



Praktik Metaverse dalam Pendidikan Agama Kristen

Author:

Leonardi Daniel
Herlim

Affiliation:

STT Ekumene
Jakarta

Corresponding

Email:

leoherlim@sttekume
ne.ac.id

Article History:

Submitted:

03 September 2023

Revised:

28 September 2023

Accepted:

30 September 2023

DOI:

<https://doi.org/10.55967/manthano.v2i2.36>



Licensee:

MANTHANO.

This work is licensed under a creative Commons Attribution – ShareAlike 4.0 International License

Abstract: *Metaverse is a technology that is develop from the internet. Within the metaverse you can communicate, shop, work, go to school, worship, travel, watch concerts, play games and many other things. Metaverse is in the public spotlight because in metaverse you can state or represent yourself in the form of an avatar so that you can be directly involved in every activity in it. The problem is if this technological progress is not accompanied by healthy spiritual growth or spirituality, it can lead to ethical, moral, social violations in the use of such technology, especially in its use in the field of education. In this paper, we will analyse the impact of metaverse in the world of Christian religious education on students, especially those closely related to presenting God in cyberspace. The study was conducted using the literature study method by analysing papers, journals, from various domestic and foreign institutions. The results of the study show that metaverse can be used as a means of supporting Christian religious education as long as the spiritual growth level of students is maintained and metaverse is only used in certain subjects or courses, especially those that require simulation.*

Keywords: *metaverse, ethics, morale, God's presence.*

Abstrak: *Metaverse adalah suatu teknologi yang merupakan pengembangan dari internet. Di dalam metaverse anda dapat berkomunikasi, berbelanja, bekerja, bersekolah, beribadah, berpergian, menonton konser, bermain game dan masih banyak hal lain lagi yang dapat dilakukan. Metaverse menjadi sorotan masyarakat karena di dalam metaverse anda dapat menyatakan atau merepresentasikan diri anda dalam wujud avatar sehingga anda dapat langsung terlibat dalam setiap aktivitas anda di dalamnya. Yang menjadi masalah jika kemajuan teknologi ini tidak disertai dengan pertumbuhan rohani atau spiritualitas yang sehat. Akibatnya dapat menyebabkan terjadinya pelanggaran-pelanggaran etika, moral, sosial dalam penggunaan teknologi tersebut khususnya dalam penggunaannya di bidang pendidikan. Dalam makalah ini akan dianalisa bagaimana dampak metaverse dalam dunia pendidikan agama Kristen terhadap anak didik khususnya yang berkaitan erat dengan menghadirkan Allah di dunia maya. Kajian yang dilakukan menggunakan metode studi kepustakaan dengan menganalisis makalah, jurnal dari berbagai institusi dalam dan luar negeri. Hasil kajian menunjukkan bahwa metaverse dapat digunakan sebagai sarana penunjang pendidikan agama Kristen selama tingkat pertumbuhan kerohanian dari anak didik terjaga dan metaverse hanya digunakan pada mata pelajaran atau mata kuliah tertentu khususnya yang memerlukan simulasi.*

Kata Kunci: *metaverse, etika, moral, hadirat Allah*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digitalisasi akan terus berkembang dan tidak bisa dibendung. Manusia menginginkan untuk hidup lebih baik, lebih cepat dan lebih praktis. Terbukti dengan adanya *Tokopedia, Gojek, GoFood, Zoom, Google Meet, Teams, Youtube, Tiktok, IG, FB* dan berbagai macam aplikasi yang memudahkan hidup manusia serta meningkatkan kebebasan manusia untuk berekspresi. Di bidang pendidikan terlihat peningkatan penggunaan aplikasi zoom, google meet, teams, yang sangat bermanfaat dalam melakukan pengajaran secara daring. Sejauh ini aplikasi tersebut dapat digunakan untuk video tatap muka, sharing presentasi atau bahan ajar. Penerapan *metaverse* dalam pendidikan dapat membuka berbagai pengalaman belajar yang luar biasa bagi anak didik, Hal inilah yang menjadi landasan mengapa *metaverse* dalam pendidikan menjadi suatu topik yang menarik untuk dibahas. Namun bagaimana pandangan orang Kristen terkait penerapan aplikasi *metaverse* jika dikaitkan dengan Pendidikan Agama Kristen (PAK)? Hal-hal yang terkait dengan *virtuality* maupun *Avatar* adalah sesuatu yang sepertinya mustahil untuk disandingkan dengan kerohanian iman seorang Kristen. Oleh sebab itu tulisan ini berusaha untuk menganalisa sikap orang Kristen terhadap *metaverse*.

