilahkan setiap orang yang hadir untuk beribadah merasa diterima oleh Kristus dan saudara seiman. Tidak jarang bagaimana gereja menyambut dan memperlakukan jemaat menjadi masalah yang cukup serius, misalnya seperti jemaat baru yang merasa tidak disambut, tidak diperhatikan, dan tidak dihargai oleh para pelayan. Kurangnya *hospitality* di dalam gereja tidak jarang menyebabkan “luka” bagi jemaat yang hadir dan akhirnya mereka meninggalkan gereja tersebut.

Tentu saja gereja hari ini tidak harus atau perlu melakukan seluruh praktik *hospitality* yang dilakukan oleh tradisi *Benedictine* secara rinci dan ketat, namun penulis berpendapat keduanya memiliki prinsip yang sama, yaitu gereja dengan seluruh pengurus di dalamnya membuka pintu bagi jemaat yang rindu sama-sama tergabung sebagai sebuah keluarga untuk masuk ke dalam komitmen kehidupan berdoa, bekerja, menyambut dan melayani jemaat, dan segala aktivitas kehidupan bergereja. Pa-

ra hamba-hamba Tuhan di dalam sebuah gereja juga adalah orang-orang berdosa, berkomitmen untuk dibimbing oleh gembala lokal, dan menjalani berbagai ritual penerimaan. Mereka diterima di dalam sebuah “tempat”, baik tempat secara rohani, yaitu keluarga seiman atau tubuh Kristus maupun tempat fisik yang adalah sebuah gedung gereja. Jika demikian, gereja *metaverse* dapat menjadi sebuah bentuk gereja alternatif untuk mengakomodasi orang-orang Kristen agar tetap dapat beribadah dalam masa pandemi atau setelahnya.

Namun, apakah gereja *metaverse* dapat mengakomodasi salah satu aspek penting dalam bergereja ini, yaitu *hospitality*? Penulis akan membahas dua aspek penting dari *hospitality* tradisi *Benedictine* yang dapat dijadikan pertimbangan bagi ibadah *metaverse*, yaitu mengenai “tempat” dan “pelayanan.”

Tempat

Kehidupan biara Benedictine sangat erat kaitannya dengan konsep “*dwelling place*” atau tinggal di suatu tempat. Ketiga kaul *Benedictine* sangat berhubungan erat dengan “tempat,” yaitu ketaatan (*obedience*), stabilitas (*stability*), dan perubahan moral secara kontinu (*conversatio morum*). Ketika seorang calon biarawan memutuskan masuk ke dalam biara, ia masuk ke dalam sebuah “rumah” dengan segala peraturan yang harus ditaati sepenuhnya. Kaul stabilitas berisi mengenai komitmen biarawan untuk hidup di dalam biara dan dengan cara “*stay at home*” di dalam biara, mereka dapat meningkatkan kehidupan spiritual mereka.²⁸ Dengan demikian, segala aspek hidup mereka tidak terlepas dengan tempat mereka tinggal.

Para biarawan tersebut berasal dari berbagai latar belakang dan tempat yang berbeda, yaitu mereka yang disebut “pertapa” (*hermits*) yang memang tidak memiliki tempat tinggal tetap atau pun mereka sebelumnya adalah or-

²⁸Salim, “Benedictine Stability,” 347.

ang yang sudah memiliki rumah dan mereka berpindah tempat masuk ke dalam sebuah biara. Demikian juga dengan para tamu yang mereka sambut untuk tinggal di biara, ada yang berasal dari daerah atau tempat lain, masuk ke dalam suatu tempat yang baru. Tempat ini penting bagi para *strangers* tersebut, karena dengan bangunan biara yang adalah “rumah” tersebut, sang *abbot* dan para biarawan dapat memelihara kehidupan siapapun yang datang ke sana, yaitu dengan memberi makan, berdoa bersama, berdiskusi dalam waktu-waktu tertentu, menyediakan tempat tidur, yang paling tidak memulihkan kelelahan para tamu untuk lebih siap melanjutkan perjalanannya. Jika dibawa ke konteks modern, siapapun hari ini dapat datang ke biara untuk *retreat*, mempelajari hal-hal baru yang berbeda dari tradisi gereja yang ia anut, berdoa lebih banyak, dan meningkatkan spiritualitas. Biara dengan segala keunikan dan kesakralannya menjadi suatu tempat yang kondusif bagi spiritualitas seorang biarawan.

