



Davar: Jurnal Teologi

ISSN 2722-905X (online), 2722-9041 (print)

Vol. 4, No. 2 (2023): 130-144

<http://e-journalsangkakala.ac.id/index.php/DJT>

MISI DALAM ERA DIGITALISASI

Daniel Sidianto¹, Ferry Simanjuntak², Joko Prihanto³

Sekolah Tinggi Teologi Kharisma⁴⁵⁶

danielsidianto@gmail.com, ferrysimanjuntak76@gmail.com, jprihanto@gmail.com

ABSTRACT

At this time humans are entering a new phase, where the digital world, namely virtual technology can connect humans without being hindered by location, conditions and time. There is an essential difference between the Church's three tasks running analogously compared to the digital version of worship. The digital world is not the real world, but evangelism must still be carried out according to the Great Commission of Jesus (Matthew 28:19-20). The methodology begins with the elaboration of the meaning of the three tasks of the Church, namely: *koinonia*, *diakonia* and *marturia*. Then make a comparison between the three tasks of the Church and the mission that occurs in the digital world and the metaverse. the conclusion is: the target of evangelism is discipleship and all services in the digital world must end by bringing it into the real world so that the essence of the Church's task, namely *koinonia*, *diakonia* and *marturia*, is in accordance with the biblical concept. This research is different from previous studies. The emphasis is on the spread of evangelistic missions in the digital world seen and reviewed and a comparison of the three tasks of the Church of *koinonia*, *diakonia* and *marturia* is a new research.

Keywords: Digital world, Metaverse, Evangelism, Mission.

ABSTRAK

Pada masa sekarang ini manusia memasuki babak baru, dimana dunia digital, yaitu teknologi virtual dapat menghubungkan manusia tanpa terhalang dengan lokasi, kondisi dan waktu. Ada perbedaan esensial antara tiga tugas Gereja yang berjalan secara analog dibanding dengan ibadah versi digital. Dunia digital memang bukanlah dunia sesungguhnya, namun penginjilan tetap harus dilakukan sesuai Amanat Agung Yesus (Matius 28:19-20). Metodologi dimulai dengan penjabaran makna tiga tugas Gereja yaitu: *koinonia*, *diakonia* dan *marturia*. Kemudian membuat komparasi antara tiga tugas Gereja dengan misi yang terjadi di dunia digital dan metaverse. Kesimpulan yang dihasilkan adalah: target penginjilan adalah pemuridan dan semua pelayanan di dunia digital harus berujung dengan membawanya ke dunia nyata sehingga esensi tugas Gereja yaitu *koinonia*, *diakonia* dan *marturia* sesuai dengan konsep Alkitabiah. Penelitian ini berbeda dibanding dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penekanannya adalah penyebaran misi penginjilan di dunia digital dipandang dan ditinjau serta dikomparasi dari tiga tugas Gereja *koinonia*, *diakonia* dan *marturia* merupakan penelitian baru.

Kata kunci: Dunia digital, Metaverse, Penginjilan, Misi.

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini manusia memasuki babak baru, dimana dunia digital, yaitu teknologi virtual dapat menghubungkan manusia tanpa terhalang dengan lokasi,