Kajian ini merujuk kepada beberapa penelitian yang terdahulu yang membahas permasalahan yang serupa, yaitu: Satu, penelitian yang dilakukan oleh Esti Regina Boiliu membahas tentang penggunaan *metaverse* di beberapa perguruan tinggi di luar negeri bahkan satu perguruan tinggi di dalam negeri juga sudah mengarah pada penggunaan *metaverse*. Selain itu Boiliu juga membahas pentingnya mengedepankan tujuan PAK yang harus tetap konsisten dijalankan meskipun dalam penerapan menggunakan berbagai jenis aplikasi teknologi. Penggunaan teknologi harus diputuskan dengan bijak tanpa mengenyampingkan kekristenan (Boiliu, 2022). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Y. Indarta, A. Ambiyar, A. Samala dan R. Watrionthos membahas tentang tantangan dan peluang Metaverse dalam pendidikan secara umum. Penelitian dengan metode kajian pustaka atau studi literatur ini meyakini bahwa *metaverse* dapat mengatasi berbagai macam kendala yang sering dihadapi dunia pendidikan seperti keterbatasan kapasitas kelas, keterbatasan jarak dan waktu serta diyakini bahwa dengan konsep *virtual* aktivitas belajar mengajar dapat lebih interaktif. Dari segi tantangan, penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan diperlukan kesiapan penuh dari siswa untuk masuk kekancah internasional karena sifat *metaversetnya* yang *online* dan *borderless*. Tantangan lain adalah dari sisi sosial ekonomi dimana saat ini masih diperlukan biaya yang cukup tinggi untuk kelengkapan peralatan yang menunjang *metaverse* (Indarta et al., 2022). Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh G. Wibisono membahas mengenai perkembangan teknologi yang selama ini digunakan di dalam gereja. Penelitian juga mengajukan pertanyaan apakah mungkin bagi orang untuk berjumpa dengan Allah di dunia digital? Penelitian ini juga memberikan sejumlah pandangan pro dan kontra terhadap kehadiran teknologi baru yang akan digunakan oleh gereja. Dan kesimpulan yang disampaikan adalah sejauh gereja dapat menjalankan misi Kerajaan Allah maka apapun medianya tidaklah dapat dibakukan. Sehingga gereja harus mengkaji manfaat teknologi dari sisi eklesiologi dan misiologi agar Amanat Agung Allah tetap terlaksana (Wibisono, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat dipastikan bahwa *metaverse* dapat diterima oleh khalayak ramai sebagai suatu teknologi masa depan yang memberikan banyak keuntungan yang juga bermanfaat bagi pendidikan dan anak didik. Namun penelitian yang dilakukan sejauh ini tidak memberikan penekanan yang spesifik terhadap aplikasi *metaverse* dalam pendidikan. Bahkan bahasan mengenai bahaya penggunaan *metaverse* dalam pendidikan serta keefektifannya dalam menghadirkan Hadirat Allah belum dilakukan secara mendalam. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai penggunaan *metaverse* yang sesuai dengan tujuan PAK yaitu pengajaran yang berdasarkan Alkitab, dimampukan oleh Roh Kudus yang mana adalah sumber kebenaran, (Arifianto, 2020) dan tentunya hal itu harus berpusat pada Kristus.

Metode Penelitian

Metode kajian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan tinjauan pustaka dan melakukan analisa dari artikel-artikel yang disadur dari Google Scholar, Research Gate, jurnal-jurnal Kristen dan edukasi baik dari dalam maupun luar negeri, serta melalui internet dan Alkitab. Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis adalah 1) analisa mengenai *metaverse*, khususnya mengenai perkembangan kemajuannya saat ini. 2) Penulis juga mempelajari apakah *metaverse* bisa membuka peluang baru bagi pendidikan agama Kristen. 3). Kemudian penulis membandingkan apakah aplikasi tersebut dapat memberi manfaatnya bagi pendidikan agama Kristen. 4). Penelitian dengan menggunakan Alkitab dilakukan untuk menganalisa apakah Allah melarang penggunaan teknologi bagi umat manusia dan akankah teknologi menghambat pertumbuhan iman seseorang. Hadirat Allah dalam *metaverse* dievaluasi menggunakan Alkitab dengan memahami sifat keilahian Allah yang adalah Alfa dan Omega.

Hasil dan Pembahasan

Mark Zuckerberg penemu Facebook adalah orang di belakang *metaverse*. Pada 29 Oktober 2021 Facebook berganti nama menjadi Meta Platform Inc., dan berbagai aplikasi yang berada di bawah Facebook seperti Facebook, Messenger, Whatsapp, Instagram ikut mengubah logo mereka menjadi Meta (Smart et al., 2007). Sebetulnya, kata *metaverse* ini pertama kali muncul dalam novel *Snow Crash* yang ditulis oleh Neal Stephenson tahun 1992. Kemudian di Ready Player One oleh Ernest Cline tahun 2011 dan beberapa film sci-fic lainnya (Indarta et al., 2022). Selain Meta sudah banyak perusahaan IT lain yang melakukan pengembangan ke arah VR (*Virtual Reality*) dan AR (*Augmented Reality*) seperti Google dengan Google Glass, Microsoft dengan Mesh for Teams dan Roblox serta Minecraft perusahaan game platform. Jadi sebetulnya *metaverse* bukanlah suatu aplikasi yang baru, hanya saja perkembangannya tidak secepat HP dikarenakan kebutuhan akan kecepatan transfer data sangat tinggi.

Secara etimologi *metaverse* berasal dari kata Meta yang berarti melampaui dan kata Verse atau Universe yang artinya alam semesta. Sehingga jika kedua kata ini digabungkan

menjadi Melampaui Alam Semesta. Dalam novel *Snow Crash*, Neal Stephenson menggambarkan Metaverse sebagai suatu alat yang dipergunakan manusia yang *dystopia* terhadap keadaan dunia saat itu. *Dystopia* adalah suatu keadaan yang tidak menyenangkan yang mengakibatkan manusia cenderung melarikan diri dari kenyataan. *Dystopia* adalah lawan kata dari *Utopia*. Jika merujuk pada novel *Snow Crash*, di dalam *metaverse* keadaannya tidak menjadi lebih baik daripada keadaan dunia nyata pada saat itu, karena di *metaverse* terdapat juga kejahatan yang dilakukan oleh manusia *virtual* yang mengambil rupa sebagai *Avatar*. Di dalam *metaverse* terdapat empat elemen terdiri dari *Augmented Reality*, *Lifelogging*, *Mirror Worlds*, *Virtual Reality* (Smart et al., 2007).

