



## Gereja Metaverse: Ancaman Serta Peluang Terhadap Misi dan Pertumbuhan Gereja

Rudy Tankoma<sup>1</sup>, Jakson Sespa Toisuta<sup>2</sup>, Teddy Angdry<sup>3</sup>, Nurmalia Pardede<sup>4</sup>

<sup>123</sup>Sekolah Tinggi Teologi Blessing Indonesia, Makassar

<sup>4</sup>Sekolah Tinggi Teologi Internasional Harvest, Tangerang

Correspondence: [jakson.toisuta28@gmail.com](mailto:jakson.toisuta28@gmail.com)

(ORCID ID : 0009-0008-8370-8595)

**Abstract:** Churches in the virtual digital world, known as metaverse churches, still generate pros and cons. Some groups accept them, while others disagree because metaverse churches are considered incompatible with the word of God. This study aims to provide an analysis of how we, as God's people, should view and interpret the emergence of the metaverse church, not merely as a threat, but also as an opportunity for spreading the church's mission and ministry. The research method used is descriptive qualitative with a library research approach. The primary data sources are various books, scientific journal articles, internet articles, Google Books, seminar materials, and the Bible. This study shows that church ministry and mission through the metaverse church platform can be an open opportunity for church ministry and mission, namely that the metaverse church can be a place or means of worship for those who cannot physically attend a conventional church, a place to become a universal church for all circles, and an option for worship for churches that often experience persecution in the real world.

**Keywords:** threats and opportunities; metaverse church; church ministry and mission

**Abstrak:** Bergereja dalam dunia virtual digital yang kita kenal dengan sebutan gereja *metaverse*, masih menimbulkan pro dan kontra di dalamnya. Ada kelompok yang bisa menerima, sebaliknya ada kelompok yang tidak menyetujui, sebab gereja *metaverse* dianggap tidak selaras dengan firman Tuhan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kajian bagaimana sebaiknya sikap kita sebagai umat Tuhan untuk melihat dan memaknai tentang lahirnya gereja *metaverse* tidaklah semata menjadi ancaman, tetapi sekaligus akan dapat menjadi peluang bagi penyebaran misi dan pelayanan gereja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kajian pustaka atau *library research*. Sumber data primer yaitu dari berbagai buku, artikel jurnal ilmiah, artikel internet, *google book*, materi seminar dan Alkitab. Penelitian ini menunjukkan bahwa pelayanan dan misi gereja melalui platform gereja *metaverse* bisa menjadi peluang terbuka bagi pelayanan dan misi gereja, yakni gereja *metaverse* dapat menjadi wadah atau sarana untuk beribadah bagi mereka yang tidak bisa hadir secara fisik di gereja konvensional, sebagai wadah untuk menjadi gereja yang universal bagi semua kalangan, sebagai salah satu pilihan menjadi sarana beribadah bagi gereja yang sering mengalami persekusi di dunia nyata.

**Kata Kunci:** ancaman dan peluang; gereja metaverse; pelayanan dan misi gereja

## Pendahuluan

Sejak akhir abad ke-19 memasuki abad ke-20 diperkirakan sebagai awal lahirnya dan berkembangnya zaman modern di dunia ini. Hal itu ditandai dengan pesatnya perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, politik, seni dan budaya yang terjadi di hampir seluruh belahan dunia ini. Manusia mulai mengembangkan dan menggunakan teknologi yang canggih, bahkan manusia dapat lebih bergantung kepada teknologi karena dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, menyebabkan pekerjaan manusia menjadi lebih praktis dan efisien.<sup>1</sup>

Sejarah perkembangan gereja dan misi penginjilannya juga tidak bisa dilepaskan dari peran perkembangan teknologi melalui media pada waktu itu sebagai sarana komunikasi. Gereja secara aktif mengikuti perkembangan teknologi dari masa ke masa, dan salah satu contohnya dapat nampak jelas terlihat saat pertama kali mesin cetak ditemukan oleh Guttenberg sekitar tahun 1450an, sehingga membuat reformasi agama semakin cepat terjadi sebab Alkitab dan buku-buku teologi lebih mudah diperbanyak dan tersebar kemana-mana.<sup>2</sup>

Memasuki era postmodern ini, gereja pun seakan dibawa untuk mengikuti arus perkembangan teknologi yang terjadi, khususnya dalam bidang teknologi digitalisasi yang dikenal dengan transformasi industri digitalisasi atau era *society* yang saat ini sudah memasuki babak era *society* 5.0 yang membuat manusia menggunakan ilmu pengetahuan berbasis robot dan internet untuk membantu bahkan mengganti peran manusia melaksanakan pekerjaannya.<sup>3</sup>

Seiring dengan perkembangan teknologi era *society* 5.0, muncul pula pandemi Covid-19 secara masif ke seluruh belahan dunia pada akhir tahun 2019 dengan merebaknya virus Corona yang mematikan, sehingga mempengaruhi dan seakan merombak seluruh sendi-sendi aktifitas dunia yang imbasnya sampai juga kepada gereja dan pelayanannya.<sup>4</sup> Akibat dari itu pemerintah kemudian membuat kebijakan untuk mencegah penularan dan penyebaran Covid-19 dengan membatasi masyarakat melakukan kumpulan masa atau

---

<sup>1</sup> Akina Dwipayana, Esther Idayanti, and Daniel Runtuwene, "Perkembangan Spiritualitas Posmodern Dalam Konteks Gereja," *Teruna Bhakti* 4, no. 2 (2022): 217–230.