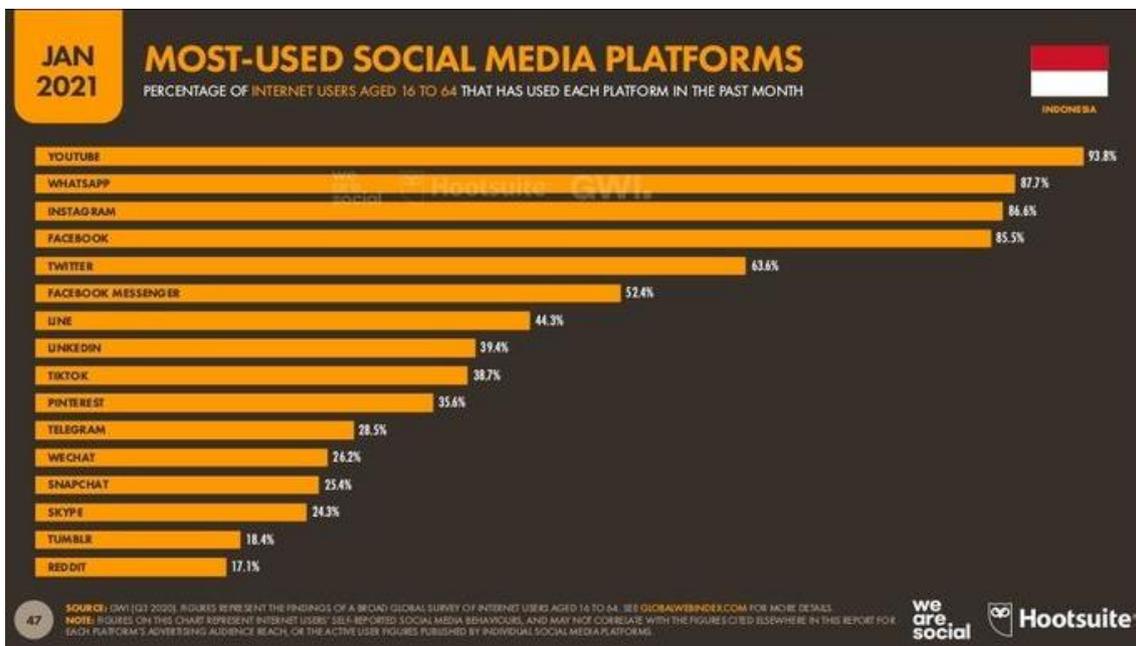
kondisi dan waktu. Teknologi digital membuat yang jauh menjadi dekat, sebaliknya juga dapat membuat yang dekat menjadi jauh.

Laporan data Reportal mencatat adanya 4,95 miliar pengguna internet penduduk dunia pada Januari 2022. Jumlah ini meningkat 4% dari 4,76 miliar orang pada Januari 2021. Per Januari 2022, pengguna internet di Indonesia mencapai 204,7 juta. Jumlah 73,7% total dari populasi Indonesia.¹

Gambar 1. Menurut laporan Statista pengguna per Oktober 2021²

MEDIA SOSIAL	PENGGUNA
Facebook	2,89 Miliar
Youtube	2,29 Miliar
WhatsApp	2 Miliar
Instagram	1,39 Miliar
Facebook Messenger	1,3 Miliar
WeChat	1,25 Miliar
TikTok	1 Miliar
Douyin	600 Juta
QQ	591 Juta
Sina Weibo	566 Juta

Gambar 2. Platform Media Sosial yang Banyak digunakan di Indonesia Tahun 2022 (Andi link 2022)



¹ Reza Pahlevi, “Pengguna Internet Di Dunia Capai 4,95 Miliar Orang Per Januari 2022,” 2022.

² Cindy Mutia Annur, “Terpopuler, Facebook Punya 2,89 Miliar Pengguna Aktif Di Seluruh Dunia,” 2022.

Pengguna *Youtube* menduduki urutan tertinggi. Populasi *Whatsapp* 88,7%; *Instagram* 84,8% dari populasi; *Facebook* 81,3%; *Tiktok* populasinya naik tinggi menjadi 63,1%.³ Melihat jumlah yang begitu spektakuler ini, dalam kacamata misi penginjilan maka kondisi seperti ini harusnya merupakan target lahan penginjilan yang harus dikerjakan dengan serius.

Dunia digital sudah memasuki era Industri 4.0 yang semua sistem sudah menggunakan perangkat lunak: sensor, prosesor, dan semuanya terhubung secara *cyber-physical system* melalui internet. Semua hal ini akan bekerja untuk memudahkan sistem proses apapun juga menjadi terbuka dan cerdas.⁴ Sehingga manusia semakin dimanjakan dengan teknologi ini karena semuanya dapat dikontrol dan dikendali dari manapun dan dengan biaya yang semakin efisien karena semua perangkat dikendali secara otomatis.

Kekristenan diperhadapkan dengan situasi yang paradoks, artinya jika tidak mengikuti perkembangan zaman masuk ke era digitalisasi maka akan mengalami keterbatasan dalam gerakannya dan jika mengikuti perkembangan jaman masuk ke dunia digitalisasi maka nilai kekristenan akan mengalami degradasi dalam konteks peran dan esensi tri tugas Gereja. Ibadah gereja di saat pandemi covid-19 mendesak Gereja untuk mengalami perubahan, karena adanya peraturan pemerintah yang memberlakukan protokol Kesehatan, yang pada mulanya kebaktian dilakukan dengan tatap muka (*onsite*) di gereja, namun ketika pandemi peribadatan harus berlangsung secara *online*. Ibadah *online* sudah menjadi bagian dalam aktivitas kegiatan pelayanan gereja di kala pandemik Covid-19, sehingga kemungkinannya akan merangkap segala aspek dalam tiga tugas Gereja (*koinonia*, *marturia*, dan *diakonia*). Ketiga hal ini perlu beradaptasi karena apabila gereja hanya melaksanakan salah satu dari ketiga hakikat tersebut maka gereja kehilangan peran pentingnya pelayanan yang dilaksanakan secara virtual.⁵