Augmented Reality adalah teknologi yang memvisualisasikan dunia nyata dengan digital computer, dapat dalam bentuk 2D atau 3D. Contoh yang paling mudah adalah Google Map ataupun Waze. Atau contoh lainnya adalah game Pokemon Go di handphone, anda seperti melihat Pokemon asli di layar handphone anda. Life logging adalah merupakan teknologi augmentatif yang merekam dan melaporkan aktivitas objek dan pengguna (*self-tracking*). Pada saat anda menggunakan gadget baik itu smart phone, atau smart watch maka dengan sadar atau tanpa sadar aktivitas anda dapat langsung terekam. Contohnya adalah jika menggunakan smartwatch, tekanan darah, langkah kaki anda terekam setiap hari. Begitu juga jika anda menggunakan smartphone dan Google maka ada kalanya anda akan menerima email dari Gmail yang melaporkan aktivitas anda setiap hari selama satu bulan berikut lokasi tujuan yang anda kunjungi selama satu bulan tersebut. Jadi Google merekam semua aktivitas anda tanpa anda mengetahuinya.

Mirror Worlds adalah model virtual yang merefleksikan dunia fisik. Mirror Worlds ini berfungsi untuk mengkode informasi lingkungan dan geospasial ke dalam sebuah web. Contoh Google View. Virtual Reality adalah dunia maya yang berbeda dengan dunia realitas. Di sini, orang-orang merepresentasikan diri mereka sebagai sosok yang mirip dengan aslinya melalui sebuah *Avatar 3D*. *Avatar* adalah representasi dari pengguna dalam bentuk digital di *metaverse*. *Avatar* dapat berupa seorang pria atau wanita atau hewan bahkan bisa disesuaikan dengan keinginan penggunanya. Anda dapat membentuk *Avatar* seperti keinginan sendiri dengan menyesuaikan gaya rambut, pakaian, dandanan dan lain sebagainya.

Sampai dengan saat ini perkembangan *metaverse* baru sebatas pengaplikasian dalam bentuk *AR* atau *VR* dan diperkirakan masih diperlukan waktu lebih dari 10 tahun lagi untuk mencapai target *metaverse* yang sesungguhnya. Selain Meta sudah banyak perusahaan IT lain yang melakukan pengembangan kearah *VR (Virtual Reality)* dan *AR (Augmented Reality)* seperti Google dengan Google Glass, Microsoft dengan Mesh for Teams dan Roblox serta Minecraft perusahaan game platform. Dengan semakin banyaknya provider *metaverse* maka dapat dipastikan pengembangan teknologi *metaverse* akan semakin cepat juga.

Di Indonesia pengguna internet sudah mencapai 204.7 juta dan pengguna media sosial mencapai 191.4 juta penduduk, (We are social, 2022). Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan internet kelompok terbesar berada pada usia 13-18 tahun yaitu sebesar 99.16%, untuk kelompok 19-34 tahun sebesar

98.64% dan kelompok usia 35-54 sebesar 87.30%, kelompok 5-12 tahun sebesar 62.43% dan 55 tahun keatas sebesar 51.73%, (Reza Pahlevi, 2022). Jika dilihat dari data-data tersebut, dapat dipastikan anak-anak kelompok usia muda sangat akrab dengan internet dan tidak menutup kemungkinan mereka lebih canggih menggunakan gadget mereka daripada orang tua mereka. Sehingga bagi anak-anak, digitalisasi bukanlah suatu hal yang baru yang sulit dipelajari karena sejak kecil mereka sudah terekspos dengan teknologi tersebut.

Metaverse, Pendidikan Agama Kristen dan Dampaknya

Berdasarkan hasil Lokakarya Strategi PAK di Indonesia tahun 1999, dikatakan bahwa pendidikan agama Kristen adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik agar dengan pertolongan Roh Kudus dapat mengalami dan menghayati kasih Tuhan Allah di dalam Yesus Kristus yang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari terhadap sesama dan lingkungan hidupnya. Dengan demikian Pendidikan agama Kristen memiliki kewajiban untuk membimbing anak didik mewujudkan Kerajaan Allah dalam kehidupan pribadi maupun dalam komunitas masyarakat. Atas dasar definisi ini maka dalam setiap pendidikan agama Kristen kehadiran Allah Bapa menjadi suatu faktor yang sangat penting untuk diperhatikan. Pendidikan agama Kristen harus melibatkan Roh Kudus, hadirat Allah menjadi hal yang utama.

