

GELOMBANG KELIMA

Tanggapang terhadap tulisan Welko Marpaung

Irvan Hutasoit

Pendahuluan

Gereja di ruang publik merupakan pokok percakapan teologi yang selalu autentik di setiap zaman. Tuntutan kehadiran gereja di ruang publik, baik dari perspektif teologi maupun praktis, mendorong gereja melahirkan teologi yang kontekstual sesuai zamannya. Sebagai contoh, perspektif yang dipakai untuk menghasilkan Teologi Asia dua puluh tahun lalu tentu sudah berbeda dengan saat ini. Percepatan penggunaan teknologi informasi akibat pandemi Covid-19 mengakibatkan nilai-nilai dalam teknologi tersebut menjadi salah satu perspektif yang harus dimanfaatkan gereja untuk merumuskan teologinya. Menurut pendapat saya, hal itulah yang hendak diupayakan oleh Welko Marpaung dalam tulisannya berjudul *Gereja di Era Digital*.

Saya mengapresiasi usaha Marpaung untuk mengeksplorasi arah bergereja setelah pandemi dengan menggunakan perspekti perkembangan teknologi digital. Usaha Marpaung memberi manfaat besar bagi rencana penulisan disertasi saya kelak. Walau demikian, saya akan menyajikan beberapa catatan semoga dapat melengkapi karya Marpaung.

Perspektif Kehadiran Gereja di Dunia Digital

Saya telah menyebutkan di atas bahwa perspektif yang digunakan oleh Marpaung adalah perkembangan teknologi digital yang dipercepat oleh pandemi Covid-19. Walau demikian, saya melihat bahwa fenomena yang dibahas dalam tulisan ini masih kabur, apakah cara gereja memanfaatkan teknologi digital pada masa pandemi Covid-19 dan menawarkan eklesiologi baru setelah pandemi atau hanya kajian terhadap kehadiran gereja di dunia digital tanpa melibatkan nilai yang mendasari gereja itu sendiri. Dua hal itu sangat mempengaruhi tujuan penulisan. Jika tulisan ini mengeksplorasi kehadiran gereja di dunia digital *an sich*, maka analisis terhadap fenomena Covid-19 tidak diperlukan sebab diskursus gereja (agama) dan teknologi digital sudah ada sejak akhir tahun 1990-an (jauh sebelum pandemi Covid-19). Diskursus itu dapat dilihat melalui data peningkatan kehadiran agama dalam teknologi informasi seperti disampaikan oleh Morten T. Højsgaard dan Margit Warburg.

Højsgaard (et al.) meneliti bahwa pada periode tahun 1999 hingga 2004 terjadi peningkatan kehadiran agama dalam teknologi informasi, terutama *cyber church*, yaitu 1.760% (Højsgaard & Warburg 2005, 3). Mengacu pada data-data yang ditampilkan oleh Højsgaard (et al.), maka dapat dilihat bahwa agama sudah berjalan searah dengan kehidupan masyarakat yang memiliki minat besar pada teknologi informasi (Højsgaard & Warburg 2005, 3).

Diskursus kehadiran agama dalam teknologi informasi berfokus pada dua isu penting, yaitu *mediatization* dan *new media* (Campbell 2017, 17). Dua isu itu ternyata mengelompokkan penelitian tentang agama dan media pada empat gelombang besar (Campbell 2017, 17; Siuda 2021, 2). Gelombang pertama disebut sebagai era deskriptif, yaitu penelitian yang terpusat pada dokumentasi atas apa yang terjadi pada praktik keagamaan dalam internet. Gelombang kedua adalah era kategorisasi. Christopher Helland adalah tokoh pada gelombang ini yang mengkategorikan agama pada dua jenis, yaitu *religion-online* dan *online-religion*. Gelombang ketiga adalah era teoritis yang fokus pada identifikasi metode dan kerangka teoritis untuk membantu strategi komunitas keagamaan *offline* yang terikut dengan penggunaan media baru. Gelombang keempat menyoroti pengaruh internet yang dapat memperkuat bentuk tradisional otoritas keagamaan secara *online* ataupun sebaliknya.