Demikian juga dengan gereja yang membuka diri untuk para *strangers* dari berbagai latar belakang, baik yang Kristen, beragama lain, kaum LGBTQ+, bahkan ateis sekalipun, dapat datang dilayani dan beribadah. Penulis tidak mengatakan bahwa semua gereja telah mempraktikkan *hospitality* secara sempurna kepada semua orang, sebab kenyataannya banyak gereja yang malah menjauhi atau tidak menerima orang yang berbeda. Namun, secara umum, gereja di berbagai belahan dunia pula telah membuka pintu bagi orang-orang yang berbeda dan bersedia melayani siapapun yang datang kepada Tuhan. Sakramen yang dilakukan oleh gereja juga sebenarnya merupakan sebuah tindakan *hospitality* dan unda-

ngan kepada jemaat Tuhan untuk makan satu meja dengan Kristus.²⁹ Penulis berpendapat, gereja sebagai “rumah Tuhan,” dengan segala keunikan dan kesakralannya, mengundang siapapun untuk singgah, beristirahat dari segala aktivitas yang melelahkan sepanjang minggu dan beribadah kepada Tuhan, serta dipersiapkan untuk kembali ke dalam *marketplace* sepanjang minggu ke depan.

Salah satu perdebatan teologis yang mendasar dari gereja *metaverse* adalah mengenai apakah *metaverse* termasuk *space* ciptaan Tuhan? Di dalam Yohanes 1:3 dengan jelas dikatakan bahwa “segala sesuatu dijadikan oleh Dia dan tanpa Dia tidak ada satupun yang telah jadi dari segala yang telah dijadikan.” Juga Paulus mengatakan, “karena di dalam Dialah telah diciptakan segala sesuatu, yang ada di sorga dan yang ada di bumi...” (Kol. 1:16). Dengan demikian, dunia virtual juga merupakan bagian dari ciptaan Allah, walau tidak secara langsung.³⁰ Allah memberi kepintaran kepada manusia untuk dapat membangun teknologi-teknologi baru secara kreatif. Jadi, dapat dikatakan dunia virtual merupakan bagian dari ciptaan Allah, dalam arti Allah juga mengizinkan, bahkan memerengkapi manusia untuk mengembangkan dunia tersebut.

Dunia virtual seringkali dikategorikan dengan oposisi biner, yaitu yang riil dan imajiner.³¹ Padahal sebenarnya apa yang ada di dunia virtual juga tidak terlepas dari dunia nyata. Penulis berpendapat dunia virtual juga merupakan bagian dari “cerita bersama” yang ada di dunia nyata, entah seseorang yang menggunakan *metaverse* adalah seorang yang hanya ingin mencoba atau ingin “melarikan diri” dari hidup yang nyata dan masuk ke dalam se-

²⁹Mengenai persoalan sakramen perjamuan kudus bagi jemaat yang memang tidak dapat hadir karena alasan permasalahan fisik atau keadaan mendesak lainnya, sangat dimungkinkan gereja dapat memberkati roti dan anggur dan mengirimkannya bagi mereka, sehingga pada saat kebaktian mereka tetap dapat melakukan perjamuan secara virtual atau online di tempatnya masing-masing. Untuk diskusi lebih lanjut mengenai sakramen sebagai *hospitality*, lih. Hans Boersma, “Liturgical Hospitality: Theological

Reflections on Sharing in Grace,” *Journal for Christian Theological Research*, 8, no. 2 (2003): 67-77; Wolfgang Vondey, “Pentecostal Ecclesiology and Eucharistic Hospitality: Toward a Systematic and Ecumenical Account of the Church,” *Pneuma* 32, no. 1 (2010): 41-55, <https://doi.org/10.1163/027209610X12628362887596>.

