

Metaverse

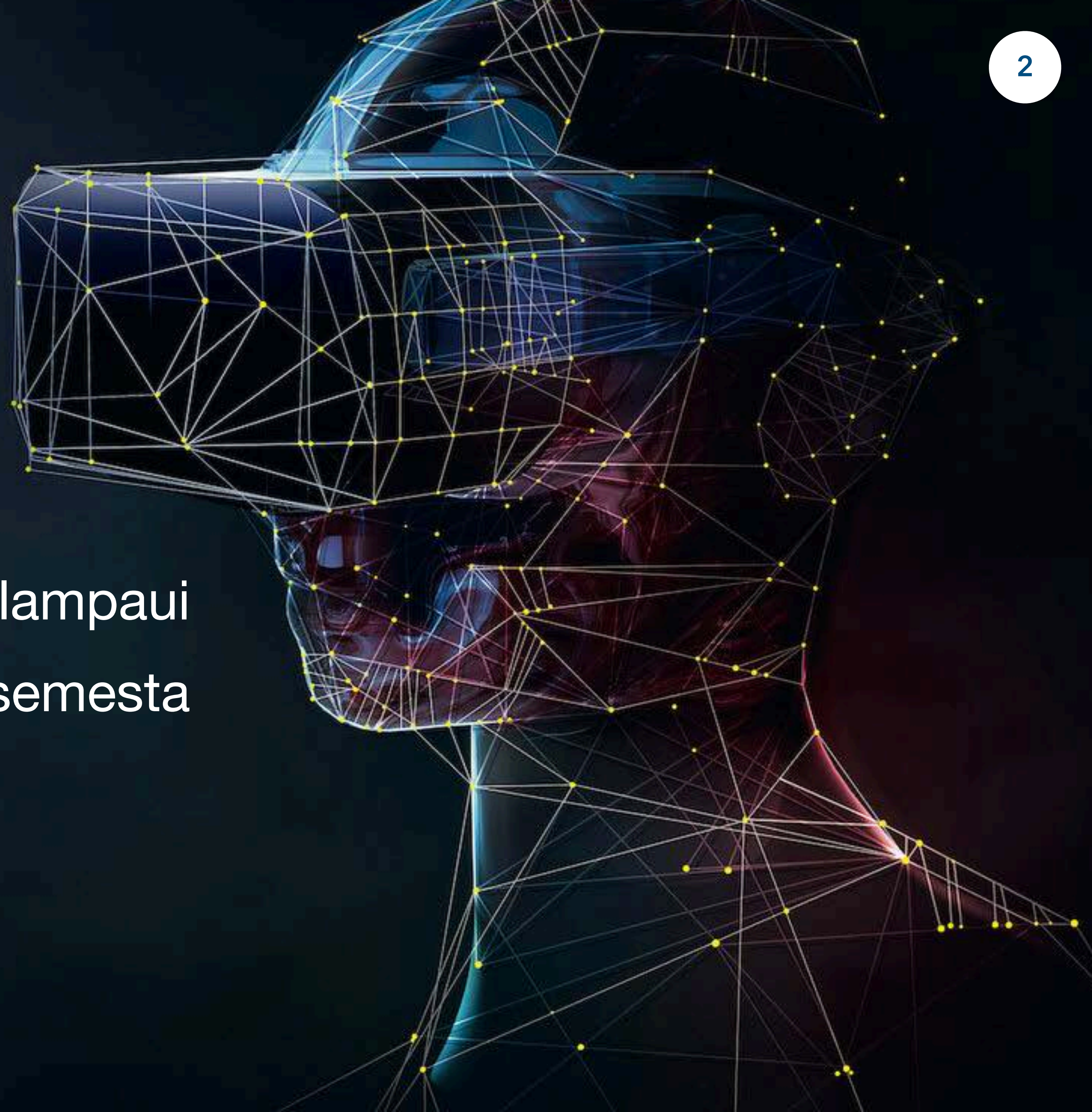
leonard
chrysostomos
epafras

peluang atau
ancaman bagi
gereja?