Apabila perspektif yang digunakan oleh Marpaung adalah agama dan media saja, tanpa melibatkan fenomena pandemi Covid-19, maka tulisan ini perlu memasukkan pengaruh empat gelombang tersebut. Marpaung juga bisa merelasikan keempat gelombang tersebut menjadi satu ide konstruktif terhadap arah perjalanan gereja ke depan. Melalui cara itu, tulisan Marpaung tidak hanya menawarkan bentuk atau praksis bergereja, *online* atau *offline*, tetapi lebih pada karakter yang ada dalam gereja itu sendiri. Oleh sebab itu, saya mengusulkan gelombang kelima kepada Marpaung.

Gelombang kelima adalah sebuah ide konstruktif yang diperoleh dari relasi keempat gelombang di atas meskipun titik berangkatnya dari tawaran Christopher Helland, yaitu kategorisasi *religion-online* dan *online-religion*. Kemudian 4 tipe *religion-online* dan *online-religion* seperti pendapat Helland akan saya gunakan sebagai aspek lain yang berkontribusi pada gelombang kelima, yaitu: *tradition*, *innovation*, *information*, dan *participation* (Siuda 2021, 4). *Religion-online* adalah nilai dan tradisi agama [*tradition*] yang diinformasikan [*information*] secara *online* [*innovation*] (Siuda 2021, 4; Helland 2016, 178). Materi agama disampaikan oleh pemilik otoritas dalam agama itu secara satu arah

tanpa membuka peluang partisipasi anggota untuk menyumbangkan keyakinan dan masukan mereka (Helland 2016, 178). Oleh karena itu, sifat yang dikembangkan adalah *one-to-many*. *Online-Religion* adalah bentuk partisipasi dalam internet yang mencerminkan lingkungan interaktif, yang memungkinkan komunikasi dan interaksi *many-to-many* (Helland 2016, 178). Kepada semua anggota dibuka kesempatan untuk membagi dan menyumbang ide dan keyakinan beragama mereka.

Seperti telah saya sebutkan di atas, gelombang kelima bukan pilihan praktis terhadap dua kategori seperti diusulkan oleh Helland. Justru yang mau disodorkan ada dua hal, yaitu *mediation meaning* dan *the third space of church*. Keduanya saling berkelindan. Bila kehadiran agama (gereja) dalam teknologi informasi atau internet dipahami sebagai proses *mediation* gereja dengan dunia, maka media menjadi ruang ketiga (*the third space*) antara gereja dan dunia. Nilai yang muncul dalam teknologi informasi dimaknai oleh gereja untuk mengisi *the third space* tersebut. Empat tipe yang sudah disebut sebelumnya dapat dijadikan sebagai nilai atau karakter bergereja yang mengisi ruang ketiga. Gereja harus tetap berjalan pada nilai tradisi yang mendasarinya, meskipun tetap mengusahakan kehadiran yang inovatif di dunia, sebagai gereja yang terbuka dan informatif (*open church*) serta gereja yang partisipatif (*participatory church*). Inilah gelombang kelima yang bukan sekadar pilihan antara *religion-online* atau *online-religion*.

Sementara itu, bila Marpaung memakai pandemi Covid-19 sebagai fenomena yang diteliti, maka selain gelombang kelima di atas, ada aspek yang luput dalam tulisan beliau. Aspek yang terluput itu adalah analisa terhadap perubahan praktik beribadah selama pandemi. Berdasarkan Pesan Paskah PGI yang dikutip oleh Marpaung pada halaman 4, maka Marpaung luput dari fakta bahwa ada tiga hal yang mengalami perubahan akibat pandemi, yaitu: kehadiran, perjumpaan, dan ruang. Memang, Marpaung telah membuka percakapan tentang tiga aspek untuk memahami ruang sakral digital (halaman 7), yaitu ruang, tempat, dan realitas. Pertanyaan yang perlu diajukan kepada Marpaung adalah, bila mengacu pada definisi, apakah ruang dan tempat dua hal yang berbeda? Bukankah makna tempat dalam praktik bergereja selama pandemi sangat cair, sebab pelayanan tidak terikat lagi pada letak geografi?