³⁰Jun, “Virtual Reality Church,” 4.

³¹Douglas Estes, *SimChurch: Being the Church in the Virtual World* (Grand Rapids, MI: Zondervan, 2009), 22.

buah dunia “*utopia*.” *Metaverse* sesungguhnya dapat (dan harus) *coexist* dengan dunia nyata dan tidak dapat berdiri sendiri.³² Dunia virtual tidak sama dengan dunia imajinasi (*imaginary world*), karena dunia imajinasi adalah sebuah “kemungkinan” saja, tetapi dunia virtual dapat dikatakan sebagai dunia yang riil, di mana apa yang tadinya hanya bersifat imajiner telah direalisasikan dan dapat dipersepsi oleh paling tidak sebagian indera kita.³³ Meskipun demikian, seberapa pun riilnya dunia virtual, dunia tersebut bukanlah dunia fisik yang material, melainkan *immaterial*.

Lebih lanjut, Douglas Estes sebenarnya sangat mendukung gereja di dunia virtual, khususnya *metaverse*. Ia berargumen dan mengajak pembaca untuk memikirkan ulang, bahwa gereja sejatinya bukanlah mengenai geo-spasial atau tempat secara fisik, tetapi merupakan kesatuan komunitas orang percaya yang beriman kepada Yesus Kristus dan secara rutin berkumpul bersama untuk membangun kerajaan Allah:

*A virtual church is a place where people professing to have faith in Jesus Christ gather regularly to be in a meaningful community appointed to build the kingdom.... It is perhaps more important that we agree on what a church is not: a church is not a building or place.*³⁴

Estes berpendapat, pengalaman di dalam dunia virtual yang ia rasakan sangatlah riil, bukan sebuah ilusi semata: “*it was a real experience.*”³⁵ Maka, *metaverse* dapat menjadi sebuah “tempat” yang baru bagi orang Kristen atau pun bagi mereka yang disebut *unchurched people* dan belum pernah merasakan *the real church*.

Memang benar ketika seseorang beribadah di *metaverse*, dapat dikatakan bahwa ia sepenuhnya *physically disembodied*, meski pikiran, perasaan, dan indera yang menangkap pengalaman di dalam dunia itu tetap adalah orang yang sama. Namun, berbicara mengenai signifikansi dari sebuah “tempat” secara fisik, penulis tidak sepenuhnya setuju dengan Estes. Sama seperti biara *Benedictine* yang menjadi sebuah “rumah” bagi seorang biarawan, demikian juga gereja adalah sebuah “rumah” bagi jemaat yang hadir. Biara atau pun gereja memang adalah “rumah Tuhan,” tetapi tempat itu juga adalah rumah dan “tempat” milik bersama bagi sebuah komunitas orang percaya yang bersifat jasmani atau fisik. Penulis meyakini, sekalipun bagi Estes gereja sebagai rumah Tuhan tidak boleh dimengerti hanya tempat fisik, tetapi bagaimana dengan rumahnya sendiri? Secara ideal, seseorang tidak mau istri dan anak-anaknya tinggal di tempat yang berbeda dan hidup di rumah virtual, makan bersama di restoran virtual, belanja di mal virtual dan ibadah di gereja virtual. Mengapa untuk kebutuhan lain, tempat secara fisik tetap menjadi penting dan ideal, sedangkan gedung atau tempat bergereja tidak lagi dinilai penting?