<sup>2</sup> Troitje Patricia Aprilia Sapacoly, "Gereja Di Era Metaverse, Ini Yang Harus Dilakukan Gereja," *arcusgpi*, 2022.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Anggia Valerisha and Marshall Adi Putra, "Pandemi Global Covid-19 Dan Problematika Negara-Bangsa: Transparansi Data Sebagai Vaksin Socio-Digital?," *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional* 0, no. 0 (2020): 131–137.

kelompok, yang pada akhirnya dikeluarkannya aturan pemerintah untuk melarang masyarakat melakukan ibadah tatap muka (*on-site*) secara korporat di rumah-rumah ibadah, termasuk peraturan untuk meniadakan ibadah di gereja untuk sementara waktu.<sup>5</sup> Olehnya itu, gereja pun mengambil langkah konkrit untuk tetap bisa melaksanakan ibadah bagi jemaatnya dengan sebuah sistem atau pola yang baru yaitu melaksanakan ibadah secara *online* dengan menggunakan perangkat lunak elektronik yang terhubung dengan jaringan internet, tanpa harus bertemu tatap muka secara langsung di gedung gereja, maka jemaat akan terkoneksi bersama dalam sebuah ibadah secara *online* atau yang dikenal dengan ibadah virtual atau gereja virtual (*virtual church*).<sup>6</sup>

Tak cukup hanya sampai pada pola ibadah secara online melalui aplikasi-aplikasi digital virtual seperti *live streaming*, *youtube*, *zoom meeting*, *google meet*, dan lain-lain, gereja *online* pun berkembang memasuki suatu metamorfosa baru dalam melaksanakan ibadahnya dalam dunia virtual yang dianggap lebih canggih lagi dan lebih modern dari aplikasi digital sebelumnya, serta dirasakan lebih memberikan rasa nyaman saat tergabung dalam dunia virtual ini karena penggunaanya seakan berada di tempat aslinya yaitu dunia *metaverse*, yang menjadi salah satu media atau wadah lahirnya gereja *metaverse*.<sup>7</sup>

Ada beberapa gereja di Indonesia yang telah mengadopsi konsep dunia *metaverse* tersebut untuk diterapkan dalam pelaksanaan ibadah minggu, yang kemungkinan akan berkembang sampai kepada seluruh model pelayanan gereja akan diaplikasikan lewat gereja *metaverse*.<sup>8</sup> Dari hal tersebut, muncullah kelompok-kelompok yang saling bertentangan dalam menyikapi hadirnya gereja *metaverse* saat ini. Kelompok yang bersikap bisa menerima model gereja *metaverse*, berpendapat bahwa semenjak mulanya kehadiran gereja di dunia ini, gereja selalu bersinergi dengan perkembangan teknologi untuk memperluas pelayanan dan misi gereja, dalam gereja *metaverse* atau dalam dunia virtual pun hadirat Tuhan dapat dirasakan, karena kehadiran Tuhan tidak dapat dibatasi oleh ruang dan waktu.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> Alexander Stevanus Lukuhay, "Analisis Teologis Mengenai Beribadah Di Rumah Di Tengah Pandemi Covid-19 Di Indonesia," *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen* 2, no. 1 (2020): 43–61.

<sup>6</sup> Onisimus Langfan, "Ibadah Online Di Masa Pandemi Covid-19: Implementasi Ibrani 12:28," *Stella: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, no. 1 (2021): 2.

<sup>7</sup> David, "Menyoal Ibadah Gereja Dengan Metaverse," *Majalah Reformasi.Com*, 2021, <https://www.majalahreformasi.com/detailpost/menyoal-ibadah-gereja-dengan-metaverse>.

<sup>8</sup> Pram, "Gereja Bisa Gunakan Tekno Metaverse?," *Berita Bethel*, 2022, <http://www.beritabethel.com/artikel/detail/3206>.

<sup>9</sup> Guntur Wibisono, "Gereja Dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi)," *Kastara Karya. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2022): 15–20.

Berdasarkan argumen dari kelompok yang menolak adanya gereja metaverse, memunculkan pertanyaan bahwa dapatkah jemaat berjumpa dengan Tuhan dalam gereja metaverse? Bagaimana model pelayanan kepada jemaat dalam gereja metaverse? Bagaimana nilai-nilai hubungan atau *relationship* antar anggota jemaat dalam gereja metaverse dibandingkan dengan gereja konvensional? Kelompok ini juga menyatakan bahwa gereja metaverse adalah sebuah bentuk pelayanan gereja yang tidak sesuai dengan landasan nilai-nilai alkitab karena konsep *metaverse* dianggap merupakan bagian dari rancangan pekerjaan iblis yang terselubung. *Metaverse* dianggap sebagai model perbudakan baru terhadap manusia di zaman modern. Bahkan ada yang dengan cepat menyatakan pandangan bahwa dengan adanya gereja *metaverse*, gereja di dunia nyata lama kelamaan akan hilang dan digantikan dengan gereja di dunia maya. Dan berbagai argument lain yang muncul sebagai sikap menolak akan adanya gereja *metaverse*.<sup>10</sup>

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, kajian mengenai gereja metaverse umumnya masih berfokus pada aspek teknologi dan praktik pastoral. Sementara itu, kajian yang secara sistematis menelaah implikasi teologis gereja metaverse terhadap misi dan pertumbuhan gereja masih relatif terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulisan ini hadir dengan tujuan untuk dapat memberikan sumbangsih pola pemikiran dan pemahaman akan sebuah konsep teoritikal berlandaskan nilai-nilai teologis tentang bagaimana kita sebagai warga gereja sebaiknya dengan nalar yang logis untuk memandang, menilai, menelaah dan mengambil tindakan agar dapat memahami bahwa apakah dengan lahirnya gereja *metaverse*, akankah memberikan peluang terbuka bagi gereja untuk mendukung dan mempermudah perluasan pelayanan misinya melalui dunia virtual, ataukah malah akan menjadi ancaman terhadap gereja dan pertumbuhannya karena akan menyebabkan gereja kehilangan nilai-nilai persekutuan dan pelayanan yang mestinya dibangun dalam bentuk pelayanan yang harus bersentuhan langsung dengan jemaatnya.