Meskipun tempat sangat cair selama pandemi, dapatkah dikatakan bahwa praktik pelayanan itu terjadi pada satu ruang? Sebab ada ruang interaksi dan partisipasi yang memperjumpakan setiap individu melalui berbagai *platform* media sosial. Saya mengusulkan agar Marpaung masuk dalam percakapan bahwa ada tiga aspek yang

berubah selama pandemi, yaitu perjumpaan, kehadiran, dan ruang. Tentu, tiga aspek itu perlu didekati dari perspektif sosiologis dan filosofis.

Transendensi dan Dunia Digital

Marpaung membahas persoalan transendensi pada bagian *Awasan bagi Digitalisasi Gereja*. Menurut Marpaung, transendensi adalah tantangan bagi gereja digital. Acuan yang dipakai oleh Marpaung untuk memahami transendensi adalah pendapat John W. Stott, yang mengatakan bahwa transendensi menggulirkan elemen misteri, “rasa *numinous* (suci atau kudus)”. Pembahasan transendensi dalam dunia digital tidak boleh diabaikan. Marpaung telah menyinggungnya dengan mengutip tulisan Jay Y. Kim. Walau demikian, Marpaung kurang memanfaatkan tantangan transendensi seperti telah dikutip dari Kim untuk memperkaya tulisannya itu.

Dari kutipan Marpaung terhadap tulisan Kim, saya berkesimpulan bahwa keglamoran yang ditawarkan oleh teknologi digital tidak menjamin lahirnya perasaan misteri dan kudus dalam praktik ibadah gereja digital. Maksudnya, teknologi yang mampu menjembatani perbedaan dunia fisik melalui media digital tidak mampu menanamkan rasa transenden terhadap manusia. Sekiranya Marpaung setuju dengan gereja digital, maka analisa Kim perlu dimanfaatkan untuk menjelaskan bagaimana gereja tetap mempertahankan transendensi itu, baik dalam bentuk ide maupun teoritis. Hal ini diupayakan agar gereja terhindar dari keglamoran teknologi digital.

Harus disadari bahwa transendensi adalah tantangan terberat dalam dunia digital. Seperti pandangan umum yang berlaku selama ini bahwa teknologi digital mengakibatkan setiap orang hidup dalam dunia tanpa batas. Padahal, perasaan misteri pada yang transenden muncul ketika manusia berhadapan dengan keterbatasan. Agar transendensi Tuhan tetap ada, Immanuel Kant berpendapat bahwa ide manusia tidak boleh memenjarakan Tuhan dalam wilayah yang terbatas agar Dia masuk ke dalam ruang iman (Kosky 2004, 14). Ketika manusia memahami Tuhan dari perspektif iman, maka di sanalah muncul perasaan transendensi.

Di sinilah letak tantangan gereja digital yang belum dikaji oleh Marpaung. Di tengah fenomena teknologi digital yang menguatkan cara berpikir manusia, bahwa tidak ada lagi batas karena dunia tidak terbatas, tantangan terberat gereja ialah memelihara transendensi Allah di tengah pikiran manusia yang makin tidak terbatas. Bukankah konsekuensi teknologi informasi justru menjadikan manusia seolah berada di alam yang

tidak terbatas, ibarat lahan subur bagi gulma untuk mematikan perasaan transendensi manusia terhadap Allah? Saya mengusulkan agar Marpaung lebih mendalami hal ini.

Tawaran Eklesiologi

Pada akhir tulisannya, Marpaung mengusulkan agar gereja melibatkan diri dalam dunia digital. Usul ini muncul pada bagian *Kesimpulan*, halaman 9. Walau demikian, saya melihat ada alur yang paradoks antara kalimat awal di bagian *Kesimpulan* dengan kalimat akhir. Pada kalimat awal, Marpaung mengatakan, “Gereja tidak bisa sepenuhnya berjalan secara digital. Ada ruang yang tidak dapat dipenuhi oleh teknologi digital”. Namun pada bagian akhir *Kesimpulan*, Marpaung seolah berpaling dari kalimat awal, “Gereja juga harus mulai memikirkan mengenai menceburkan diri dalam gereja realitas virtual, baik secara teologi, etis maupun praktis”.