Banyak orang yang meyakini bahwa terlepas di manapun tempatnya, Roh Kudus dapat hadir, karena sifat Roh Kudus yang Maha Hadir. Akan tetapi, sekalipun di dalam Alkitab disebutkan berulang kali bahwa Allah tidak dapat dibatasi di suatu tempat, karena bumi adalah tumpuan kakinya, Alkitab juga menegaskan bahwa Allah memutuskan untuk hadir secara “fisik” di bait-Nya (1Raj. 8:13). Maka dari itu, gereja menjadi tempat kehadiran Allah secara spesial di dalam sebuah tempat yang material atau fisik, sekalipun Ia juga dapat hadir di rumah masing-masing ataupun di dunia virtual ketika jemaat beribadah. Oleh karena or-

³²Alex Tang, “Christian in the Metaverse,” *Koinonia Paper* 3 (2021): 4.

³³Mengenai pembahasan lebih lanjut mengenai karakteristik *metaverse* sebagai *real* atau *imaginary*, lihat Edward Castronova, *Synthetic Worlds: The Business and*

Culture of Online Games (Chicago: University of Chicago Press, 2006); Douglas Estes, *SimChurch*, 31-36.

³⁴Estes, *SimChurch*, 37.

³⁵Estes, *SimChurch*, 33.

ang Kristen percaya Allah hadir secara khusus di dalam sebuah tempat, khususnya gereja, maka kita selama ini mengenal gereja sebagai sebuah “*sacred place*.” Sebuah tempat yang sakral sangat berhubungan erat dengan materi-materi yang membangun tempat tersebut, yang kemudian ada berbagai sensasi visual, penciuman, yang bersentuhan langsung dengan segala indera manusia. Ketika seseorang masuk ke dalam sebuah katedral yang atapnya begitu tinggi dan megah, dengan beragam ornamen dan benda-benda kuno, melalui semuanya itu ia seolah dapat merasakan keagungan Allah. Jadi, permasalahan utama adalah bukan mengenai apakah Allah Maha Hadir atau tidak, tetapi apakah Allah memilih untuk berfokus untuk hadir dan memberkati secara khusus dalam satu periode dan tempat tertentu di dalam gerejanya.³⁶

Pelayanan

Melihat orang lain sebagai “Kristus” yang harus disambut dan dilayani merupakan landasan teologis dari *Benedictine hospitality*. Biarawan dan *abbot* memberikan totalitas dalam menyambut para tamu yang datang. Tidak hanya kata-kata, tetapi mereka pula sangat memperhatikan bahasa tubuh dan ekspresi ketika melayani para tamu. Penulis memahami *Benedictine hospitality* sebagai pelayanan yang lengkap atau holistik, mencakup jasmani dan juga rohani.

Penulis juga melihat hubungan antara pelayanan yang diberikan oleh biara dengan pelayanan gereja. Gereja memiliki banyak sekali jenis pelayanan, seperti pelayanan berkhotbah, memimpin pujian, multimedia, *soundman*, *usher* (penyambut tamu), bendahara, dan penjaga gereja. Selain para pelayan pada hari ibadah, gereja juga memiliki pelayan-pelayan yang bertugas untuk mengunjungi jemaat yang sudah lama tidak datang ke gereja atau yang sedang sakit untuk menanyakan keada-

an mereka, mendengar keluh kesah, dan juga berdoa bagi mereka. Pelayanan-pelayanan tersebut juga dapat dilakukan kepada jemaat yang baru. Maka, tindakan-tindakan tersebut menjadi wajah *hospitality* dari sebuah gereja, sebagai bentuk kepedulian gereja baik kepada orang asing atau mereka yang membutuhkan, yakni dengan hadir secara fisik ke suatu “tempat” dan memberi senyum, ada sentuhan, melihat raut wajah sukacita atau dukacita. Demikian juga hari Minggu ketika beribadah, setiap pelayan Tuhan, terutama penyambut tamu, menyambut jemaat yang hadir, baik lama maupun baru, dengan kontak fisik. Senyuman, salam yang hangat, menanyakan kabar, dan kata-kata penguatan, menjadi faktor-faktor penting mempersiapkan jemaat untuk beribadah kepada Tuhan di dalam sebuah rumah sebagai satu “keluarga.”