Untuk mengkaji penulisan ini maka metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif, dengan pendekatan studi pustaka (*library research*). Data-data yang diperlukan sebagai bahan dasar untuk membangun konsep teoritikal penulisan ini diperoleh dari sumber-sumber ilmiah seperti buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, majalah, artikel atau berita dari internet, serta alkitab sebagai landasan utama pijakan untuk mengkaji tulisan

---

<sup>10</sup> Ibid.

ini secara teologis.<sup>11</sup> Analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai teori atau informasi ilmiah yang relevan dan dapat diakui validitasnya, kemudian dari teori-teori yang diperoleh dikumpulkan ide-ide atau gagasan utama yang berhubungan dengan topik penelitian, dari temuan-temuan gagasan utama tersebut kemudian dilakukan sintesa ide untuk memadukan gagasan teori tersebut menjadi sebuah pemahaman yang kemudian disusun dalam sebuah paragraph. Dari hasil temuan yang diperoleh kemudian dibuat kesimpulan sebagai tahap akhir untuk menjawab permasalahan penelitian.<sup>12</sup>

## Mengenal Dunia Metaverse dan Implikasinya Bagi Gereja

Metaverse adalah ruang virtual yang memungkinkan interaksi real time melalui representasi avatar tiga dimensi. Istilah ini diperkenalkan pertama kali oleh Neal Stephenson (1992) dalam novel *Snow Crash* dan kemudian dikembangkan secara konseptual oleh Mark Zuckerberg pada 2021. Metaverse memungkinkan manusia melakukan berbagai aktivitas layaknya di dunia nyata, dari interaksi sosial hingga kegiatan ekonomi, namun dalam bentuk digital. Secara sederhana, pengguna hadir di dunia virtual melalui avatar, yang merepresentasikan identitas fisik dan kepribadian mereka.<sup>13</sup>

Fenomena ini menimbulkan tantangan teologis yang signifikan bagi gereja. Gereja bukan sekadar institusi atau ruang digital, tetapi komunitas orang percaya yang bersatu dalam iman (*ekklesia*).<sup>14</sup> Dalam konteks metaverse, pertanyaan kritis muncul: apakah komunitas virtual mampu menghadirkan persekutuan sejati dan relasi rohani antarjemaat, ataukah interaksi digital hanya meniru koinonia tanpa kedalaman spiritual? Fenomena ini menuntut refleksi mengenai kualitas hubungan antaranggota jemaat dalam ruang yang sepenuhnya virtual.

Selain koinonia, aspek marturia dan diakonia juga mendapat dimensi baru. Penyebaran kesaksian dan pelayanan di metaverse memungkinkan gereja menjangkau audiens yang lebih luas, tetapi memunculkan pertanyaan: sejauh mana pesan Injil dapat dihayati secara

---

<sup>11</sup> Nurul Ulvatin, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya*, 3rd ed. (Malang: Media Nusa Creative, 2015).

<sup>12</sup> Sonny Eli Zaluchu, "Metode Penelitian Di Dalam Manuskrip Jurnal Ilmiah Keagamaan," *Jurnal Teologi Berita Hidup* 3, no. 2 (2021): 256.

<sup>13</sup> Ellavie Ichlasa Amalia, "Apa Itu Metaverse: Definisi, Relevansi, Dan Potensinya," *Hybrid*, 2021, <https://hybrid.co.id/amp/post/apa-itu-metaverse>.

<sup>14</sup> Otniel Aurelius Nole et al., "Komunitas Virtual Dan Riil : Relasi Gereja Dan Media Sosial Di Era Digital," *MITRA SRIWIJAYA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2024): 146–163.

mendalam ketika interaksi dilakukan melalui avatar digital? Pelayanan pastoral pun harus dievaluasi dari perspektif teologis, bukan sekadar efektivitas teknis atau praktis.<sup>15</sup>

Sakramen dan kehadiran fisik menjadi isu teologis paling kritis. Sakramen, seperti baptisan dan perjamuan kudus, menekankan dimensi inkarnasional dan kehadiran tubuh nyata dalam komunitas. Ketika digeser ke dunia virtual, makna kehadiran fisik terganggu, dan kesahihan ritual dapat dipertanyakan.<sup>16</sup> Pertanyaan ini membuka kritik teologis tentang batas praktik pastoral dalam konteks digital dan bagaimana sakramen dapat mempertahankan integritasnya.

Fenomena gereja metaverse menimbulkan peluang sekaligus batasan. Di satu sisi, metaverse dapat memperluas jangkauan pelayanan, menekan biaya, dan mendukung inovasi pastoral. Di sisi lain, pengalaman kehadiran Allah, persekutuan yang autentik, dan kedalaman spiritual berisiko tereduksi menjadi interaksi simulatif.<sup>17</sup> Pendekatan teologis kritis menekankan bahwa teknologi harus melayani prinsip-prinsip iman, bukan menggantikannya.

Dengan demikian, metaverse bukan sekadar ruang teknologi atau platform sosial. Gereja di dunia virtual harus terus merefleksikan esensi ekklesia, menjaga koinonia, marturia, dan diakonia, serta memelihara makna sakramen dan kehadiran fisik. Analisis kritis terhadap gereja metaverse memungkinkan kita memahami peluang dan keterbatasannya, sekaligus mendorong praktik pastoral yang teologis dan inkarnasional di era digital.

## **Gereja Metaverse dan Perkembangannya**

Brandon Voght dalam tulisannya pada pengantar buku *The Church And New Media* menyatakan bahwa sejak awal dalam penggunaan media, keKristenan-pun telah mengalami evolusi dalam penggunaannya seiring berkembangnya zaman. Voght juga menyatakan bahwa Allah dapat menggunakan berbagai media untuk menyampaikan pesan kepada umatNya yang dapat kita ketahui melalui kisah di Alkitab, seperti melalui media tiang api,

---

<sup>15</sup> Winta Karna and Fibry Jati Nugroho, "Gereja Metaverse: Tugas Gereja Dalam Pelaksanaan Amanat Agung,," *Sabar : Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik* 2, no. 1 (2025): 1–18.

<sup>16</sup> Samuel Hutabarat, "Membangun Strategi Misi Kontekstual Bagi Generasi Milenial Memanfaatkan Metaverse,," *Geneva – Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 26, no. 1 (2023): 19–35, <http://www.e-journal.sttiaa.ac.id/index.php/geneva/article/view/106%0Ahttp://www.e-journal.sttiaa.ac.id/index.php/geneva/article/download/106/71>.