Dalam makalahnya yang berjudul dampak Metaverse terhadap Pendidikan Agama Kristen, Esti Regina Boilu mengatakan media apapun yang digunakan untuk pelaksanaan pendidikan agama Kristen tetap harus membawa peserta didik bertumbuh dalam Kristus, (Boiliu, 2022). Dan menekankan bahwa pendidikan agama Kristen harus terbuka terhadap *metaverse*. Karena teknologi akan terus berkembang dan pendidikan harus bergerak sejalan dengan kemajuan teknologi tersebut. Pendidikan tidak boleh tertinggal dengan teknologi atau meninggalkan teknologi. Yang harus diingat, menurut Boilu agar kita tetap berhati-hati dan bijaksana dalam menentukan pilihannya. Anak didik diarahkan dan diajarkan agar bertumbuh di dalam pengenalan akan Kristus sebagai Tuhan dan Juruselamat kehidupannya.

Sebelum kita membahas lebih lanjut mengenai dampak *metaverse* ada baiknya kita memahami terlebih dahulu bagaimana aplikasi *metaverse* dalam dunia pendidikan. Untuk itu kita akan melihat beberapa aplikasi yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar:

Kelas Virtual Reality 3D

Dengan menggunakan *metaverse*, anak didik diperkirakan dapat lebih aktif dalam belajar karena mereka dapat terlibat langsung di kelas *virtual* tiga dimensi seperti di kelas nyata tanpa harus meninggalkan rumah dan tanpa dibatasi oleh lokasi dan waktu. Metaverse memberikan solusi terhadap keterbatasan pembelajaran 2D secara online. Dengan menggunakan identitas digital contoh *Avatar*, anak didik dapat berinteraksi secara *real-time* dengan teman-temannya di kelas virtual reality 3D. Objek pengajaran dapat ditampilkan dalam bentuk 3D sehingga anak didik benar-benar merasa hadir di lingkungan yang nyata, meskipun

kenyataannya hanya *virtual* (Kye et al., 2021). Pendidik juga dapat membuat suasana kelas seperti berada di gurun pasir Mesir dimana terdapat banyak peninggalan-peninggalan kuno yang bermanfaat untuk pembelajaran anak didik.

Gamifikasi

Adalah penggunaan elemen-elemen dari game dan video game dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Gamifikasi harus selalu memberikan umpan balik dalam pelajaran dan umpan balik ini yang akan meningkatkan keingintahuan anak didik. Gamifikasi harus menggunakan sistim point dan point ini yang akan memicu sistim selanjutnya dalam pelajaran. Contoh gamifikasi yang sudah diterapkan dan berhasil adalah *Angry Bird* untuk pelajaran fisika, *Pokemon* untuk pelajaran bahasa, art science, map dan *Minecraft* untuk pelajaran arsitektur (Jusuf, 2016).

Memberi pengalaman baru melalui virtualisasi

Aplikasi Metaverse dapat membawa anak didik merasakan secara nyata bagaimana situasi suatu keadaan ratusan tahun atau bahkan ribuan tahun yang lalu dalam sebuah aplikasi *virtual reality 3D*. Sejak tahun 2010 Metaverse memberikan harapan untuk terwujudnya hal itu. Dengan Metaverse Virtual reality 3D anak didik dapat mengalami pengalaman belajar yang melampaui waktu dan tempat. Contoh, percobaan laboratorium fisika yang menggunakan bahan mudah terbakar atau meledak dapat dilakukan secara *virtual* untuk *mimicking* kondisi nyata tanpa takut terjadi ledakan. Atau anak didik secara *virtual* dapat berada di kerajaan Romawi untuk merasakan bagaimana kehidupan Romawi kuno saat adanya pertandingan *Gladiator* di abad 3 – 4 SM.

Dampak Metaverse

Hadirat Allah

Karena dalam PAK anak didik diharapkan dapat mengalami pertumbuhan dan pengenalan akan Kristus maka yang menjadi pertanyaan krusial adalah dapatkah Allah hadir di *metaverse*? Seharusnya tidak begitu sulit menjawab pertanyaan tersebut karena jika melihat sifat keilahian Allah yang adalah *omnipresent, omniscience, omnipotent* maka tidak bisa disangkal bahwa Allah dapat juga hadir di *metaverse*. Tetapi apakah kehadiran Allah itu dapat dirasakan oleh mereka di *metaverse*?

Penulis pada tahun 2022 pernah mengikuti ibadah gereja *metaverse* secara online dengan menggunakan *avatar*. Pada saat itu penulis menyadari betapa sulitnya menghadirkan hadirat Allah dalam ibadah tersebut. Masing-masing pengguna (*users*) akan sibuk dan tidak memperdulikan lagi puji-pujian bahkan suara pengkhotbah. Pengguna akan sibuk dengan lingkungan gereja *metaverse*, sibuk memainkan dan mencoba fitur-fitur yang tersedia di *metaverse*, sibuk mencari rekan *avatar* nya maka fokus akan terpecah dan tidak mungkin ada

hadirat Allah. Menghadirkan hadirat Allah dalam kehidupan manusia adalah sesuatu proses yang berlangsung secara berkesinambungan, terus menerus, setiap hari. Manusia harus memiliki persekutuan yang intim dengan Allah. Dan untuk mewujudkan persekutuan itu, hidupnya harus bersih, suci dan tidak terikat kecintaan duniawi.

Ronald L. Giese Jr, dalam artikelnya “*Is “online Church” Really Church?*” menyatakan bahwa online church bukanlah gereja, meskipun melalui online church kegiatan persekutuan dan pengajaran tetap dapat dilakukan tapi esensi dari pengajaran Kristus bahwa gereja adalah persekutuan umat Kristen tidak tercapai (Tabb et al., 2020).