Misi Amanat Agung yang Yesus nyatakan kepada seluruh orang Kristen dalam Matius 28:19-20 tetap harus dilaksanakan walaupun dunia sedang mengalami perubahan dari era analog menuju era digital yang membuat adanya perubahan paradigma diberbagai aspek kehidupan manusia. Di era digitalisasi semua serba virtual, manusia dalam aktifitasnya hanya berhadapan dengan perangkat digital (*gadget*), termasuk dalam mengemban Amanat Agung Tuhan Yesus.

Bagaimana gereja memanfaatkan era digital ini untuk melaksanakan misi? Dan persiapan apakah yang harus dilakukan oleh gereja untuk memasuki dan memanfaatkan era digitalisasi ini agar Amanat Agung Kristus bisa semakin meluas disampaikan? Penekanan utama dan yang menjadi faktor pembeda dalam penelitian ini adalah pada

³ Andi Dwi Riyanto, "Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2022," 2022.

⁴ Aldrin Purnomo and Yudhy Sanjaya, "Tantangan Dan Strategi Gereja Menjalankan Misi Allah Dalam Menghadapi Penerapan Industri 4.0 Di Indonesia," *DIEGESIS: Jurnal Teologi Kharismatika* 3, no. 2 (2020): 91–106.

⁵ Jurnal Teologi and Pelayanan Kristiani, "Adaptasi Pelayanan Gereja Masa Pandemi" 1, no. 2 (2021): 94–110.

aspek penyebaran misi penginjilan di dunia digital dipandang dari tiga tugas Gereja: *koinonia*, *marturia* dan *diakonia*.

METODOLOGI

Penelitian ini mengumpulkan beberapa jurnal dan buku yang berkaitan dengan perkembangan dunia digital dan permasalahan yang dihadapi dalam mengemban tugas misi di dunia digital, kemudian mencari titik temunya yang bisa menjawab masalah penelitian ini. Penggalan ayat-ayat yang terdapat dalam Alkitab yang berhubungan dengan misi dan strategi penginjilan yang berhubungan dengan rumusan masalah untuk menemukan pemecahannya, dan diharapkan juga bisa menjawab rumusan masalah ini. Hasil dan pembahasan diuraikan dengan menggunakan metode deskriptif tematik yang dipaparkan secara eksposisi dan akhirnya diperoleh kesimpulan yang menjawab rumusan masalah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan misi penginjilan harus dimulai dari pengertian tentang definisi misi Kristen kemudian pengertian tentang Injil dan pemahaman tentang Gereja.

Definisi Misi Kristen

Menurut Kuiper, Misi Allah (*Misio Dei*) dapat didefinisikan sebagai berikut: *Misio Dei* adalah semua karya Allah untuk menyelamatkan dunia: pemeliharaan, pengutusan para nabi kepada Israel dan kepada seluruh bangsa di sekitarnya, Kristus diutus kepada dunia, rasul-rasul dan pekabaran-pekabaran Injil di utus kepada seluruh bangsa.⁶

Misi merupakan suatu tugas gereja sebagai tanggapan terhadap Amanat Agung atau perintah langsung dari Tuhan Yesus dalam konteks menjadi garam dan terang di dunia ini (Matius 5:13-16) dan menggenapi Amanat Agung Yesus Kristus (Matius 28:19-20). Misi adalah inisiatif dari Allah sendiri. Ia mengutus umat Kristen untuk memproklamasikan Injil. Misi adalah Amanat Agung yang berarti ini sebuah perintah yang harus dilaksanakan dan bukan pilihan yang dapat dipertimbangkan. Tujuan misi merupakan rancangan damai sejahtera dari Allah untuk memulihkan hubungan manusia dengan Allah, membawa manusia untuk mengenal satu-satunya Allah yang benar dan menyatakan kerajaan-Nya di dunia, yang harus dikerjakan oleh setiap orang percaya lewat pelayanan kepada sesama.