<sup>17</sup> Guntur Wibisono, "Gereja Dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi)," *Kastara Karya* 2, no. 2 (2022): 15–20, <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/04/3.-Guntur-Wibisono-Gereja-dan-Metaverse-Sebuah-Studi-Eklesiologi.pdf>.

bintang di langit, semak yang terbakar, keledai yang berbicara, hingga Allah memberikan perintah atau taurat kepada bangsa Israel melalui media loh batu. Dari gambaran ini, dapat kita pahami bahwa bukankah di dalam keKristenan, Allah sendiri berkehendak dan ingin berkomunikasi serta berinteraksi dengan umatNya melalui media? Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin canggihnya teknologi dalam dunia saat ini, gereja dan keKristenan pun tak luput dari tarikan arus teknologi dan terikut didalamnya, dengan tujuan untuk memperluas penyebaran pesan Allah bagi dunia ini, yang puncaknya dapat kita temukan kini yaitu melalui dunia internet yang telah sampai pada titik dunia metaverse.<sup>18</sup>

Gereja metaverse nampaknya bukan lagi merupakan sebuah khayalan atau angan-angan belaka, sebab hari-hari ini konsep metaverse itu pun telah hadir dan bertumbuh sampai ke dalam konsep gereja, pelayanan dan misinya. Jika kita mencoba menjelajah di dunia internet dan mengetik kata kunci *metaverse church* maka akan muncul sebuah situs yang bernama *VR Church*<sup>19</sup>

Gereja metaverse sebenarnya dapat dikatakan sebagai cerminan gereja konvensional yang memiliki karakteristik gereja yang fleksibel dan punya daya lenting, yang artinya dapat menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan bukan berarti harus tenggelam atau terhanyut. Justru Gereja bisa tetap eksis di era 4.0, bisa eksis di era digital tanpa perlu alergi atau paranoid dengan teknologi.

Menurut Pujianto dalam tulisannya menerangkan bahwa pertama kali gereja metaverse ini didirikan di Amerika Serikat oleh Pendeta DJ Soto pada tahun 2016 yang berpusat di Fredericksburg, Virginia (*life church*). Ia menjelaskan bahwa semenjak berdirinya gereja metaverse ini, ada 2 anggota jemaat yang dibaptis dan anggotanya kian bertambah terus menerus dari tahun ke tahun.<sup>20</sup> Soto juga menjelaskan bahwa gereja metaverse yang ia dirikan memiliki fungsi yang sama seperti fungsi gereja yang ada pada umumnya.<sup>21</sup>

Di negara Indonesia juga telah hadir gereja metaverse yang diadopsi oleh beberapa gereja yang ada, diantaranya seperti gereja NDC ministry yang melakukan ibadah melalui virtual metaverse untuk pertama kalinya pada Minggu 06 Maret 2022. Kemudian ada gereja

---

<sup>18</sup> Tjutjun Setiawan et al., "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse," *Jurnal Luxnos* 8, no. 2 (2022): 145–161.

<sup>19</sup> Lori, "3 Hal Yang Perlu Dipersiapkan Orang Kristen Menyambut Kehadiran Gereja Metaverse," *Jawaban.com*, n.d.

<sup>20</sup> Pujianto, "Gereja Metaverse, Tempat Ibadah Di Dunia Modern," *Jayati Kediri Jurnalis Indonesia*, 2022.

<sup>21</sup> Pram, "Gereja Bisa Gunakan Tekno Metaverse?"

metaverse YHS, dan juga termasuk gereja metaverse Tiberias. Dikutip dari artikel *Seputar nusa.com* yang terbit pada 05 Mei 2022 menjelaskan bahwa Gereja Tiberias Indonesia (GTI) telah melakukan terobosan dalam pelaksanaan ibadah secara virtual online dengan melaksanakan ibadah metaverse perdana pada tanggal 05 maret 2022, yang dipimpin oleh Pendeta Aristo Pariadji. Lebih lanjut, Aristo Pariadji dalam khotbahnya mengatakan bahwa “Tujuan GTI melaksanakan ibadah metaverse yaitu memanfaatkan teknologi terkini untuk menggapai jiwa-jiwa”.<sup>22</sup>

Dikutip dari salah satu artikel *beritabethel*, Ketua Sinode GBI (Gereja Bethel Indonesia), Pendeta Rubin A Abraham pada salah satu seminar kerohanian gereja pernah menjelaskan dan menegaskan mengenai gereja metaverse bahwa “gereja tak bisa gunakan metaverse untuk melakukan baptisan [selam], perjamuan kudus, pemberkatan nikah. bentengi generasi muda dengan nilai-nilai kebenaran yang berdasarkan Firman Tuhan”.<sup>23</sup>

Dari berbagai alasan yang nampaknya menolak akan kehadiran gereja metaverse karena dianggap sebagai wadah atau media yang dapat bertentangan dengan prinsip-prinsip alkitab mengenai ibadah, sebagai warga gereja kita perlu menyadari bahwa semenjak awal, gereja dan media selalu berjalan berdampingan. Media hadir untuk mendukung pertumbuhan gereja. Gereja berkembang juga karena didukung oleh media. Oleh sebab itu, dengan hadirnya gereja metaverse, kita sebagai warga gereja pun dapat menyikapinya dengan antusias serta bijak bahwa hadirnya gereja metaverse dapat juga menjadi sebuah jalan terbuka sebagai peluang bagi gereja untuk memperluas misi dan pelayanannya.<sup>24</sup>

## **Gereja Metaverse dan Ancamannya Terhadap Gereja Konvensional**

Perkembangan teknologi yang pesat akan menjadi seperti ibarat pisau yang bermata dua. Di bagian satu sisi ia akan menolong dan memudahkan kehidupan manusia, di sisi yang lain ia akan menimbulkan masalah yang baru bagi kehidupan manusia.<sup>25</sup> Meskipun diprediksi bahwa dunia harus menanti 5 sampai 10 tahun kedepan baru akan terjadinya perkembangan

---

<sup>22</sup> M Hendra, “Melihat Ibadah Metaverse Yang Mulai Diterapkan Gereja Tiberias Indonesia,” *Seputar Nusa.Com*, 2022, <https://www.seputarnusa.com/news/pr-3953348579/melihat-ibadah-metaverse-yang-mulai-diterapkan-gereja-tiberias-indonesia>.

<sup>23</sup> Pram, “Gereja Bisa Gunakan Tekno Metaverse?”

<sup>24</sup> Ribka Cipta Nonifati Harefa, Adini Gea, and Vinus Zai, “Metaverse Dan Iman Kristen: Menemukan Peran Gereja Di Dunia Virtual,” *THEOLOGIA INSANI (Jurnal Theologia, Pendidikan, dan Misiologia Integratif)* 3, no. 1 (2024): 92–102.