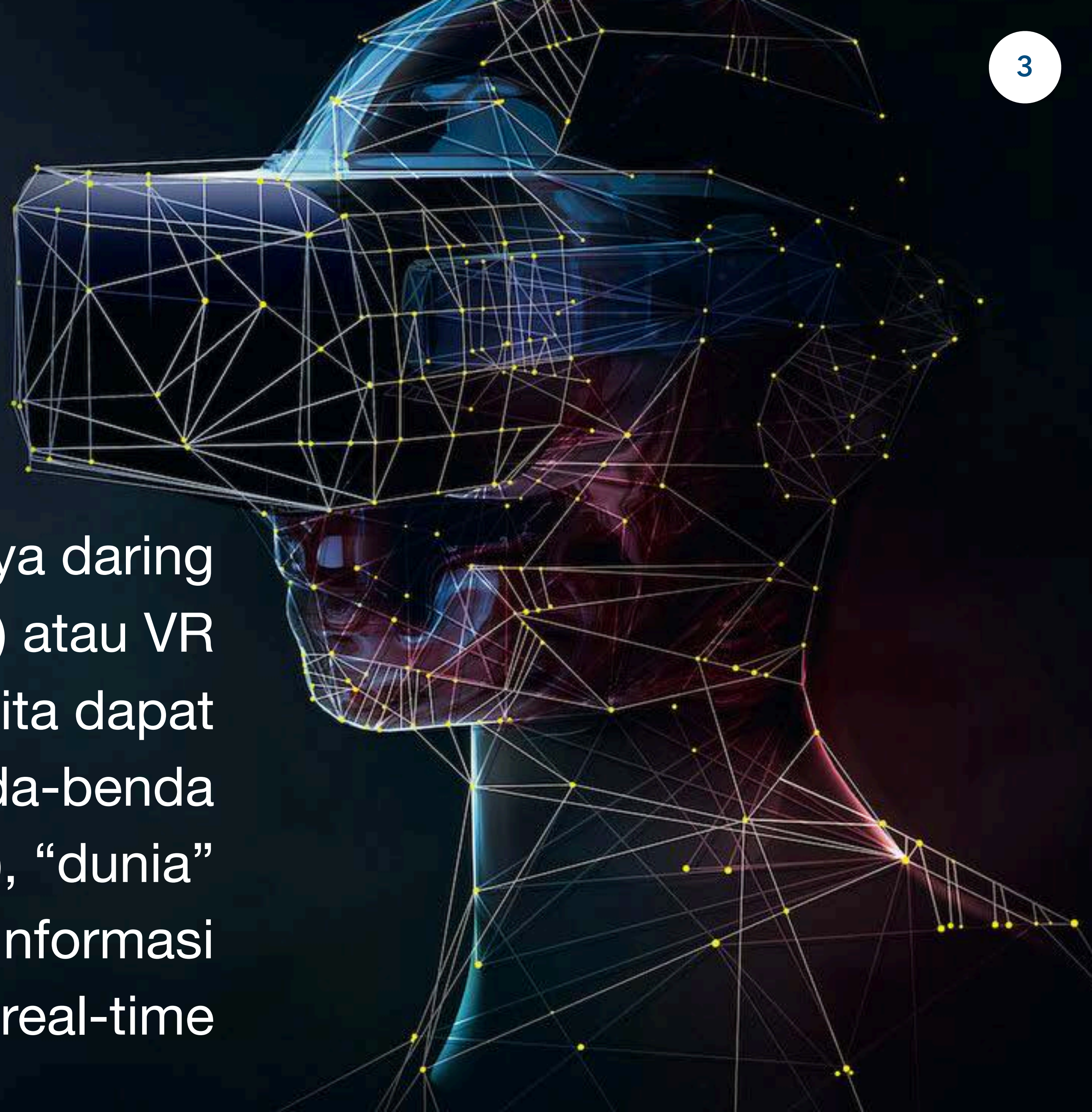
metaverse

meta = sesudah, pasca, melampaui
verse = universe = semesta



metaverse

ekosistem / lingkungan maya daring
(*online virtual environment*) atau VR
(*virtual reality*), tempat kita dapat
berinteraksi dengan benda-benda
maya, orang lain (avatar), “dunia”
maya secara real-time, dan informasi
real-time