Untuk dapat menghadirkan hadirat Allah dalam *metaverse* diperlukan tingkat kedewasaan rohani yang tinggi. Karena hanya manusia yang memiliki kesadaran dan kesetiaan kepada Allah yang dapat menghadirkan hadirat Allah di *metaverse* tanpa terganggu oleh keadaan sekitarnya (Chandra & Boiliu, 2022). Sehingga aplikasi *metaverse* bagi peserta didik PAK menjadi selektif, hanya untuk orang-orang dewasa rohani. Kecuali guru-guru PAK mampu mengontrol situasi dan kondisi serta atmosfir *metaverse* penuh Roh Kudus. Guru-guru harus menjadi teladan seperti Yesus saat mengajarkan murid-murid pada jaman-Nya.

Ketuhanan Manusia

Dalam *metaverse* dikenal suatu istilah *Avatar*. *Avatar* adalah alat yang digunakan oleh pengguna (user) sebagai representasinya dalam ruang virtual. Wujud, bentuk dari *avatar* dapat dirubah sesuai dengan keinginan pengguna. Pengguna dapat merubah gender, bentuk fisik, karakter dan sebagainya. Pengguna juga memiliki kontrol terhadap dimensi/ ruang virtual yang ingin mereka lalui dan ini membuat mereka merasa menguasai berbagai ruang dan waktu. Dengan bisa berpindah dari satu kenyataan *real* ke satu kenyataan yang *virtual*, manusia merasa menguasai realitas dan virtualitas, sehingga manusia dapat memiliki pengertian seperti Allah yang maha hadir/ *omnipresence*. Dengan kemampuan mengubah wujud, wajah, penampilan akan membuat manusia merasa maha kuasa/ *omnipotent*. Selain itu dengan menguasai banyak pengetahuan manusia menjadi *omniscience*/ kemahatahuan (Chandra & Boiliu, 2022).

Di Metaverse manusia dapat menjadi tuhan bagi dirinya sendiri dan manusia akan menghilangkan *God's Image* dari kehidupannya, sehingga manusia akan merasa menjadi allah. Pada saat hal ini terjadi, manusia lama kelamaan akan menjadi atheis. Manusia menjadi tidak memerlukan Tuhan dan hadirat Tuhan dalam kehidupan manusia luntur. H. Banggu dan D. Hidayat dalam artikel nya yang berjudul “*Peran sekolah kristen terhadap pengaruh negatif metaverse bagi identitas dan interaksi siswa*” juga mengatakan bahwa jika aplikasi *metaverse* diterapkan dalam sekolah-sekolah Kristen maka sekolah wajib memiliki peraturan, prosedur terhadap pengelolaan dan penggunaan *metaverse* dalam konteks belajar mengajar yang sesuai dengan kebenaran Alkitab (Banggu & Hidayat, 2023).

Penurunan Etika dan Moralitas

Survey yang dilakukan oleh *virtual reality research agency, The Extended Mind* pada tahun 2018 menemukan bahwa 36% pria dan 49% wanita yang sering menggunakan teknologi virtual reality mengalami pelecehan seksual (Outlaw, 2018). Dengan derajat kebebasan yang tinggi, tingkat etika dan moralitas akan menurun karena *metaverse platform/provider* tidak bisa mengawasi dan melarang seseorang untuk tidak melakukan apa yang ia kehendaki. Tidak ada polisi di dalam *metaverse* dan mengakibatkan tingkat kejahatan di *metaverse* sangat tinggi. Hal ini terjadi karena setiap orang menutupi identitas asli mereka dengan *avatar*. Sejalan dengan meningkatnya tingkat kejahatan akan menyebabkan menurunnya nilai-nilai etika dan moralitas.

Setiap kejahatan yang terjadi di *metaverse* akan sulit ditindaklanjuti secara hukum dalam dunia nyata karena identitas pelaku kejahatan di *metaverse* terselubung dalam *avatar* (Clarks, 2022). Yang lebih berbahaya lagi adalah jika *metaverse* dijadikan suatu tempat pelarian dari kehidupan nyata bagi penggunanya dan merasa nyaman berada di *metaverse*. Melarikan diri dari dunia nyata ke dalam *metaverse* akan merusak karakter pengguna sehingga pengguna bisa kehilangan identitas asli mereka bahkan tidak mempercayai adanya dunia nyata.

Kecanduan

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh APJII, ditemukan bahwa baik anak-anak maupun orang dewasa dapat menjadi kecanduan gadget. Kecanduan gadget berarti tidak pernah bisa terlepas dari gadgetnya. Umumnya penggunaan gadget hanya untuk bermain game dan menonton video. Patut dicatat juga bahwa sebagian besar game yang ada di internet biasanya menampilkan game-game yang seronok. Sehingga memungkinkan pengguna terekspos konten pornografi, kekerasan, pembunuhan, *bullying* dan lain-lain yang mengakibatkan penurunan standar spiritualitas, moral dan etika mereka. Menurut Pendiri Yayasan Sejiwa, Diena Haryana, sebanyak 95.1% remaja SMP, SMA di tiga kota besar di Indonesia yaitu DKI Jakarta, Aceh dan DI Yogyakarta telah mengakses dan menonton video porno melalui internet, (Pemberdayaan & Perlindungan, 2020).