Dengan menggunakan *avatar* di dalam dunia virtual, para pelayan Tuhan tentu saja dapat menyambut jemaat dengan sambutan yang hangat dari kata-kata dan suara yang disalurkan melalui berbagai perangkat yang mereka gunakan. Sebelum ibadah, mereka dapat berbincang satu sama lain, demikian juga setelah selesai beribadah.³⁷ Jika visual dan suara dapat ditangkap dengan baik, maka mendoakan satu sama lain juga sangat dimungkinkan.

Ketika mengatakan bahwa gereja *metaverse* tetap dapat menjalankan *hospitality* dan berbagai aspek pelayanan, Estes telah memberikan alasannya, yaitu bergereja di *metaverse* merupakan sebuah pengalaman yang sangat *real* dan segala aspek pelayanan gereja seperti sakramen baptis, perjamuan kudus, menyambut tamu, mendoakan satu sama lain, dapat dilakukan secara virtual. Namun, di sisi lain, Ronald Giese mengatakan bahwa gereja *metaverse* bukanlah sebuah gereja yang ideal, sebab berbagai macam pelayanan di dalam ge-

³⁶Giese, “Is ‘Online Church’ Really Church,” 354.

³⁷Estes, *SimChurch*, 33. Estes, misalnya, menceritakan bahwa ia ikut berbincang dengan jemaat lain yang ia tidak kenal selama beberapa menit.

reja tidak dapat dilakukan secara virtual.³⁸ Ini berarti *hospitality* yang dilakukan di gereja nyata juga tidak dapat dilakukan atau paling tidak sebagian besar. Akan tetapi, penulis berargumen, bahwa gereja *metaverse* masih terus berkembang seiring waktu dan kita perlu “membiarkan” sambil mengamati bagaimana gereja *metaverse* dapat menemukan bentuk *hospitality*-nya sendiri. Gereja perlu “mengizinkan” Allah bekerja melalui teknologi ini.

Mengapa demikian? Kembali melihat *Rule of Benedict*, Kardong mengatakan bahwa Benedict juga tidak sepenuhnya mengikuti tradisi atau peraturan biara-biara sebelumnya, seperti *Rule of Master (RM)*. Dalam *hospitality*, Benedict menolak peraturan RM untuk mencurigai setiap tamu yang datang dengan sangat agresif, seperti yang tertulis di RM 78 dan 79, dan tidak mengadopsinya ke dalam peraturannya.³⁹ Andre Borias misalnya mengatakan tindakan *hospitality* Agustinus didasari atas kasih kepada sesama, sedangkan Benedict didasari *faith* dalam kepercayaannya kepada kehadiran ilahi yang ada di dalam orang lain.⁴⁰ Benedict pun mencoba memilah berbagai tradisi lama dan mengintegrasikannya dengan teologinya dan konteks zaman di mana ia hidup.

Gereja *metaverse* dapat digunakan dan melakukan apa yang belum dilakukan oleh gereja fisik selama ini. Teknologi ini dapat dipakai untuk menjangkau *unchurched people*, terutama generasi milenial dan generasi Z, di mana penggunaan teknologi begitu mendominasi gaya hidup mereka. Bagi mereka yang selama ini mengalami cacat fisik dan dalam jangka waktu bertahun-tahun tidak pernah ke gereja, gereja *metaverse* dapat menjadi sebuah pengharapan sekaligus hiburan bagi mereka untuk bisa beribadah, dengan mencicipi sedikit pengalaman yang riil bersama komunitas yang ada walau tidak ideal.

Meskipun demikian, gereja harus tetap menyadari bahwa beribadah tanpa kehadiran tubuh secara fisik bukanlah sebuah kondisi beribadah yang ideal. Prinsip Tuhan Yesus “yang satu harus dilakukan dan yang lain jangan diabaikan” (Mat. 23:23) dapat pula diterapkan oleh gereja, bahwa dengan adanya ibadah *virtual* tidak berarti meniadakan gereja secara fisik dan juga sebaliknya. Dengan kata lain, gereja *metaverse* tidak dapat dijadikan substitusi bagi gereja fisik.