metaverse

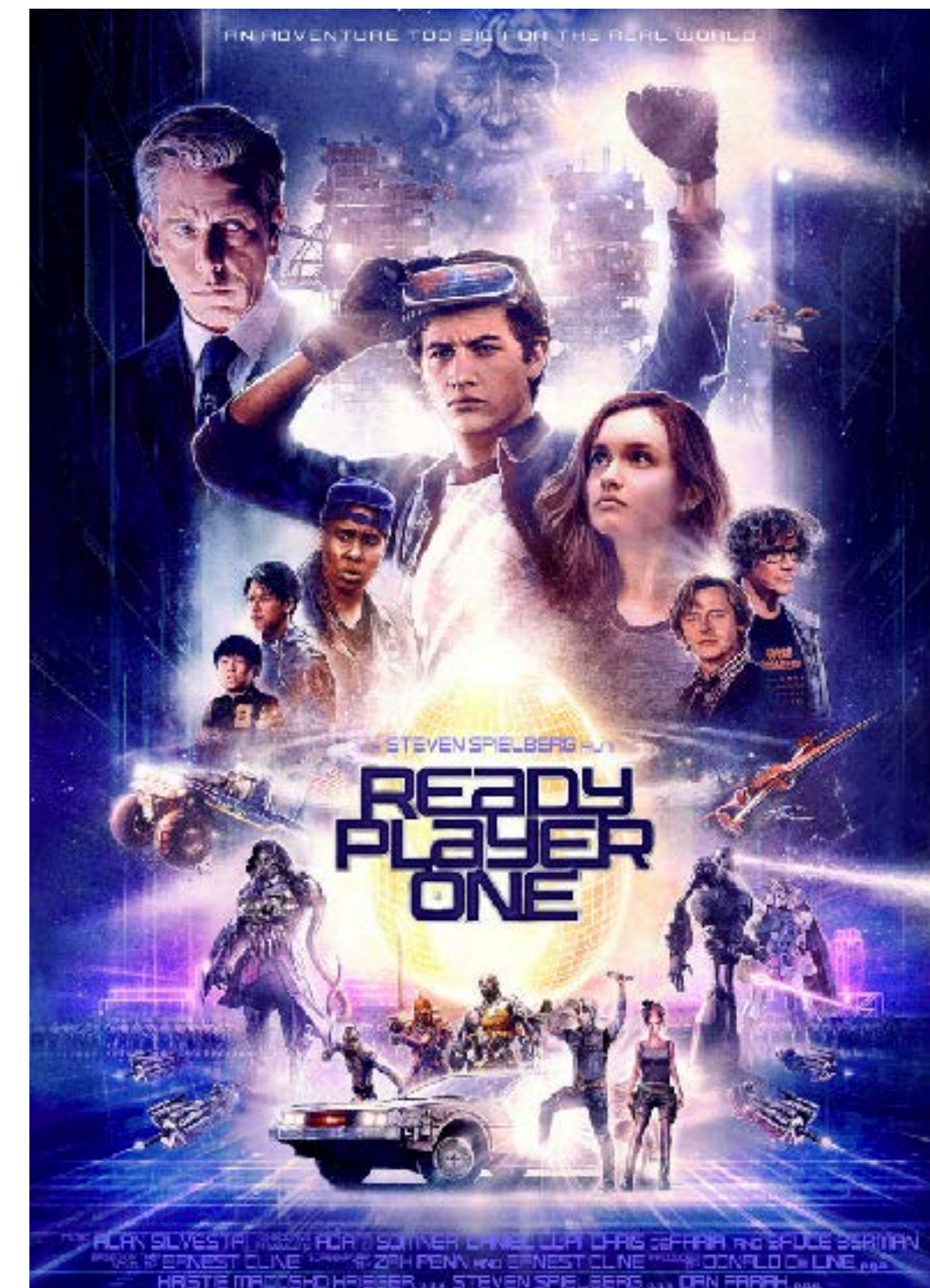
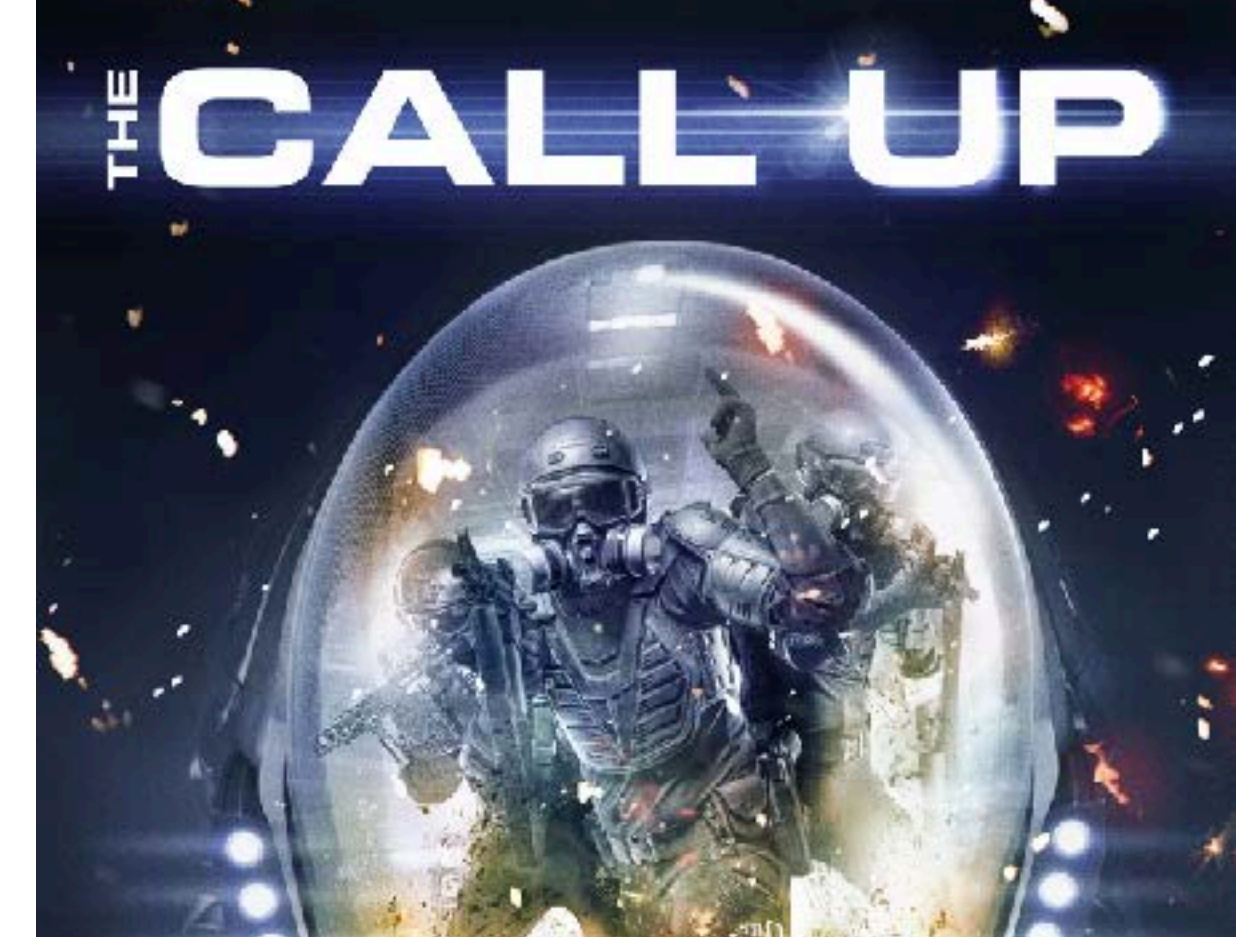
komponen **teknologi**: teknologi digital yang melapisi, melengkapi, berbaur dengan dunia nyata, mis. AR (*augmented reality*) Pokémon Go

komponen **perangkat keras** (*hardware*): menciptakan lingkungan interaktif (*VR headset*, dll.)