Kata 'Injil' berasal dari kata benda bahasa Yunani *εὐαγγέλιον* (baca: *euangelion*) yang secara umum pengertiannya berarti 'kabar baik'. Kata *εὐαγγέλιον* merupakan kombinasi dari dua kata, *eu* dan *anggelia*. Kata *eu* artinya baik, *anggelia* artinya berita.

⁶ Arie De Kuiper, *Missiologia*, 10th ed. (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2010).

Untuk kata kerja (Yunani) *aggello* artinya memberitakan. Orang yang pembawa kabar baik disebut *aggelos* (utusan).” Dalam perkembangannya, kata *euangelion* kemudian diterjemahkan di dalam bahasa Inggris dengan kata *Gospel*. Kata *Gospel* merupakan akar kata dari *gōd-spell* (Inggris kuno) yang kemudian menjadi *Good News*.⁷

Hasil dari misi penginjilan adalah pertobatan. Tobat, adalah kembali ke jalan yang benar, sadar dan tidak mengulanginya dosa lagi (KBBI); kembali ke jalan agama; menyesali perbuatannya, sedangkan bertobat adalah: menyesal dan berniat hendak memperbaiki perbuatan (perilakunya); kembali kepada Tuhan atau agama (jalan) yang benar. "*μετανοια* – (baca: metanoia)", *feminine noun* (pertobatan, *repentance, a change of mind, as it appears to one who repents, of a purpose he has formed or of something he has done*).⁸

Pelaksanaan misi penginjilan sekarang harus mengikuti arus perubahan ke dalam bentuk digital karena dunia digital yang telah menghisap manusia pada gaya hidup modern. Penginjilan perlu bertransformasi agar efektif dan berdayaguna demi keselamatan banyak jiwa. Di era digitalisasi ini banyak gereja bingung dalam memaknai dan merumuskan pengertian penginjilan yang sesuai dengan zamannya. Di antara dua sisi ekstrem di atas, yaitu kewajiban melaksanakan misi penginjilan dan menghadapi kondisi dunia yang memasuki era digitalisasi mesti ditemukan jalan ketiga, yaitu pemikiran teologis yang sesuai dengan aksioma Alkitab terutama menyangkut pemahaman yang benar terhadap metode dan strategi dalam melaksanakan Amanat Agung Yesus Kristus.⁹

Permasalahan Pelaksanaan Misi di Dunia Digital

Selain memandang bahwa dunia digital merupakan lahan yang perlu dikerjakan dengan seksama, harus juga disadari bahwa ada juga permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam melaksanakan misi penginjilan di dunia digital yaitu sebagai berikut:

Adanya ajaran palsu yang menyesatkan pemikiran dan iman kekristenan

Dunia digital penuh dengan kebebasan dalam menyampaikan pendapat atau suaranya. Termasuk juga ajaran-ajaran palsu dan juga ajaran-ajaran yang sepertinya Alkitabiah namun melenceng dari kebenaran Firman Allah. Pengajaran yang tidak sehat ini muncul karena terbukanya akses untuk semua orang bisa dengan bebas menyampaikan pendapatnya, padahal penyampaian kebenaran Firman Allah seharusnya dilakukan oleh mereka yang telah dewasa rohaninya. Kedewasaan rohani seseorang diukur bukan dengan seberapa banyak aktifitas gerejainya, atau jabatan yang dimiliki oleh seseorang. Tetapi

⁷ David Eko Setiawan, *Iman, Manusia Dan Peradabannya*, 3rd ed. (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021).

⁸ Rita Wahyu, "TOBAT, PERTOBATAN," 2007.

⁹ Daud Alfons Pandie et al., "Urgensi Dan Model Penginjilan Di Masa Pandemi Covid-19 Liem Kok Han," 2020, 79–96.

ajaran sehat dilahirkan dari pengertian Firman Tuhan yang terbingkai dengan cara berpikir teologis yang sehat pula. Ajaran yang muncul karena pendekatan hermeneutik yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Mengenai teologi yang sehat, Stott mengatakan bahwa teologi itu multidimensi yang memiliki enam pengertian yaitu: (a) Teologi Biblika; (b) Teologi Historika; (c) Teologi Sistematika; (d) Teologi Moral; (e) Teologi yang kontekstual; (f) Teologi yang doksologikal.¹⁰ Artinya dalam menyampaikan pendapat yang bersifat teologis haruslah seseorang menguasai multidimensi teologi tersebut dan kemudian meringkai ajaran yang disampaikan dengan bingkai sistematis teologi tersebut agar tidak terjadi penyimpangan pengajaran yang tidak Alkitabiah.