Disinilah letak celah yang sangat berbahaya bagi masa depan masyarakat khususnya anak didik, jika tidak dilakukan tindakan pencegahan di usia dini. Dengan demikian peningkatan standar moral, etika dan spiritual menjadi fokus dalam mempersiapkan kehadiran *metaverse* dalam pendidikan agama Kristen di masa mendatang.

Manusia Menjadi Anti Sosial

Dari sisi sosial, manusia adalah makhluk sosial yang berarti saling memerlukan satu dengan yang lain, perlu berinteraksi dengan masyarakat secara utuh. Jika manusia mencintai *metaverse* dan hidup di dalamnya, mereka dapat menjadi anti-sosial. Mengapa demikian? Karena di *metaverse* manusia berkomunikasi dengan *Avatar* sehingga kualitas komunikasi, hubungan muka dengan muka serta sentuhan fisik berkurang (Graham, 2022).

Tedy Mulyono dan NAM Sihombing berpendapat bahwa dengan adanya dua alam yaitu alam yang nyata dan di luar nyata (*metaverse*) akan berpotensi menimbulkan masalah sosial seperti kekerasan, pembulian, pelecehan dan akan terbentuk pula identitas ganda. Seseorang akan memiliki identitas di dunia nyata dan beberapa identitas baru di dunia maya. Oleh sebab itu penyesuaian norma hukum yang mengatur tentang penggunaan *avatar* di *metaverse* sebagai representasi dari pengguna sangat diperlukan untuk mengantisipasi kekerasan-kekerasan sosial (Tedy Mulyono & NAM Sihombing, 2023)

Tomasz Oleksy melakukan penelitian untuk mengetahui tingkat kesiapan orang untuk bermigrasi ke dunia *metaverse* dengan menggunakan teori ancaman antar kelompok (*Intergroup Threat Theory*) yang dikaitkan dengan dua jenis ancaman: 1) ancaman realistis (misal peningkatan kekuatan perusahaan teknologi, kesepian dari pengguna atau pengabaian tempat yang nyata) dan 2) ancaman simbolis (ketakutan tentang bagaimana teknologi dapat mempengaruhi sifat manusia dan ikatan yang menghubungkan manusia dengan dunia nyata). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa orang merasakan tingkat ancaman yang tinggi terhadap masalah privasi dan keyakinan bahwa *metaverse* dapat menghilangkan akses seseorang ke pengalaman manusia yang esensial (Oleksy et al., 2023). Apa yang terjadi di *metaverse* adalah sesuatu yang transenden, melebihi yang terjadi di dunia nyata. Rasul Paulus telah mengingatkan di 2 Timotius 3:1-9 bahwa menjelang hari-hari terakhir akan datang masa yang sukar. Manusia akan mencintai dirinya sendiri, cinta uang, sombong dan tidak tahu mengasihi. Saat masa-masa sulit itu datang manusia melarikan diri dari realita hidup yang nyata dan masuk kedalam dunia yang tidak nyata yaitu *metaverse* dimana segala sesuatu dapat diatur oleh dirinya sendiri. Inilah bahaya dari *metaverse*.

Metaverse dalam perspektif Alkitab

Alkitab sebagai sumber kehidupan orang percaya adalah satu-satunya Firman yang hidup dan relevan sepanjang masa karena berasal dari Allah sendiri. Sebab Alkitab adalah kebenaran yang mampu membawa pada karakter dan keteladanan yang baik (*Desi Ratnasari, Reni Triposa, Yonatan Alex Arifianto, 2022*). Sebab dalam Kejadian 1:1-31 adalah mengenai Allah menciptakan langit dan bumi beserta isinya. Bumi yang diciptakan Allah adalah bumi yang kita hidupi saat ini. Tidak ada di dalam Alkitab, Firman yang mengatakan bahwa Allah menciptakan dunia maya sebagai tempat alternatif bagi manusia untuk bersenang-senang dengan menggunakan *avatar*-nya (Perkantas, 2022). Firman Allah di Kejadian :26-28 dengan jelas mengatakan bahwa manusia diciptakan segambar dan serupa dengan Allah dan diberi kuasa untuk menguasai dan menaklukkan bumi beserta isinya. Amsal 1:5, 7 juga mengajarkan agar orang bijak menambah ilmu dan takut akan Tuhan adalah awal pengetahuan. Sejak manusia jatuh ke dalam dosa maka hubungan antara Allah dengan ciptaan-Nya terputus dan kodrat dosa menguasai hidup manusia. Allah bisa saja dengan mudah membatalkan semua perjanjian dan Firman yang telah diucapkan-Nya untuk melampiaskan kekecewaan-Nya kepada ciptaan-Nya tetapi Allah tidak melakukan hal itu. Bahkan Allah memiliki suatu rencana damai

sejahtera untuk mengembalikan umat manusia kepada rancangan-Nya yang semula (Banggu & Hidayat, 2023).