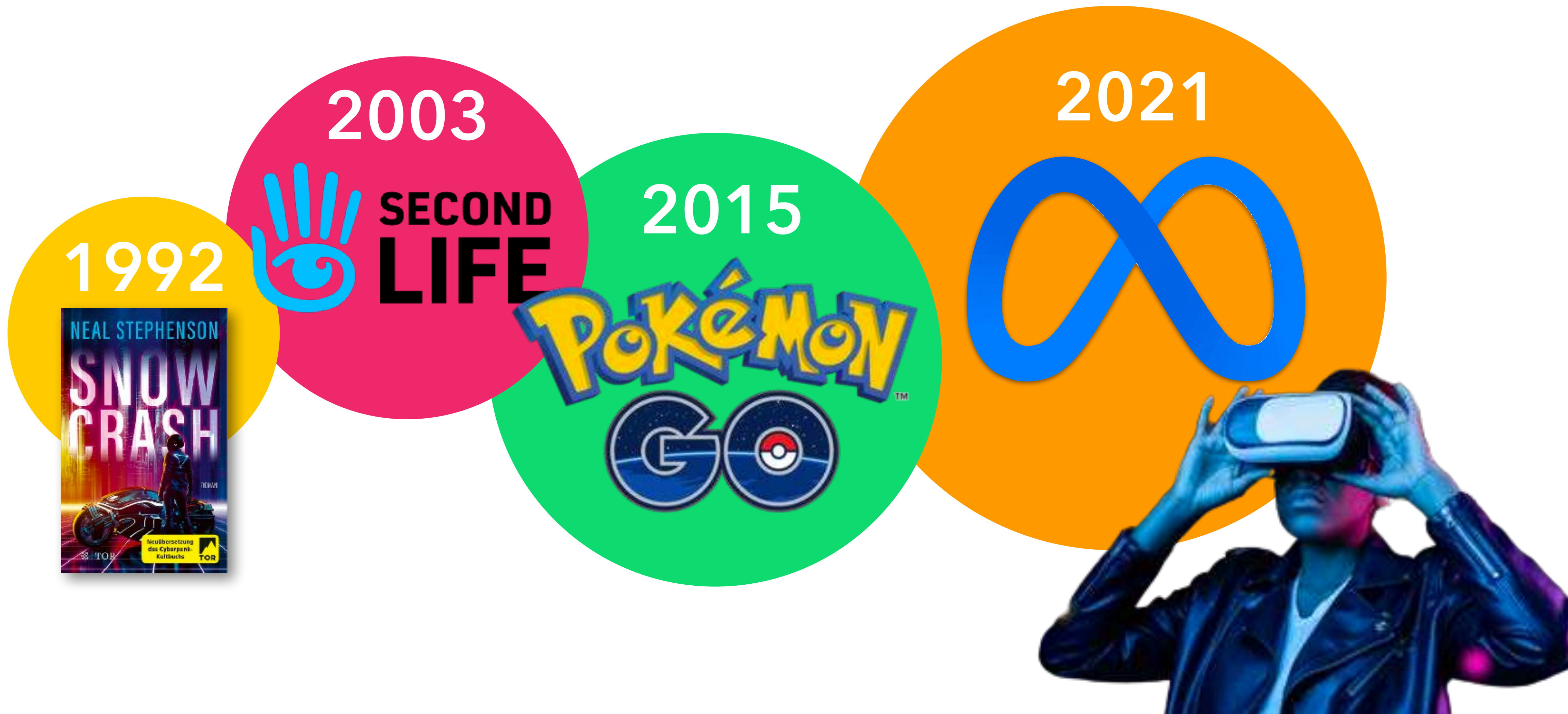
komponen **informasi**: semua informasi yang dibutuhkan membentuk “dunia” maya (menggunakan AI, dll.)

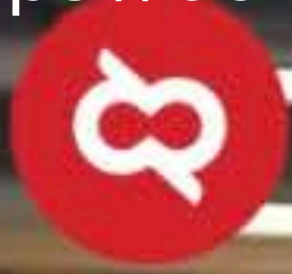
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6240596>

Film-film bercorak Metaverse



metaverse sudah lama ada ...





Virtualitas

bukan dikotomi daring dan luring, namun realitas non-dualistik, interseksi & konvergensi di antara keduanya

Tubuh & identitas

tubuh *cyborg* (dibuat lewat sistem) yang mudah bertransformasi (*fluid*), berkelipatan (*multiple*), tersebar (*distributed*), tapi juga manipulasi tubuh & identitas lewat DeepFake

Dinamika Realitas

Pengalaman imersif. Metaverse berbasis VR (virtual reality), tetapi berutang pada teknologi ER = extended reality; AR = augmented reality; MR = mixed reality

Cloud communities

Temporer, fleksibel, dan elastis



Virtualitas

Tidak sama dengan

ILUSI

KHAYALAN

KENYATAAN PALSU

LAWAN KENYATAAN



Virtualitas

“Imagination, memory, knowledge and religion are the vectors of virtualization that have enabled us to leave this ‘there’ long before the appearance of computerization and digital networks”

Michel Serres & K. Sauer



Virtualitas

Media melekat dengan pertumbuhan suatu agama, termasuk Kristen. Kenyataan dan pengetahuan agama disimpan melalui media dalam bingkai **virtualitas**, khususnya **tulisan dan buku**. Di masa lalu, buku menjadi benda sakral dan mereka yang bisa baca tulis (mis. klerus di Gereja) membangun otoritas keagamaannya melalui penguasaan buku dan teknologi tulisan.