Baik dalam perjanjian Lama dan Perjanjian Baru makna Gereja itu sama yaitu Tuhan Memilih umat-Nya keluar dari kuasa dosa, dalam Perjanjian Lama menggunakan istilah “*Qahaal*” dan di Perjanjian Baru memakai kata “*ekklesia*” yang berarti dipanggil keluar untuk dikumpulkan Tuhan menjadi milik-Nya. Dipanggil keluar (*called out*) dipanggil untuk menerima tiga tugas Gereja yaitu: bersekutu (*koinonia*), penginjilan (*marturia*) dan pelayanan sosial (*diakonia*).¹¹

Kurang pekanya gereja terhadap masalah dunia digital

Ada banyak gembala dan para pelayan Tuhan tidak begitu peka melihat kesempatan yang ada di dunia digital. Alasannya adalah kurang begitu memahami dunia digital (gaptik) sehingga tidak bisa melakukan misi di dunia digital. Ada juga gembala sidang yang tidak peka terhadap peluang misi di dunia digital karena sudah dalam kemapanan, mungkin Gereja yang digembalakan sudah besar dan tidak lagi berfokus kepada misi penginjilan.

Masih kurangnya pemahaman gembala sidang dalam hal teologi

Ada banyak gembala sidang yang ketika menjabat sebagai gembala sidang tidak dalam kondisi yang siap dalam arti kata mempersiapkan diri masuk ke sekolah teologi kemudian menjadi gembala sidang. Situasi yang mendesak dimana sebuah Gereja lokal sangat membutuhkan seorang gembala sidang maka menunjuk seseorang yang dianggap pantas untuk menjadi gembala sidang tanpa harus sekolah teologi. Atau situasi-situasi yang mendesak lainnya seperti ketika gembala sidangnya meninggal dunia, maka anaknya yang dalam kondisi tidak siap harus melanjutkan pelayanan orang tuanya.

¹⁰ Doktrin Manusia and Doktrin Kristus, “Apa Itu Teologi? Dan Mengapa Mempelajarinya Begitu Penting?,” n.d., 82–89.

¹¹ (Pascasarjanta et al., 2017)

Biaya yang dilakukan untuk misi di dunia digital tidak sedikit

Peralatan yang dibutuhkan seperti: kamera video, peralatan komputer yang memadai, ruangan yang dipakai untuk *recording*, fasilitas wifi yang kencang dan lain sebagainya membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Jika Gereja tidak mempunyai dana yang cukup, maka akan kesulitan melakukan misi di dunia digital.

Khotbah yang disampaikan melalui rekaman kehilangan unsur sakralnya

Pengkhotbah tidak mengetahui saat, situasi dan kepada siapa khotbah itu disampaikan. Dengan demikian tidak mungkin bisa terjadi *koinonia*, *marturia* dan *diakonia*. Ada beberapa hal yang menjadi titik keberhasilan dalam berkhotbah yaitu pribadi pengkhotbah dan materi khotbah yang disampaikan kemudian relasi antara pengkhotbah dan jemaat untuk menyampaikan khotbah yang bertujuan menguatkan iman itu juga penting. Bagaimana pengkhotbah dapat menangkap kondisi jemaat saat khotbah disampaikan jika tidak ada interaksi secara tatap muka dengan jemaat?

***Koinonia* (Bersekutu)**

Ada 20 kali istilah *koinonia* dapat ditemukan di Alkitab.¹² Dalam Kisah Para Rasul 2:42 merupakan ayat pertama kata *Koinonia* (*koinwnia*) disebut dalam PB yang pengertiannya adalah: *fellowship*, *association*, *community*, *communion*, *joint participation*, *intercourse*. Penekanan istilah *koinonia* dalam prakteknya sehubungan dengan makna katanya dapat diungkapkan dengan kata saling dan bersama. Saling mengasihi (Roma 12:10; 1Yoh 3:11, 3:23, 4:7,11-12; 1Petrus 3:8), saling menerima satu dengan yang lain (Roma 15:7), saling melayani penuh kasih (Gal 5:13), berbelas kasih dan ramah kepada sesama (Efesus 4:32), saling membangun atau mengajar (Kolose 3:16), saling memberikan semangat (1 Tes 5:11; Ibrani 3:13), saling membangun dalam kasih juga pekerjaan baik (Ibrani 10:24), dan bersikap ramah satu dengan lainnya (1 Petrus 4:9).¹³