Sekiranya Marpaung mengusulkan agar gereja terlibat dalam realitas virtual, pertanyaan berikutnya adalah, realitas virtual seperti apakah yang dimaksud dalam tulisan itu? Apakah mengikuti kategorisasi yang diusulkan oleh Helland, *religion-online* atau *online-religion*? Bila gereja setelah pandemi memilih *religion-online*, maka gereja sebagai organisasi tetap menjalankan praktik pelayanan sebagaimana tradisinya, tetapi memanfaatkan internet sebagai media untuk menyebarkan informasi keagamaan. Sifat relasi yang terbangun di sini adalah *one-to-many*. Jika yang diusulkan oleh Marpaung adalah *online-religion*, maka internet bukan lagi sebatas media untuk membagikan informasi, melainkan juga media partisipasi setiap anggota. Anggota akan memiliki akses yang tidak terbatas untuk membagikan ajaran, dogma, dan sebagainya karena sifat relasinya menjadi *many-to-many*.

Cara beragama *online-religion* yang menghadirkan dunia nyata ke dunia virtual melalui teknologi *Metaverse* sudah mulai memasuki percakapan serius akhir-akhir ini. Sekadar gambaran, pada tahun 2021 yang lalu Pemerintah Arab Saudi telah meluncurkan ibadah haji *Metaverse* yang sifatnya *online-religion*. Seseorang tidak perlu hadir di Masjid al-Haram, di Mekah, untuk dapat menunaikan ibadah haji, tetapi bisa berada di belahan dunia lain dengan bantuan teknologi *Metaverse* (Aditya 2022). Usulan ini menuai penolakan, salah satunya dari Majelis Ulama Indonesia (MUI). MUI mengatakan bahwa ibadah haji *Metaverse* tidak masuk dalam kategori ibadah haji, karena tidak dilakukan secara fisik, melainkan hanya dalam penglihatan saja [yang membentuk imajinasi] (Tasmalinda 2022).

Mengubah kehadiran dunia dalam realitas virtual (*virtual reality*) tidak semudah bidang lain, misalnya ekonomi, sosial, dan sebagainya. Ada konsep otoritas dalam setiap agama yang harus diselesaikan melalui proses tafsir terhadap teks-teks suci. Demikian halnya dengan gereja. Perspektif baru berdasarkan tafsir teks suci harus dibangun. Salah satunya adalah *magisterium* dalam gereja. Tetapi yang lebih penting dari soal *magisterium*, makna “Gereja” itu sendiri harus melalui proses tafsir baru, apakah gereja hanya entitas persekutuan atau entitas institusional, atau gabungan keduanya.

Dalam rangka tafsir baru terhadap gereja, maka makna dan metafora yang diberikan Alkitab terhadap gereja tidak boleh diabaikan. Veli-Matti Kärkkäinen menjelaskan tiga metafora gereja dalam Alkitab, yaitu *church as the temple of Spirit*, *church as body of Christ*, *church as people of God*. Tiga metafora ini belum memadai untuk digunakan sebagai dasar kehadiran gereja dalam teknologi informasi, *religion-online* atau *online-religion*. Saya mengusulkan agar dasar persekutuan gereja dijadikan sebagai perspektif untuk memahami gereja. Kärkkäinen berpendapat bahwa persekutuan gereja meniru persekutuan Trinitarian (Kärkkäinen 2021, 11). Kärkkäinen merujuk pada sumber Alkitab, persekutuan gereja adalah *people*, *body*, dan *temple*. Saya fokus pada yang kedua, yaitu *body*. Untuk mengusulkan gereja sebagai *virtual reality*, perlu ada kajian lebih dalam lagi terhadap makna *body*. Apakah *body* yang dimaksud *real body* atau *mystical body*? Dan satu lagi, perspektif yang digunakan untuk memahami *body* adalah inkarnasi Allah dalam Yesus Kristus. Bila Yesus adalah Allah yang menubuh, apakah Dia *real body* Allah di dunia atau *mystical body*? Saya mengusulkan agar Marpaung lebih dalam menggali itu, sehingga tidak terlalu cepat mengusulkan agar gereja hadir dalam realitas virtual.