Versi virtual bisa diakses di <https://sketchfab.com/>



contoh virtualitas Kristen masa lalu
Kapel Arena oleh Giotto





siapa yang berkuasa mengendalikan metaverse?

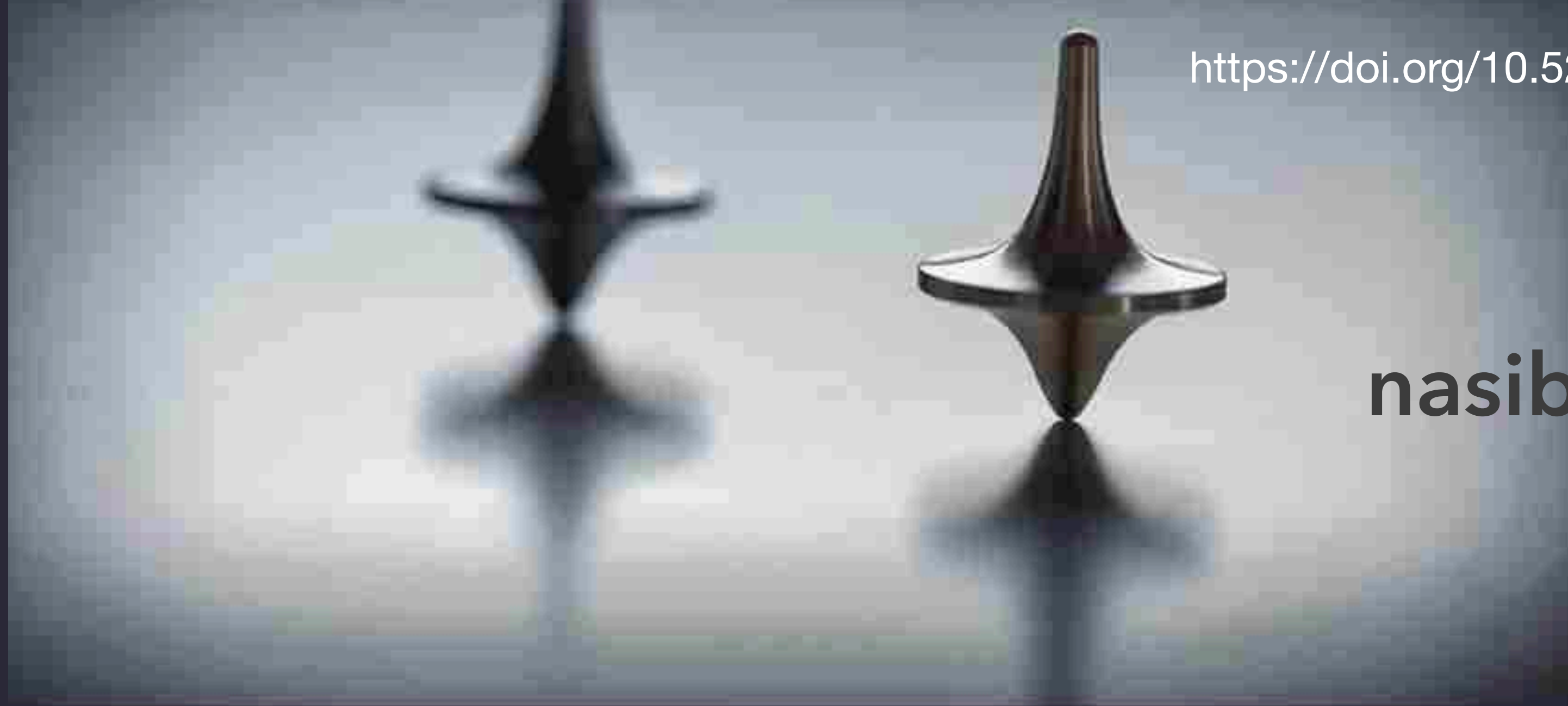
teknologi ini masih dikuasai segelintir raksasa teknologi & pemodal besar. Bagaimana peranan negara?

**makna kemanusiaan &
Ketuhanan?
Transhumanisme? Homo
Deus/Dataisme?**

kesenjangan digital

Masih terjadi kesenjangan digital, edukasi yang lemah, akses kepada infrastruktur. Kelompok minoritas (etnik, agama, kelompok) rawan





nasib relasi luring?