KESIMPULAN

Penulis telah membahas *hospitality* dari tradisi Benedictine yang dapat menjadi suatu pertimbangan bagi pelaksanaan gereja *metaverse* yang sedang berkembang beberapa tahun belakangan. Paling tidak terdapat dua aspek penting yang dapat diambil dari model *hospitality Benedictine*. Penulis berargumen mengenai konsep “tempat” bahwa sekalipun *metaverse* merupakan sebuah dunia yang begitu riil menyentuh sebagian indera dan persepsi, manusia tetap membutuhkan sebuah tempat fisik, di mana tubuhnya bisa hadir, khususnya di dalam gereja. Manusia yang material membutuhkan berdiri di sebuah tempat yang material juga untuk mengalami dengan semua inderanya. Gereja juga merupakan sebuah tempat di mana Allah bersedia hadir di tengahnya umat-Nya untuk bersekutu bersama. Allah yang melalui para pelayan, menunjukkan *hospitality* bagi orang-orang asing dengan menyambut mereka bersama masuk ke dalam rumah Tuhan untuk menjadi anggota keluarga-Nya. Keindahan ini tidak dapat serta merta digantikan oleh sebuah *avatar* atau representasi diri kita di dunia virtual. Penulis juga berargumen, bahwa memang berbagai aspek pelayanan *hospitality* dalam gereja bagi gereja masa kini tidak dapat dilakukan secara sempurna, tetapi gereja *metaverse* pun perlu diberi kesempatan untuk menemukan bentuk *hospi-*

³⁸Giese, “Is ‘Online Church’ Really Church,” 367.

³⁹Kardong, *Benedict’s Rule*, 431.

⁴⁰Andre Borias, “Hospitalité augustiniennne et bénédictine,” *Revue d’histoire de la spiritualité* 50 (1974): 3-16, sebagaimana dibahas oleh Kardong, *Benedict’s Rule*, 434.

tality-nya sendiri seiring berjalannya waktu.

Allah dapat melakukan berbagai cara melalui *metaverse* untuk menjangkau orang-orang yang sudah tidak mau datang ke gereja, generasi Z yang didominasi oleh dunia virtual, orang-orang dengan disabilitas tertentu, orang-orang dari agama lain dan bahkan ateis sekalipun. Namun, gereja tetap harus bijaksana dalam menggunakannya. *Metaverse* belum mampu menghadirkan kondisi gereja yang ideal dan tidak dapat menggantikan persekutuan orang percaya di dalam gereja secara fisik. Orang Kristen percaya bahwa Allah selalu hadir di tengah umatnya yang berkumpul dengan segala keutuhannya, baik jiwa mau pun tubuh, untuk memberkati umat secara jiwa dan juga secara tubuh.