<sup>25</sup> Arya Bimantoro et al., “Paradoks Etika Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Era 5.0,” *Jurnal Teknologi Informasi* 7, no. 1 (2021): 58–68.



besar bagi dunia metaverse termasuk gereja metaverse, namun gereja konvensional yang ada sekarang hendaknya sudah harus berbenah dan mempersiapkan diri, guna menyambut dan mengantisipasi akan dampak serta pengaruh dari gereja metaverse tersebut. Memang akan ada hal-hal positif yang dihadirkan oleh gereja metaverse, namun dibalik semua itu, kita akan melihat dan tak dapat dipungkiri bahwa gereja metaverse ini juga akan menimbulkan dampak negatif yang dapat memberikan ancaman terhadap gereja konvensional saat ini.<sup>26</sup>

Ancaman yang akan muncul dari gereja metaverse terhadap gereja konvensional yang ada pada masa sekarang ini antara lain adalah akan dapat menimbulkan efek 'rasa malas' kepada jemaat gereja untuk datang beribadah di gereja secara *onsite* atau bertatap muka langsung dan berinteraksi secara fisik dengan jemaat lain, disebabkan karena dengan adanya gereja metaverse membuat jemaat akan merasa lebih nyaman berada dalam persekutuan virtual yang menawarkan ruang virtual yang lebih memberi kenyamanan dengan tampilan-tampilan virtualnya yang mirip seperti dengan aslinya, jemaat akan lebih bebas memilih tempat beribadah dimana mereka dapat bergabung secara virtual tanpa harus pergi ke gereja dalam bentuk fisik atau berada secara fisik dalam gedung gereja.<sup>27</sup> Jemaat bisa saja sambil duduk-duduk di rumah atau sambil tiduran, namun sudah bisa bergabung dan beribadah di dalam gereja metaverse tersebut, tidak diperlukan pengeluaran biaya transportasi untuk datang beribadah ke gereja secara langsung. Hal ini akan menyebabkan gereja konvensional yang dalam bentuk fisik atau bangunannya akan menjadi sepi bahkan bisa kosong akibat menurunnya angka kehadiran jemaat secara fisik pada gereja tersebut, dan hal ini akan dapat mempengaruhi pertumbuhan gereja konvensional secara kuantitas.

Bersamaan dengan hal itu, ancaman lain yang dapat muncul dari hadirnya gereja metaverse adalah bahwa tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan kerugian bagi gereja-gereja besar (*mega church*) dengan bangunannya yang megah dan mewah yang akan mengalami penurunan kehadiran jemaat atau bahkan dapat menyebabkan gedung gereja menjadi kosong dalam ibadah-ibadah *onsite* atau tatap muka secara langsung di gereja. Hal ini dapat menimbulkan sebuah dilema baru bagi pembangunan gereja secara fisik, bahwa konsep membangun gereja dengan bangunan yang besar dan mewah (*mega church*) sepertinya

---

<sup>26</sup> Hutabarat, "Membangun Strategi Misi Kontekstual Bagi Generasi Milenial Memanfaatkan Metaverse."

<sup>27</sup> Evita Putri Sibarani and Fernando Dapot Hamonangan L. Tobing, "Menggereja Dalam Dunia Metaverse," *Collecta: Journal of Theology and Christian Tradition* 1, no. 1 (2024): 67–85.

akan menjadi mubazir atau sia-sia karena jemaat nantinya akan cenderung lebih memilih beralih ke gereja metaverse di masa-masa yang akan datang <sup>28</sup>.

Ancaman lain yang dapat terjadi dari hadirnya dan bertumbuhnya gereja metaverse yaitu dapat menyebabkan gereja konvensional akan kehilangan nilai-nilai dari fungsi gereja itu sendiri yaitu nilai-nilai *koinonia* atau 'persekutuan' yang berlandaskan pada prinsip gereja mula-mula, yaitu jemaat yang berkumpul bersama-sama, bersekutu, berserikat dan memecahkan roti bersama-sama, yang dalam hal itu dilakukan dalam bentuk bertemu tatap muka, bersekutu secara fisik pada satu tempat yaitu gereja itu sendiri, seperti yang ter jelaskan dalam kitab Kis.2:41-47. Dengan lahirnya gereja metaverse dan ketika jemaat akan lebih banyak memilih tergabung dalam gereja metaverse, maka akan mengurangi penerapan nilai-nilai *koinonia* gereja.<sup>29</sup>

Dikutip dari buku "*The Coming Of Metaverse Series*" menyebutkan bahwa salah satu dampak negatif dari metaverse adalah cenderung dapat terjadi pencurian data pribadi terhadap individu yang mendaftar dan masuk dalam dunia metaverse tersebut.<sup>30</sup> Hal ini pun tak menutup kemungkinan dapat terjadi kepada anggota jemaat gereja metaverse, ketika ada *hacker* atau peretas yang masuk bergabung menjadi anggota gereja metaverse tersebut tanpa diketahui sebelumnya mengenai motivasinya menjadi anggota gereja, kemudian secara sengaja mencuri data pribadi jemaat yang ada di dalamnya untuk tujuan kejahatan tertentu. Hal ini tentu saja akan membawa kerugian bagi anggota jemaat yang ada di dalam gereja metaverse tersebut, yang tentu saja akan memberi penilaian buruk dan menurunkan nilai nama baik bagi gereja metaverse tersebut.

Dampak negatif lain yang dapat ditimbulkan oleh gereja metaverse adalah dengan penggunaan avatar yang mewakili pribadi penggunanya dalam gereja metaverse, dapat membuat jemaat bisa hadir di dalam gereja metaverse dengan gambar diri avatar yang dapat dibuatnya sendiri sesuka hati, sehingga jemaat dapat bereksplorasi menciptakan gambar dirinya dalam bentuk virtual seperti yang diinginkannya, meskipun hal itu mungkin kontradiktif atau bertolak belakang dengan keadaan dirinya yang asli di dunia nyata. Hal ini

---

<sup>28</sup> "Gereja Di Era Metaverse, Ini Yang Mesti Dilakukan Gereja - Arcus GPIB," n.d., <https://arcusgpi.com/gereja-di-era-metaverse-ini-yang-mesti-dilakukan-gereja/>.