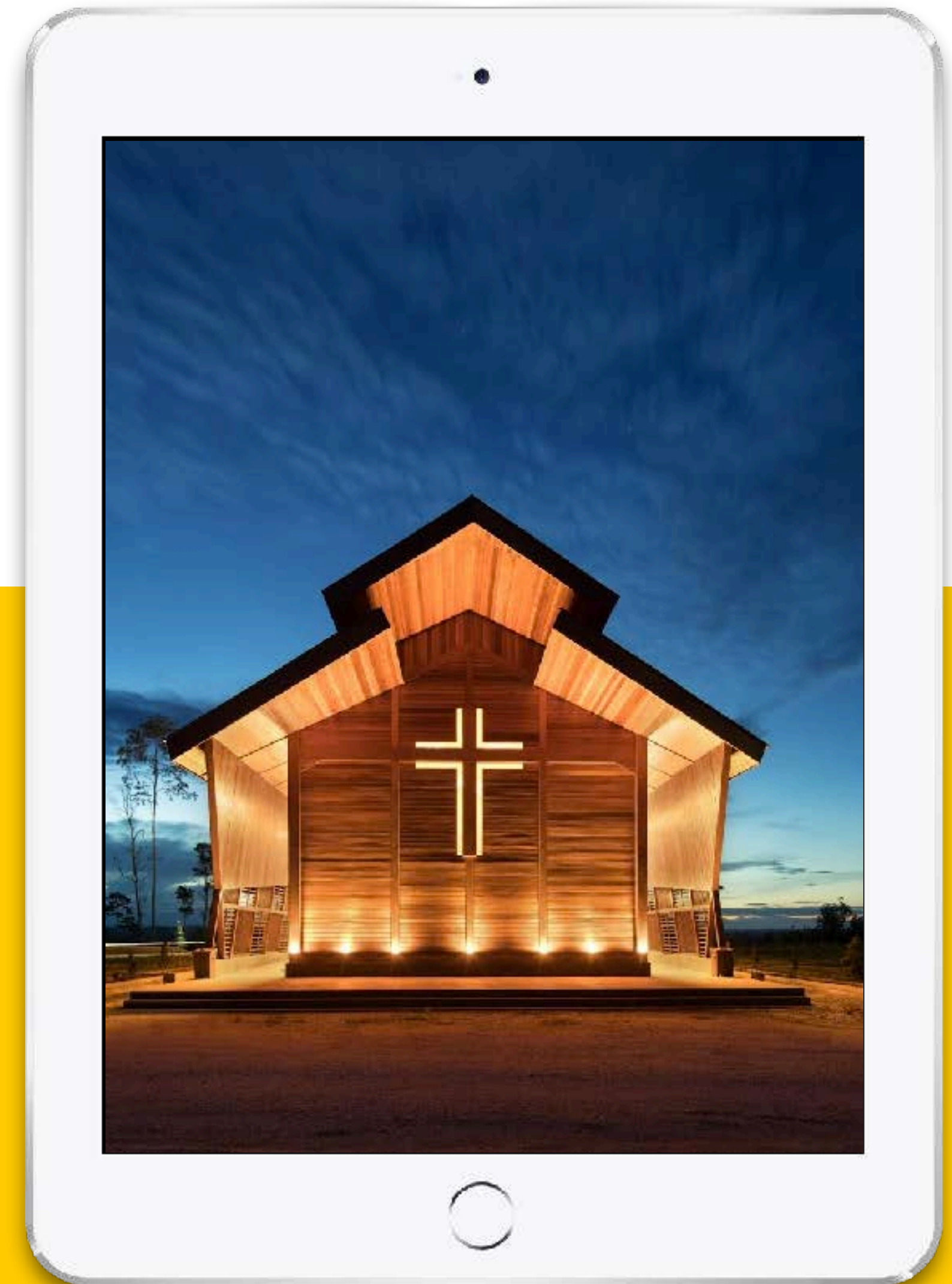


She had locked something away,
something deep inside her. The
truth that she had once known,
but... she chose to forget. Limbo
became her reality.

Cobb

(INCEPTION)

bagaimana sikap gereja terhadap teknologi Metaverse?



VR Church



1. GET A VR HEADSET



2. DOWNLOAD ALTSPACEVR



3. EXPERIENCE VR CHURCH

Sungguhpun banyak yang harus kutulis kepadamu, aku tidak mau melakukannya dengan **kertas dan tinta**, tetapi aku berharap datang sendiri kepadamu dan berbicara berhadapan **muka dengan kamu**, supaya sempurna lah sukacita kita