PERNYATAAN PENULIS

Kontribusi dan Tanggung Jawab Penulis

Penulis menyatakan telah memberikan kontribusi substansial untuk perancangan dan penulisan hasil penelitian. Penulis bertanggung jawab atas analisis, interpretasi dan diskusi hasil penelitian. Penulis telah membaca dan menyetujui naskah akhir.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak memiliki konflik kepentingan apa pun yang dapat memengaruhinya dalam penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Blascovich, Jim dan Jeremy Bailenson. *Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution*. New York: HarperCollins, 2011.
- Boersma, Hans. "Liturgical Hospitality: Theological Reflections on Sharing in Grace." *Journal for Christian Theological Research*, 8, no. 2 (2003): 67-77.
- Bolger, Ryan K. "Finding Wholes in the Metaverse: Posthuman Mystics as Agents of Evolutionary Contextualization." *Religions*, 12, no. 9 (2021): 1-15, <https://doi.org/10.3390/rel12090768>.
- Castronova, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.
- Chittister, Joan. *The Rule of Benedict: A Spirituality for 21st Century*. New York: Crossroad, 2016.
- Estes, Douglas. *SimChurch: Being the Church in the Virtual World*. Grand Rapids, MI: Zondervan, 2009.
- Giese, Ronald L. "Is 'Online Church' Really Church? The Church as God's Temple" *Themelios* 45, 2 (2020): 347-67.
- Gonzalez, Cindy Liliana. "Hospitality and Contemplative Presence: A Local Reflection." *Obsculta* 11, 1 (2018): 109-112. <https://digitalcommons.csbsju.edu/obsculta/vol11/iss1/9>.
- Homan, Dan. "Hospitality: Expanding the Heart." *Leaven* 12, no. 4 (2004): 1-4. <http://digitalcommons.pepperdine.edu/leaven/vol12/iss4/14>.
- Hutchings, Tim. "Creating Church Online: A Case-Study Approach to Religious Experience." *Studies in World Christianity* 13, no 3 (2007): 243-260. <https://doi.org/10.3366/swc.2007.13.3.243>.
- Jun, Guichun. "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church." *Transformation* 37, no. 4 (2020): 297-305. <https://doi.org/10.1177/0265378820963155>.
- Kardong, Terrence G. *Benedict's Rule: A Translation and Commentary*. Collegeville: The Liturgical Press, 1996.
- Kerr, Julie. *Monastic Hospitality: The Benedictines in England, c.1070–c.1250*. Woodbridge: The Boydell Press, 2007.
- Kirillova, Ksenia, Alsu Gilmetdinova, dan Xinran Lehto, "Interpretation of Hospitality Across Religions," *International Journal of Hospitality Management* 43

- (2014): 23-34. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2014.07.008>.
- Narin, Nida Gökçe. "A Content Analysis of the Metaverse Articles." *Journal of Metaverse* 1, no. 1 (2021): 17-24. <https://dergipark.org.tr/en/pub/jmv/issue/67581/1051382>.
- Nash, Jonathan. "Practicing Benedictine Values to Create an Inclusive Learning Environment." *Headwaters* 30 (2017): 223-241. <https://digitalcommons.csbsju.edu/headwaters/vol30/iss1/1>.
- Nouwen, Henry. "Hospitality," *Henry Nouwen Society*, 18 February 2021, <https://henrinouwen.org/meditations/hospitality/>.
- Raverty, Aaron. "Hospitality in the Benedictine Monastic Tradition." *Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana* 20, no. 38 (2012): 251-255.
- Salim, Emil. "Navigating the Stay-at-Home Order with Benedictine Stability." *Open Theology* 7, no. 1 (2021): 345-353. <https://doi.org/10.1515/opth-2020-0166>.
- Salim, Emil. "Reformatio Morum: Life Beyond St. Benedict and John Calvin." Dalam *Membarui Selalu: Pergumulan Identitas, Dinamika, dan Komitmen Teologi Reformed Injili*. Diedit oleh Yakub B. Susabda, 73-90. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2016.
- Schroeder, Ralph, Noel Heather and Raymond M. Lee. "The Sacred and the Virtual: Religion in Multi-User Virtual Reality." *Journal of Computer-Mediated Communication* 4, no. 2 (December 1998). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1998.tb00092.x>.
- Suh, Woong and Seongjin Ahn, "Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the Post-Pandemic Era: An Analysis of Elementary School Students," *Journal of Intelligence* 10, no. 1 (2022): 1-15, <https://doi.org/10.3390/jintelligence10010017>.
- Tang, Alex. "Christian in the Metaverse." *Koinonia Paper* 3 (2021): 1-6.
- Treanor, Brian. "Putting Hospitality in Its Place," dalam *Phenomenologies of the Stranger*. New York: Fordham University Press, 2011.
- Vondey, Wolfgang. "Pentecostal Ecclesiology and Eucharistic Hospitality: Toward a Systematic and Ecumenical Account of the Church," *Pneuma* 32 (2010): 41-55. <https://doi.org/10.1163/027209610X12628362887596>.