<sup>29</sup> Winta Karna et al., "Gereja Metaverse: Tugas Gereja Dalam Pelaksanaan Amanat Agung," *Sabar : Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik* 2, no. 1 (2025): 01–18, <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Sabar/article/view/326>.

<sup>30</sup> Brenda K. Wiederhold, "Ready (or Not) Player One: Initial Musings on the Metaverse," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 25, no. 1 (2022): 1–2.

dapat mempengaruhi psikologis dari jemaat yang akan sulit menerima citra dirinya dalam dunia nyata yang mungkin berbeda dan tidak semenarik dengan avatarnya.<sup>31</sup> Orang akan cenderung lebih menyukai gambar dirinya yang menjadi avatar di dunia *virtual reality* dibandingkan dengan citra dirinya yang nyata dari hasil karya ciptaan Tuhan. Hal ini memungkinkan akan dapat memicu terjadinya perdebatan dalam bidang teologis mengenai konsep manusia sebagai ciptaan Tuhan yang serupa dengan gambar Allah yang kemudian dibandingkan dengan representasi manusia virtual ciptaan manusia dalam gereja metaverse (*imago dei* versus *meta imago*).

Ancaman lain yang dapat hadir dari adanya gereja metaverse adalah dapat munculnya kejahatan dengan berkedok gereja dalam dunia metaverse, seperti kehadiran pelayanan palsu yang mengatasnamakan Tuhan. Hal ini dapat memberi peluang yang luas bagi pertumbuhan gereja-gereja palsu<sup>32</sup>. Akankah mungkin pelayanan-pelayanan pastoral yang bersifat bertemu langsung dengan jemaat akan dapat dialihkan kepada pelayanan virtual di metaverse, seperti misalnya membesuk dan mendoakan orang sakit dengan pengurapan minyak, konseling pribadi maupun keluarga, sakramen baptisan air dan pemberkatan pernikahan, serta beberapa pelayanan lainnya.

Ancaman lain yang dapat timbul dari adanya gereja metaverse adalah dapat menghilangkan esensi nilai-nilai liturgika dari sebuah ibadah yang nyata sesungguhnya. Diantaranya adalah ketika dalam posisi berdoa atau memuji menyembah Tuhan, bisa saja avatar yang menjadi representasi dari kehadiran jemaat di ibadah metaverse sedang dalam posisi berdoa, berlutut, atau posisi menyembah Tuhan, tetapi manusia real atau nyata dari jemaat yang mengikuti ibadah di gereja metaverse tersebut sebenarnya sedang duduk atau malah sedang berbaring saja sambil bermalasan di tempat dimana jemaat ikut bergabung dalam gereja metaverse tersebut. Ibadah dan penyembahan umat kepada Tuhan itu tak dapat diwakilkan oleh apapun termasuk avatar atau representasi gambar diri jemaat Tuhan.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Mochamad Faizal Rochman, "Penciptaan Karakter Avatar 3D Sebagai Adaptasi Budaya Nusantara Untuk Pengembangan Metaverse" (Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023), <https://digilib.isi.ac.id/17850/>.

<sup>32</sup> (Lori, n.d. p.4)

<sup>33</sup> Wati Runggeari and Victor Deak, "Pertumbuhan Rohani Dalam Era Digital," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa (JPMF)* 4, no. 3 (2025): 161–170.

## Gereja Metaverse dan Peluangnya Bagi Perluasan Misi Gereja

Meskipun masih banyak bermunculan sikap pro dan kontra atau ada yang menolak maupun menerima akan konsep gereja metaverse, begitu pula dengan ancaman-ancaman yang dapat terjadi bagi gereja konvensional saat ini seiring dengan hadirnya gereja metaverse, namun kita masih bisa melihat dan menemukan hal-hal positif yang lahir dari konsep gereja metaverse itu sendiri yang dapat dianggap sebagai sebuah peluang yang baik bagi gereja, pelayanannya dan ekspansinya dalam bidang misi gereja itu sendiri.

Salah satu peluang yang diperoleh dari hadirnya gereja metaverse yaitu akan sangat membantu untuk menjangkau jemaat atau orang-orang yang tidak dapat datang secara fisik ke gereja. Misalnya orang yang sedang sakit, orang cacat secara fisik, maupun orang-orang yang sulit datang ke gereja karena keterbatasan lainnya. Maka jemaat Tuhan dapat terbantu dengan mengikuti ibadah melalui gereja metaverse.<sup>34</sup> Gereja dapat memanfaatkan Metaverse untuk menciptakan kehadiran digital mereka, yang memungkinkan anggota jemaat untuk berkumpul, beribadah, dan berpartisipasi dalam kegiatan gereja secara virtual. Mereka dapat menghadiri kebaktian, mengikuti kelas Alkitab, dan terlibat dalam kegiatan sosial melalui lingkungan virtual yang menyerupai gereja fisik.<sup>35</sup>

Gereja metaverse bisa menjadi gereja yang universal, dengan artian bahwa gereja dapat menjangkau semua orang, semua golongan, semua kelompok tanpa ada batasnya. Gereja metaverse dapat dipakai sebagai sarana penginjilan tanpa batas dan menjadi sarana penjangkauan bagi generasi era digital yang mungkin telah meninggalkan gereja konvensional, maupun kepada orang-orang kelompok atheis, dan juga bisa menjadi salah satu jalan penjangkauan bagi orang-orang yang skeptis terhadap gereja. Melalui gereja metaverse, injil dapat diberitakan lebih leluasa dan dapat menjangkau seluruh golongan kelompok manusia tanpa batas.

Peluang lainnya adalah membangun interaksi komunitas; metaverse dapat menyediakan platform untuk membangun dan memperluas komunitas gereja. Anggota jemaat dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi pengalaman dan doa, serta menjalin hubungan melalui

---

<sup>34</sup> Hutabarat, "Membangun Strategi Misi Kontekstual Bagi Generasi Milenial Memanfaatkan Metaverse."

<sup>35</sup> Setiawan et al., "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse."

avatar mereka di dunia virtual. Ini dapat menciptakan kesempatan untuk saling mendukung, berbagi pandangan iman, dan memperluas cakupan pelayanan gereja.<sup>36</sup>

Peluang dalam dunia pendidikan dan pelatihan rohani; metaverse dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan pendidikan dan pelatihan rohani kepada anggota gereja. Kursus Alkitab, diskusi teologis, atau pengajaran praktis dapat disampaikan melalui lingkungan virtual yang interaktif. Ini dapat meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam mendapatkan pemahaman dan pengetahuan Rohani<sup>37</sup>.