Di Alkitab dikatakan bahwa Allah juga memberikan tuntunan kepada Nuh saat ia membangun bahtera (Kejadian 6:14-16) juga kepada Salomo saat membangun Bait Allah (1Raja-Raja 5 & 6). Allah memberi kebebasan kepada manusia untuk membuat batu bata dan menggunakan ter sebagai gala-gala perekat. Dan membiarkan menara itu berdiri sampai pada suatu saat manusia mulai menjadi sombong dan memiliki keinginan di hatinya untuk mencapai langit dan mencari nama. Pada saat itulah Allah menghancurkan Menara Babel (Kejadian 11:3-4). Karena pada saat itu juga ada kesombongan dan keinginan manusia untuk menyamakan dirinya dengan Allah melalui kepandaian yang diberikan Allah. Bagi Allah ini adalah pemberontakan manusia dan Allah membatalkan rencana manusia itu dengan mengacaulakukan bahasa mereka sehingga terseraklah manusia ke segala penjuru bumi (Kejadian 11:7). Tetapi Allah juga mengatakan bahwa mulai saat itu segala rencana manusia tidak ada yang tidak akan berhasil (Kejadian 1:6).

Berdasarkan beberapa ayat di Perjanjian Lama tersebut di atas dapat dipastikan bahwa Allah tidak pernah menolak apa yang dinamakan dengan teknologi. Sampai saat ini teknologi justru membantu umat manusia untuk mengungkapkan peninggalan sejarah bangsa Israel dari perjalanan mereka bersama Allah di masa lalu serta temuan-temuan arkeologi yang menyingkapkan kebesaran Allah. Teknologi juga telah memperluas penyebaran Injil melalui Alkitab elektronik, kotbah-khotbah di Youtube, Podcasts dan media sosial lainnya. Pada masa-masa Covid 19 kita bersyukur dengan hadirnya teknologi sehingga umat kristiani tetap dapat melakukan ibadahnya. Jadi Allah tidak membenci teknologi.

Yang tidak disukai dan dibenci Allah adalah jika umat manusia berubah setia, menjadi sombong dan menjadi tuhan atas diri mereka sendiri, memberhalakan teknologi lalu meninggalkan Allah. Metaverse layaknya pohon yang ada ditengah-tengah taman Eden dimana buahnya janganlah dimakan. Tapi Allah memberi kebebasan untuk manusia memilih. Inilah ujian dari Allah untuk mengetahui hati ciptaanNya apakah memilih buah *metaverse* dan masuk ke dalam jurang maut karena meninggalkan Allah atau memilih Allah seumur hidupnya dan masuk dalam kemuliaanNya.

Strategi Pendidikan Kristen dalam mengadopsi Metaverse

Teknologi *metaverse* terdiri dari empat jenis yaitu *Augmented Reality*, *Lifelogging*, *Mirror World* dan *Virtual Reality*. Ke empat tipe teknologi ini pada awalnya dikembangkan dan difungsikan sendiri-sendiri, tapi di masa mendatang akan dilakukan penggabungan sehingga memberikan gambaran *metaverse* yang *immersive* seperti dunia nyata di dunia maya dengan menghubungkan dunia nyata dengan *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* atau *Lifelogging* dengan *Virtual Reality* dan *Mirror World*. Melihat dari jenis *metaverse* maka yang lebih cocok untuk pendidikan adalah *Virtual Reality* (VR). Karena dengan VR hal-hal yang rumit dapat dibuatkan simulasinya, seperti operasi pembedahan. VR juga memberikan pengalaman

mendalam (*immersive*) bagi penggunaanya yang tidak dapat dialami pada dunia nyata seperti menghadirkan masa lalu atau masa mendatang (Kye et al., 2021).

Pendidikan dengan menggunakan *metaverse* memungkinkan anak didik untuk melakukan hal-hal yang belum pernah mereka lakukan bahkan yang melebihi kemampuan mereka. Anak didik dapat berjalan-jalan ke tempat yang mereka belum pernah berada. Contoh berada di Golgota saat penyaliban Tuhan Yesus. Atau berada di hutan Amazon untuk mempelajari flora dan fauna Amerika Selatan. Dan mereka dapat bertemu dengan berbagai macam pelajar dari seluruh dunia yang menggunakan *metaverse* (Jun, 2020).

Dengan mempertimbangkan beberapa pandangan di atas maka ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian pendidik dalam menggunakan *metaverse* sebagai sarana pengajaran antara lain: Satu, mempertimbangkan tingkat kerohanian dari anak didik. Dua, Hanya mata pelajaran khusus saja yang menggunakan sarana *metaverse* seperti mata pelajaran sejarah atau mata pelajaran lain yang memerlukan simulasi. Tiga, Harus tetap ada sesi tatap muka agar anak didik tetap mendapatkan perhatian dari pendidik mengenai cara-cara mereka berkomunikasi, berpikir, berkolaborasi dan berinteraksi satu dengan yang lain. Sehingga pencegahan terhadap perilaku yang aneh, abnormal dapat diidentifikasi sejak dini. Empat, Pendidik harus memiliki tingkat kedewasaan rohani yang tinggi agar dapat membimbing anak didik kepada pengenalan yang benar akan Yesus Kristus meskipun dalam atmosfir *metaverse*. Lima, Pendidik harus meningkatkan sekuritas sistim digitalisasi dalam *metaverse*, harus lebih canggih agar setiap data-data, informasi anak didik dan keluarganya tetap terjaga kerahasiaannya dan tidak bisa di bajak dan diterobos oleh *hacker*.