Ini adalah definisi sejati dari *koinonia* yang Alkitabiah. Persekutuan (*koinonia*) Kristen merupakan salah satu aspek pokok dari kehidupan Kristiani. Orang Kristen yang tergabung dalam tubuh Kristus bergabung bersama dalam kasih, iman, dan saling mendukung. Untuk memberikan pengertian atau makna yang lebih dalam mengenai *koinonia*, Alkitab memberikan metafora Gereja dalam korelasi dengan Kristus dan sesama. Tiap metafora mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

¹² “Apakah Yang Dimaksud Oleh Koinonia?,” Got Questions, n.d.

¹³ “Apakah Yang Dimaksud Oleh Koinonia?”

Metafora Gereja Sebagai Tubuh Kristus (1 Kor.12:12-31; Ef 1:22-23)

Metafora Gereja sebagai tubuh Kristus berbicara mengenai kesatuan dan sinergi. Bagaimanakah mungkin jika satu anggota tubuh terluka maka anggota tubuh yang lainnya tidak peduli? Pasti semua anggota tubuh akan merasakan sakit jika salah satu anggota tubuh terluka. Semua kesatuan tubuh ini dibawah kepemimpinan kepala yaitu Kristus itu sendiri. Jika ada anggota tubuh yang tidak dibawah pengendalian kepala maka itu bukan tubuh, atau sebuah penyakit yaitu kanker. Kanker itu memang anggota tubuh tetapi bekerja di luar kendali kepala dan sangat merugikan tubuh secara keseluruhan.

Metafora Gereja Sebagai Bangunan (Ef 2:19-22; 1Petrus 2:4-8)

Sebuah bangunan tidaklah begitu saja kebetulan atau dalam sekejap terbangun. Ada sebuah proses Panjang dalam mendirikan bangunan yang indah. Proses untuk saling memahami, saling mengasihi, proses untuk saling menguatkan dan lain sebagainya sehingga melalui proses ini terbangun sebuah bangunan yang indah. Istilah saling dan sesama itu akan dapat diwujudkan jika umat Kristen hadir dan rajin datang beribadah bertemu dalam komunitas, bagaimanakah mungkin dapat terwujud istilah saling dan sesama, jika tidak ada wadah yang bernama komunitas? untuk membangun komunitas dengan sesama umat Kristen yang adalah di dalam Gereja-Nya.

Di dunia digital yang berhadapan dengan manusia virtual sehingga bentuk *koinoniana* juga bersifat virtual. Apakah memungkinkan terjadinya hubungan koinonia yang memaknai kata saling dan sesama ini dapat dilakukan?

Marturia (Bersaksi)

Pelaksana amanat Agung (Matius 28:19-20; Markus 16:15-18) bukan hanya ditujukan kepada pendeta, hamba Tuhan atau pengerja tetapi ditujukan kepada seluruh umat Tuhan yaitu semua orang yang telah menerima Kristus sebagai Juruselamat pribadinya. *Marturia* adalah Ibadah *koinonia* bertujuan untuk melahirkan komitmen untuk menyaksikan dan memberitakan berita Injil keselamatan kepada semua orang. Pengertian marturia ini dapat dibahasakan secara umum dengan kata (*khruusw* – baca: kerusso) dan (*euaggelion* – baca: euaggelion) artinya evangelisme memberitakan Injil kepada orang yang belum mengenal Kristus. Pelayanan yang dilakukan di dunia digital mungkin saja dapat dilakukan, namun tindak lanjut dari pelayanan *marturia* ini bagaimanakah? Apakah baptisan air bisa dilakukan di dunia digital walaupun di metaverse itu kemungkinannya bisa dilakukan? Apakah baptisan dengan menggunakan air virtual itu Alkitabiah? sedangkan pengertian baptisan adalah harus ditenggelamkan di air yang nyata.