Peluang yang lain yakni dalam kegiatan misi dan pelayanan sosial; metaverse dapat menjadi platform untuk melaksanakan kegiatan misi dan pelayanan sosial. Gereja dapat mengorganisir kampanye sosial, penggalangan dana, atau proyek masyarakat melalui lingkungan virtual, dengan partisipasi dan kontribusi dari anggota jemaat di seluruh dunia. Ini dapat membantu gereja mencapai lebih banyak orang dan memberikan bantuan dalam cara yang inovatif.<sup>38</sup>

Gereja metaverse dapat menjadi sebuah wadah atau sarana implemetasi dari eklesiologi digital yaitu metode untuk mengabarkan injil serta memperluas kerajaan Allah melalui dunia digital berbasis teknologi metaverse. Pernyataan ini dapat diselaraskan dengan firman Tuhan yang menyatakan bahwa “Allah itu Roh, dan barangsiapa yang menyembah Dia, harus menyembah-Nya dalam roh dan kebenaran” (Yoh.4:24). Jadi, pada hakekat manusia untuk bertemu Tuhan atau beribadah kepada Tuhan tidak dapat dibatasi oleh ruang atau tempat dan waktu.<sup>39</sup>

Salah satu peluang baik yang lain dari hadirnya gereja metaverse yaitu bisa menjadi salah satu opsi dan solusi bagi gereja konvensional yang sering mengalami persekusi di dunia nyata. Dengan adanya gereja metaverse, maka gereja konvensional yang sering mengalami persekusi di daerah-daerah tertentu, tidak perlu lagi membutuhkan perijinan dan segala persyaratannya dari pemerintah yang seringkali menjadi hambatan besar bagi pembangunan gedung sebuah gereja. Dengan adanya gereja metaverse, gereja dapat dengan leluasa

---

<sup>36</sup> Yudha Nugraha Manguju, “Gereja Yang Elastis Sebagai Model Bergereja Di Era Digital,” *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 5, no. 1 (2022): (264-282).

<sup>37</sup> Dwiraharjo, “Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online Di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 4 (2020).

<sup>38</sup> Eds Campbell, Heidi A., and John Dyer, *Ecclesiology for a Digital Church* (London, United Kingdom: : SCM Press, 2022).

<sup>39</sup> Bryan Fernando Liauw and Purim Marbun, “Rekonstruksi Eklesiologi Hibrida Bagi Gereja Pentakosta Di Era Digital,” *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 01, no. 04 (2025): 1165–1175.

membangun gerejanya meskipun secara virtual namun diharapkan dapat menjangkau jiwa-jiwa dan terus eksis melaksanakan penginjilannya.<sup>40</sup>

## Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa metaverse merupakan fenomena teknologi yang tidak terelakkan dan telah mulai memasuki ranah kehidupan keagamaan, termasuk praktik dan pelayanan gereja. Gereja metaverse muncul sebagai bentuk adaptasi gereja terhadap perkembangan teknologi digital, khususnya dalam konteks penginjilan dan perluasan pelayanan. Temuan utama menunjukkan bahwa metaverse dapat berfungsi sebagai ruang alternatif untuk menjangkau jemaat dan masyarakat yang lebih luas, namun tidak dapat sepenuhnya menggantikan praktik gereja konvensional yang menekankan kehadiran fisik dan relasi nyata antarumat.

Implikasi teologis dari gereja metaverse terletak pada tantangan terhadap pemahaman ekklesia, koinonia, marturia, dan diakonia. Gereja dipahami bukan semata sebagai ruang virtual, melainkan sebagai komunitas iman yang hidup dalam relasi nyata. Kehadiran gereja di metaverse membuka peluang baru bagi kesaksian dan pelayanan, tetapi juga menimbulkan keterbatasan serius dalam aspek sakramental dan inkarnasional iman Kristen. Praktik sakramen seperti baptisan dan perjamuan kudus, serta persekutuan jemaat yang bersifat fisik, tetap memiliki makna teologis yang tidak dapat sepenuhnya direpresentasikan dalam ruang virtual. Oleh karena itu, gereja metaverse perlu dipahami secara kritis sebagai pelengkap, bukan pengganti, praktik gereja yang berakar pada kehadiran tubuh dan komunitas nyata.

Penelitian lanjutan disarankan untuk menggali lebih dalam aspek teologis sakramen dalam konteks digital, khususnya terkait makna kehadiran fisik dan inkarnasi dalam ruang virtual. Selain itu, studi empiris mengenai pengalaman jemaat dalam gereja metaverse perlu dilakukan untuk menilai kualitas koinonia, pembentukan iman, dan efektivitas pelayanan pastoral. Penelitian interdisipliner antara teologi, studi digital, dan sosiologi agama juga diperlukan guna memahami secara komprehensif dampak jangka panjang gereja metaverse terhadap kehidupan bergereja dan identitas iman Kristen di era digital.

---

<sup>40</sup> Carolina Etnasari Anjaya, "Fenomena Persekusi Ekspresi Beragama Dalam Perspektif Pendidikan Kristen," *Jurnal Lentera Nusantara* 1, no. 1 (2021): 1–12.