2 Yoh.
12

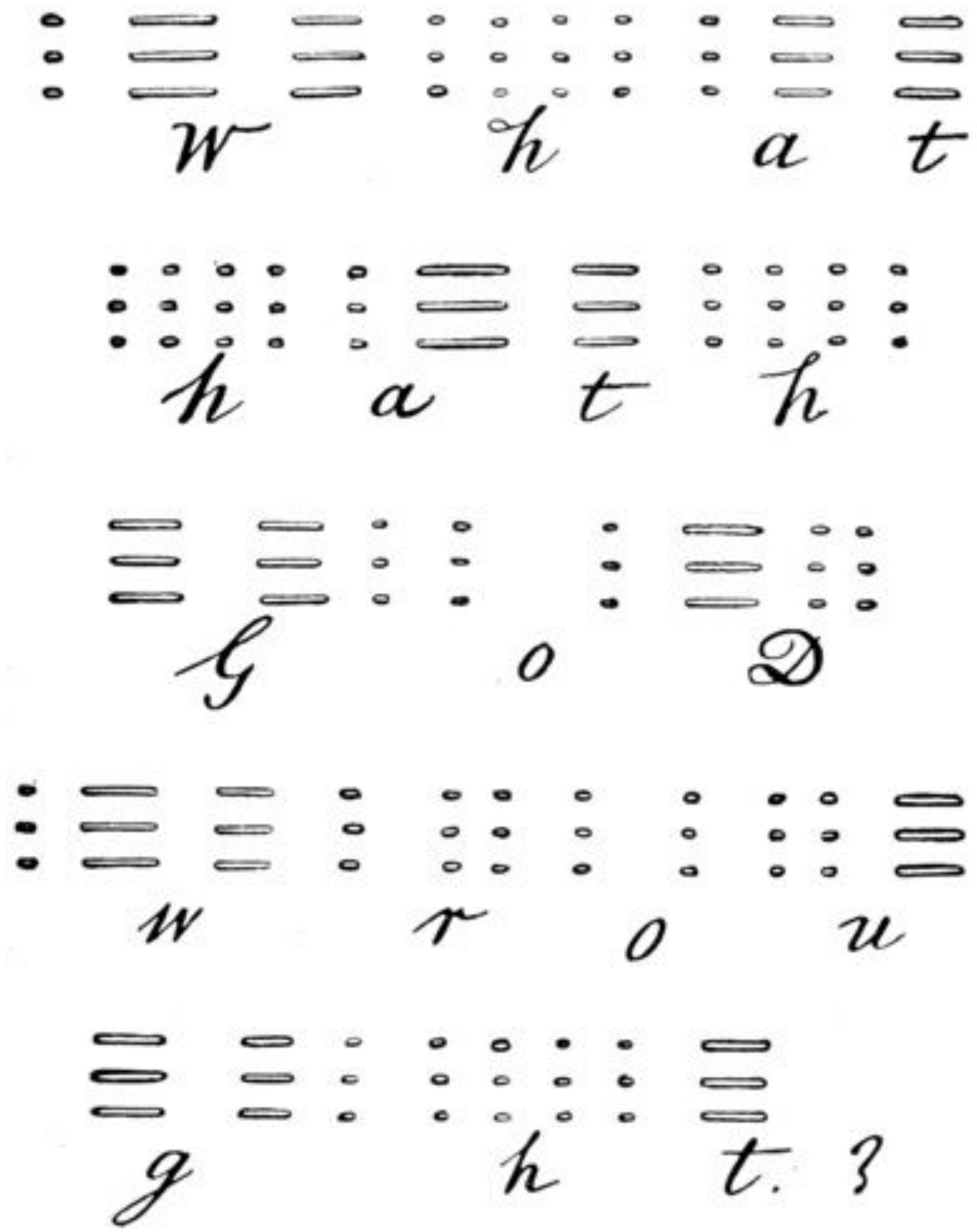


virtualitas memberi peluang baru bagi pertemuan muka dengan muka melalui mediasi teknologi digital termasuk metaverse

2 Yoh.
12



pesan telegram pertama yang dibuat Samuel Morse, 24 Mei 1844



What hath God wrought?
keajaiban yang diperbuat Allah
(Bil. 23:23)



agama antusias dengan teknologi baru

01



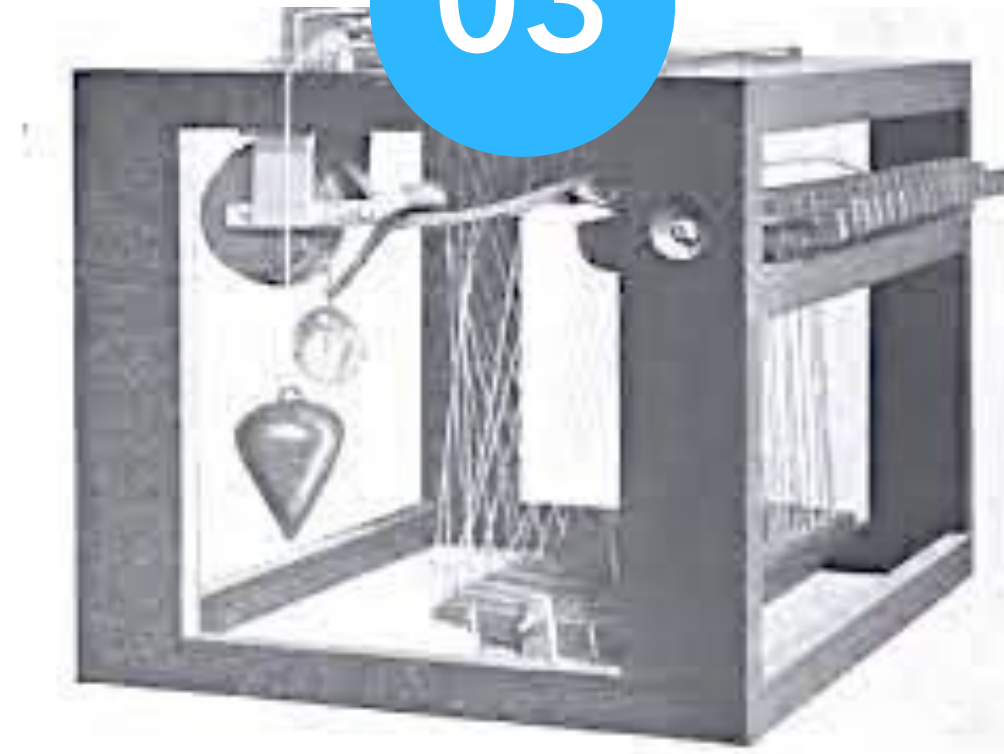
Mesin Cetak
Gutenberg

02



Film Yesus
pertama
(1898)

03



Mesin
Telegram
kaum
Spiritualisme
(1850an)

04



Online
Church
(2000an)





“The daily press is the evil principle of the modern world, and time will only serve to disclose this fact with greater and greater clearness. The capacity of the newspaper for degeneration is sophistically without limit, since it can always sink lower and lower in its choice of readers. At last it will stir up all those dregs of humanity which no state or government can control.”