Kesimpulan

Tidak ada yang salah dalam penggunaan Metaverse sebagai sarana pendidikan agama Kristen sebatas penggunaannya hanya sebagai media untuk pembelajaran. Yang menjadi salah adalah jika Metaverse dijadikan berhala dan Allah disingkirkan dari dalam konteks pendidikan agama Kristen dan hanya mengandalkan Metaverse dalam setiap aspek pengajaran. Agar anak didik tidak terperosok kepada ketergantungan dalam menggunakan sarana *metaverse* sehingga lebih merasa nyaman berada di *virtual world* daripada di *real world*, peran guru menjadi sangat penting. Guru yang berhubungan langsung dengan anak didik memiliki tugas untuk membawa anak didik pada tingkat kedewasaan rohani yang cukup untuk masuk ke dalam *metaverse*. Jika tingkat kedewasaan tidak mencukupi sebaiknya jangan dipaksakan menggunakan *metaverse* karena hanya akan menjerumuskan anak didik pada kecanduan atau bahkan membuat anak didik tidak menyukai pelajaran serta meninggalkan Tuhan.

Referensi

- Arifianto, Y. A. (2020). Pentingnya Pendidikan Kristen Dalam Membangun Kerohanian Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5(2), 94-106.
- Banggu, H., & Hidayat, D. (2023). *Peran sekolah kristen terhadap pengaruh negatif metaverse bagi identitas dan interaksi siswa*. 5.
- Boiliu, E. R. (2022). Dampak Metaverse Terhadap Pendidikan Agama Kristen. *Voice of Wesley: Jurnal Ilmiah Musik Dan Agama*, 5(2), 13–21. <https://doi.org/10.36972/jvow.v5i2.137>
- Chandra, R. I., & Boiliu, N. I. (2022). The metaverse's potential impacts on the God-centred life and togetherness of Indonesian Christians. *Theologia Viatorum*, 46(1). <https://doi.org/10.4102/tv.v46i1.157>
- Clarks, L. (2022). Can we create a moral metaverse? *The Guardian Weekly*. <https://www.theguardian.com/technology/2022/may/14/can-we-create-a-moral-metaverse>
- Graham, W. (2022). *The Metaverse Promises to Disconnect Us from the Stability that Points to God*. The Gospel Coalition. <https://wyattgraham.com/the-metaverse-promises-to-disconnect-us-from-the-stability-that-points-to-god/>
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Jun, G. (2020). Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church. *Transformation*, 37(4), 297–305. <https://doi.org/10.1177/0265378820963155>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18. <https://doi.org/https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.32>
- Oleksy, T., Wnuk, A., & Piskorska, M. (2023). Migration to the metaverse and its predictors: Attachment to virtual places and metaverse-related threat. *Computers in Human Behavior*, 141(December 2022). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107642>
- Outlaw, J. (2018). Virtual Harassment: The Social Experience of 600+ Regular Virtual Reality (VR) Users. *The Extended Mind*. <https://www.extendedmind.io/the-extended-mind-blog/2018/04/04/2018-4-4-virtual-harassment-the-social-experience-of-600-regular-virtual-reality-vrusers>

- Pemberdayaan, P. dan M. K., & Perlindungan, A. dan. (2020). *Pandemi Covid-19, Anak-Anak Rentan Jadi Korban Eksploitasi Dan Pornografi Di Ranah DARING*. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2743/pandemi-covid-19-anak-anak-rentan-jadi-korban>
- Perkantas. (2022). *Antara Universe, Metaverse, dan Metanarasi Alkitab*. <https://www.perkantasjatim.org/updates-detail.php?code=966>
- Ratnasari, D., Triposa, R., & Arifianto, Y. A. (2022). Deskripsi Kode Etik Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Perspektif Alkitabiah: Sebagai Keteladan Akademik dan Karakter Nara Didik. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 2(2), 101-112.
- Reza Pahlevi. (2022). Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia. *Databoks.Katadata.Co.Id*, 2022. [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia#:~:text=Penetrasi Internet di Indonesia Berdasarkan Umur \(2022\)&text=Hampir seluruhnya \(99,16%\),internet sebesar 87,3%](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia#:~:text=Penetrasi%20Internet%20di%20Indonesia%20Berdasarkan%20Umur%20(2022)&text=Hampir%20seluruhnya%20(99,16%),internet%20sebesar%2087,3%).
- Smart, J., Cascio, J., & Paffendorf, J. (2007). *Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D Web. Metaverse: A Cross-Industry Public Foresight Project*. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Metaverse+Roadmap:+Pathways+to+the+3D+Web#0\nhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Metaverse+roadmap:+Pathways+to+the+3D+web#0\nhttp://metaverseroadmap.org/>
- Tabb, B. J., Strange, D., Derouchie, J. S., Martin, B., King, L., Spiegel, J. S., Jacobs, M. N., Ortlund, G., Miller, T. E., Jaeger, L., & Foord, M. (2020). *Theological and Religious Studies Volume 45 Issue 2 August 2020 Survey of the Literature*. 45(2).
- Tedy Mulyono, A., & NAM Sihombing, E. (2023). The Avatar Phenomenon as A Legal Subject in the Metaverse. *Jurnal Ilmiah Penegakan Hukum*, 10(1), 11–20. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/gakkum>
- We are social. (2022). Indonesian Digital Report 2022. In *We Are Social* (p. 113). <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Wibisono, G. (2022). Gereja Dan Metaverse (Sebuah Studi Eklesiologi). *Kastara Karya*, 2(2), 15–20. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/04/3.-Guntur-Wibisono-Gereja-dan-Metaverse-Sebuah-Studi-Eklesiologi.pdf>