## Referensi

- Amalia, Ellavie Ichlasa. "Apa Itu Metaverse: Definisi, Relevansi, Dan Potensinya." *Hybrid*, 2021. <https://hybrid.co.id/amp/post/apa-itu-metaverse>.
- Anjaya, Carolina Etnasari. "Fenomena Persekusi Ekspresi Beragama Dalam Perspektif Pendidikan Kristen." *Jurnal Lentera Nusantara* 1, no. 1 (2021): 1–12.
- Bimantoro, Arya, Wanda Alifiyah Pramesti, Satria Wira Bakti, M Aryo Samudra, and Yusuf Amrozi. "Paradoks Etika Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Era 5.0." *Jurnal Teknologi Informasi* 7, no. 1 (2021): 58–68.
- Campbell, Heidi A., and John Dyer, Eds. *Ecclesiology for a Digital Church*. London, United Kingdom: : SCM Press, 2022.
- David. "Menyoal Ibadah Gereja Dengan Metaverse." *Majalah Reformasi.Com*, 2021. <https://www.majalahreformasi.com/detailpost/menyoal-ibadah-gereja-dengan-metaverse>.
- Dwipayana, Akina, Esther Idayanti, and Daniel Runtuwene. "Perkembangan Spiritualitas Posmodern Dalam Konteks Gereja." *Teruna Bhakti* 4, no. 2 (2022): 217–230.
- Dwiraharjo. ""Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 4 (2020).
- Faizal Rochman, Mochamad. "Penciptaan Karakter Avatar 3D Sebagai Adaptasi Budaya Nusantara Untuk Pengembangan Metaverse." Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023. <https://digilib.isi.ac.id/17850/>.
- Harefa, Ribka Cipta Nonifati, Adini Gea, and Vinus Zai. "Metaverse Dan Iman Kristen: Menemukan Peran Gereja Di Dunia Virtual." *THEOLOGIA INSANI (Jurnal Theologia, Pendidikan, dan Misiologia Integratif)* 3, no. 1 (2024): 92–102.
- Hendra, M. "Melihat Ibadah Metaverse Yang Mulai Diterapkan Gereja Tiberias Indonesia." *Seputar Nusa.Com*, 2022. <https://www.seputarnusa.com/news/pr-3953348579/melihat-ibadah-metaverse-yang-mulai-diterapkan-gereja-tiberias-indonesia>.
- Hutabarat, Samuel. "Membangun Strategi Misi Kontekstual Bagi Generasi Milenial Memanfaatkan Metaverse." *Geneva – Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 26, no. 1 (2023): 19–35. <http://www.e-journal.sttiaa.ac.id/index.php/geneva/article/view/106%0Ahttp://www.e-journal.sttiaa.ac.id/index.php/geneva/article/download/106/71>.
- Karna, Winta, and Fibry Jati Nugroho. "Gereja Metaverse: Tugas Gereja Dalam Pelaksanaan Amanat Agung." *Sabar : Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik* 2, no. 1 (2025): 1–18.
- Karna, Winta, Jati Nugroho, Alamat Kampus, Jl Raya, Kopeng Km, and Salatiga \* Korespondensi. "Gereja Metaverse: Tugas Gereja Dalam Pelaksanaan Amanat Agung." *Sabar : Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik* 2, no. 1 (2025): 01–18. <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Sabar/article/view/326>.
- Langfan, Onisimus. "Ibadah Online Di Masa Pandemi Covid-19: Implementasi Ibrani 12:28." *Stella: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, no. 1 (2021): 2.
- Liauwan, Bryan Fernando, and Purim Marbun. "Rekonstruksi Eklesiologi Hibrida Bagi Gereja Pentakosta Di Era Digital." *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 01, no. 04 (2025): 1165–1175.
- Lori. "3 Hal Yang Perlu Dipersiapkan Orang Kristen Menyambut Kehadiran Gereja Metaverse." *Jawaban.com*, n.d.
- Lukuhay, Alexander Stevanus. "Analisis Teologis Mengenai Beribadah Di Rumah Di Tengah Pandemi Covid-19 Di Indonesia." *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen* 2, no. 1 (2020): 43–61.

- Manguju, Yudha Nugraha. "Gereja Yang Elastis Sebagai Model Bergereja Di Era Digital." *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 5, no. 1 (2022): (264-282).
- Nole, Otniel Aurelius, Juliantri Mayangsari Benu, Joi Niagara, and Junior Ruhukail. "Komunitas Virtual Dan Riil : Relasi Gereja Dan Media Sosial Di Era Digital." *MITRA SRIWIJAYA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2024): 146-163.
- Pram. "Gereja Bisa Gunakan Tekno Metaverse?" *Berita Bethel*, 2022. <http://www.beritabethel.com/artikel/detail/3206>.
- Pujianto. "Gereja Metaverse, Tempat Ibadah Di Dunia Modern." *Jayati Kediri Jurnalis Indonesia*, 2022.
- Runggear, Wati, and Victor Deak. "Pertumbuhan Rohani Dalam Era Digital." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa (JPMF)* 4, no. 3 (2025): 161-170.
- Sapacoly, Troitje Patricia Aprilia. "Gereja Di Era Metaverse, Ini Yang Harus Dilakukan Gereja." *arcusgpiib*, 2022.
- Setiawan, Tjutjun, Andreas Joswanto, Tan Lie Lie, and Simon Simon. "Kajian Alkitab Terhadap Fenomena Ibadah Metaverse." *Jurnal Luxnos* 8, no. 2 (2022): 145-161.
- Sibarani, Evita Putri, and Fernando Dapot Hamonangan L. Tobing. "Menggereja Dalam Dunia Metaverse." *Collecta: Journal of Theology and Christian Tradition* 1, no. 1 (2024): 67-85.
- Ulvatin, Nurul. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya*. 3rd ed. Malang: Media Nusa Creative, 2015.
- Valerisha, Anggia, and Marshell Adi Putra. "Pandemi Global Covid-19 Dan Problematika Negara-Bangsa: Transparansi Data Sebagai Vaksin Socio-Digital?" *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional* 0, no. 0 (2020): 131-137.
- Wibisono, Guntur. "Gereja Dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi)." *Kastara Karya* 2, no. 2 (2022): 15-20. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/04/3.-Guntur-Wibisono-Gereja-dan-Metaverse-Sebuah-Studi-Eklesiologi.pdf>.
- — —. "Gereja Dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi)." *Kastara Karya. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2022): 15-20.
- Wiederhold, Brenda K. "Ready (or Not) Player One: Initial Musings on the Metaverse." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 25, no. 1 (2022): 1-2.
- Zaluchu, Sonny Eli. "Metode Penelitian Di Dalam Manuskrip Jurnal Ilmiah Keagamaan." *Jurnal Teologi Berita Hidup* 3, no. 2 (2021): 256.
- "GEREJA Di Era Metaverse, Ini Yang Mesti Dilakukan Gereja - Arcus GPIB," n.d. <https://arcusgpiib.com/gereja-di-era-metaverse-ini-yang-mesti-dilakukan-gereja/>.