~ SOREN KIERKEGAARD

kritik terhadap
teknologi
(mis. teknologi media)



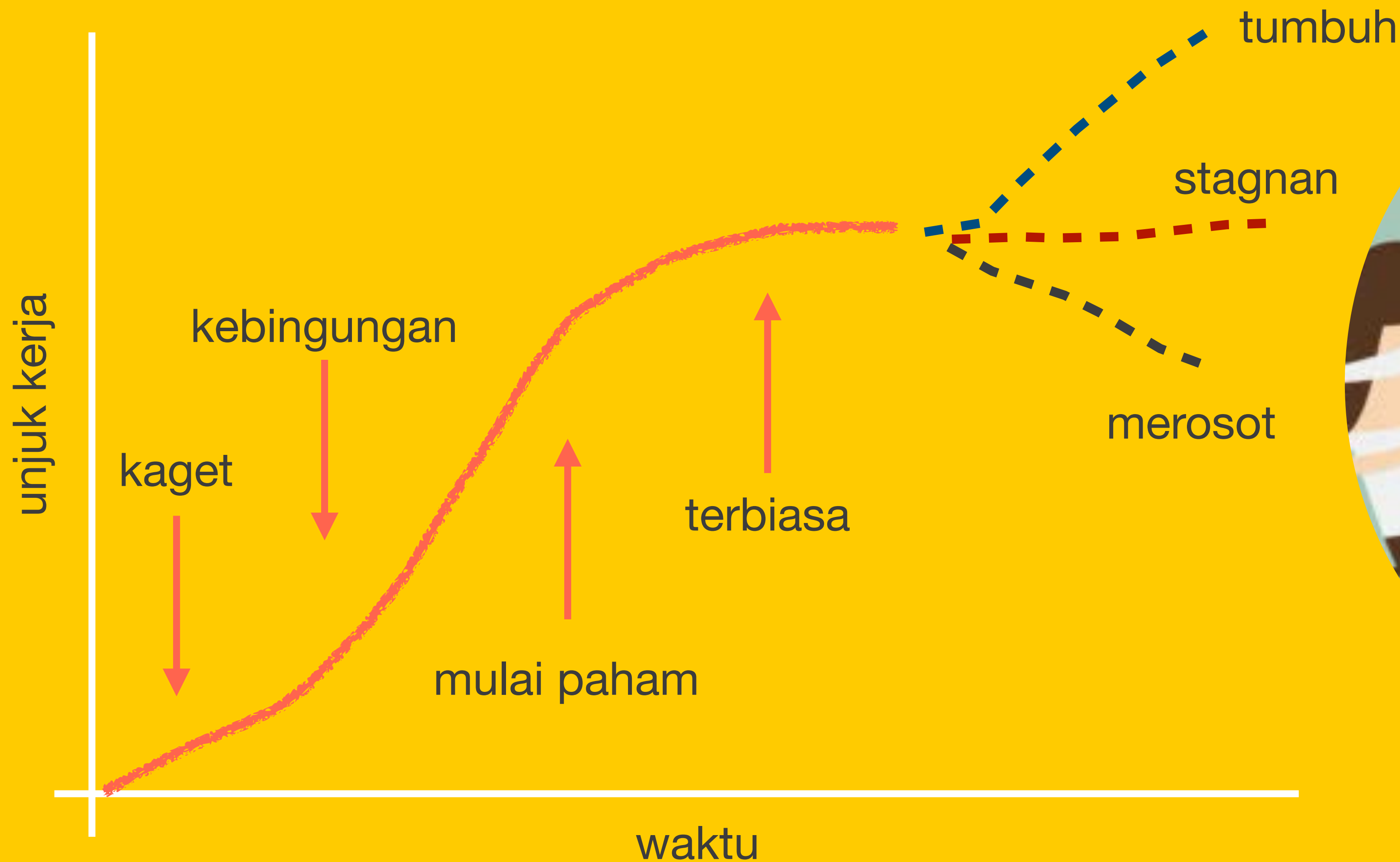
di manakah Anda & gereja Anda?

DIFFUSION OF INNOVATION MODEL



Everett Rogers, *Diffusion of Innovation* (2003 [1962])

proses pembelajaran (*learning curve*)



Tantangan di Indonesia



Kesenjangan digital & infrastruktur (koneksi 5G)



SDM & Dana



Eklesiologi yg parokial, idealis, abstrak & sulit diubah

ekklesiologi \Rightarrow e-Klesiologi

teologi in-/terkarnasi

non-substansialis dan non-dualistik

interkarnasi

inkarnasi sebagai model & teladan

bergeser dari soliditas menjadi solidaritas

redistribusi cahaya keilahian



e-klesiologi digital stewardship sebagai panggilan gereja



Tantangan di Indonesia



**Indonesia 4.0:
Stranas AI
2020-2045**



**RUU Perlindungan
Data Pribadi**



UU ITE

Regulasi yang belum sempurna dan tidak memberi ruang cukup bagi diskusi harkat kemanusiaan

Metaverse

peluang atau
ancaman bagi
gereja?



01

Kekristenan dibangun oleh utilisasi & respon berbasis media & virtualisasi. Metaverse adalah tantangan & peluang baru *media-based Christianity*

02

Kekristenan & teknologi punya hubungan yang dinamis. Seringkali sangat reseptif tapi juga skeptis



03

Pasca-Pandemi dibutuhkan pergeseran **eklesiologi ke **e-klesiologi** melalui teologi inkarnasi/ interkarnasi, dan penatalayanan berbasis digital**