Kesimpulan

Saya harus mengapresiasi usaha Marpaung untuk menghadirkan gereja di tengah realitas perkembangan teknologi informasi saat ini. Namun, saya memiliki posisi yang berbeda dengan Marpaung. Marpaung setuju agar gereja masuk ke dalam realitas virtual. Bila perspektif Marpaung tentang *realitas virtual* seperti teknologi *Metaverse*, maka saya tidak setuju dengan konsep eklesiologi demikian.

Bagi saya, pembahasan tentang gereja tidak cukup hanya pada persoalan fungsi, yang salah satu di dalamnya, seperti usulan Kärkkäinen, adalah peran *apostolic*. Pembahasan tentang gereja harus mencakup pada apa yang mendasari gereja itu. Perwujudan persekutuan Trinitarian di dunia adalah salah satu dasar gereja yang belum

bisa diaplikasikan dalam bentuk persekutuan *virtual reality*, terutama konsep *body*. Saya justru mengusulkan agar teknologi informasi atau internet tetap menjadi media bagi gereja, tidak berubah menjadi gereja. Jika gereja menjadi *virtual reality*, maka teknologi informasi bukan sebatas media yang mengantarai gereja dan dunia saja, melainkan telah berubah menjadi gereja. Yang perlu diusahakan gereja setelah pandemi menjadikan nilai dalam teknologi informasi menjadi pengalaman bergereja di dunia. Inilah yang saya sebut dengan *mediation meaning*, menjadikan gereja yang terbuka, informatif, dan mengundang partisipasi semua orang dalam aktivitas pelayanan gereja (*open-participatory church*), gelombang kelima.

Daftar Bacaan:

- Aditya, Rifan. 2022. 'Kontroversi Ibadah Haji Metaverse dan Hukumnya Menurut Pakar Agama Terkait Kakbah dan Hajar Aswat Virtual'. suara.com. 10 February 2022. <https://www.suara.com/news/2022/02/10/123106/kontroversi-ibadah-haji-metaverse-dan-hukumnya-menurut-pakar-agama-terkait-kakbah-dan-hajar-aswat-virtual>.
- Campbell, Heidi A. 2017. 'Surveying Theoretical Approaches within Digital Religion Studies'. *New Media & Society* 19 (1): 15–24. <https://doi.org/10.1177/1461444816649912>.
- Helland, Christopher. 2016. 'Digital Religion'. In *Handbook of Religion and Society*, edited by David Yamane. Handbooks of Sociology and Social Research. Cham: Springer International Publishing.
- Højsgaard, Morten T., and Margit Warburg. 2005. 'Introduction: Waves of Research'. In *Religion and Cyberspace*, edited by Morten T. Højsgaard and Margit Warburg, 1st ed, 1–11. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Kärkkäinen, Veli-Matti. 2021. *An Introduction to Ecclesiology: Historical, Global, and Interreligious Perspectives*. Second edition, Revised and Expanded. Downers Grove, IL: IVP Academic.
- Kosky, Jeffrey L. 2004. 'The Birth of the Modern Philosophy of Religion and the Death of Transcendence'. In *Transcendence: Philosophy, Literature, and Theology Approach the Beyond*, edited by Regina M. Schwartz, 11–26. New York: Routledge.
- Siuda, Piotr. 2021. 'Mapping Digital Religion: Exploring the Need for New Typologies'. *Religions* 12 (6): 373. <https://doi.org/10.3390/rel12060373>.
- Tasmalinda. 2022. 'MUI Tegaskan Mengelilingi Kabah Secara Virtual Bukan Bagian Ibadah Haji'. suara.com. 10 February 2022. <https://sumsel.suara.com/read/2022/02/10/085640/mui-tegaskan-mengelilingi-kabah-secara-virtual-bukan-bagian-ibadah-haji>.