Diakonia (Melayani)

Istilah *diakonov* – baca: diakonon pengertian umumnya: pengabdian kepada atasan atau pimpinan (Matius 22:13) atau pengabdian kepada sesama (Markus 9:35; 10:43; Matius 20:26). Setiap orang percaya harus berperan sebagai pengabdian Kristus (Yohanes 12:26; 2 Korintus 11:23), pengabdian Tuhan (2 Korintus 6:3), pengabdian keadilan (2 Korintus 11:14-15), pengabdian Injil (Efesus 3:6-7; Kolose 1:23), pengabdian yang disunat (Roma 15:8) atau pengabdian kepada Perjanjian Baru (2 Korintus 3:6). Pada jaman Helenisme pelayan ibadah disebut *diakonos*. Oleh sebab itu ucapan salam Paulus kepada jemaat Filipi diucapkan ‘dengan para penilik jemaat dan diaken’ (Filipi 1:1), adalah ditujukan kepada dua golongan khusus dalam Gereja.¹⁴ Pelayanan yang memperhatikan kebutuhan orang lain, kemudian berupaya untuk dapat menolong memenuhi kebutuhan tersebut. Pelayanan seperti ini bukanlah pekerjaan yang menyenangkan karena bersifat melayani, dan suatu waktu akan menerima hinaan, ataupun cacian bahkan tekanan, dari orang yang merasa tidak puas ketika dilayani.

Kesaksian dan pemberitaan Injil itu tidak cukup dilaksanakan dengan hanya melalui perkataan saja tetapi harus diwujudkan dengan pelayanan *diakonia*. Ketika melayani orang membutuhkan bantuan kepada yang paling hina, maka itu berarti diidentikkan melayani Tuhan (Matius 25:35-40). Tindakan nyata lebih nyaring dan lebih efektif gaungnya daripada perkataan. Dengan tindakan (melayani) maka Injil juga dapat diberitakan dan di dengar oleh orang-orang tuli.¹⁵ Gereja mula-mula ketika mengalami peningkatan jumlah yang makin bertambah mengalami kesulitan dalam menindaklanjuti pelayanan marturianya (Kisah Para Rasul 6:1-7). Oleh sebab itu para Rasul menetapkan tujuh orang yang dipercaya untuk menjadi pelaksana pelayanan *diakonia*. Jika pelayanan *diakonia* tidak dikerjakan dengan baik, maka Gereja akan mengalami kondisi yang tidak baik. *Diakonia* adalah bagian dari pelayanan pastoral.¹⁶ Misi disertai dengan pelayanan *diakonia* akan mempunyai dampak yang sangat kuat. Jika dilakukan di dunia digital akan membutuhkan jalur panjang untuk melakukan pelayanan *diakonia*.

Dengan memahami tiga tugas Gereja di atas terlihat maka ada perbedaan esensial antara tiga tugas Gereja yang berjalan secara analog atau real dibanding dengan ibadah versi digital. Apakah dalam dunia digital bisa didapatkan rasa yang ‘saling dan sesama’ seperti yang dijelaskan di atas? Dan dalam dunia digital terlihat ada jurang antara pengkhotbah dan jemaat karena isi khotbah yang mengikuti situasi saat khotbah itu direkam yang berbeda dengan situasi disaat ibadah berlangsung.¹⁷

¹⁴ “Diaken,” Yayasan Lembaga SABDA (YLSA), n.d.

¹⁵ Midian KH Sirait, “KOINONIA, MARTURIA, DIAKONIA,” n.d.

¹⁶ J.L. Ch Abineno, *Pedoman Praktis Untuk Pelayanan Pastoral* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006). 45

¹⁷ “Khotbah Streaming: Perlukah? Bolehkah?,” Reformed Exodus Community, 2015.

Beredarnya Hoax

Hoax adalah istilah dari: informasi palsu, berita bohong, atau fakta yang diplintir atau direkayasa yang dapat merugikan pemberitaan yang dikirim. Netizen atau warganet yang menerima konten atau informasi jika diplintir atau direkayasa akan sangat sulit membedakan manakah konten atau informasi yang original dan mana yang *hoax*. Kutipan tentang nilai-nilai kehidupan sekuler yang berbeda dengan nilai-nilai kekristenan yang kemudian dibubuhi gambar Yesus atau simbol-simbol Kristen yang ada maka orang awam yang membaca merasa bahwa berita ini adalah berita kristiani. Doa berantai yang tidak sesuai dengan iman kristiani begitu cepat menyebar di media sosial. Semuanya ini justru akan mengganggu perkembangan misi di dunia digital.

Setelah melihat adanya banyak permasalahan yang timbul, pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana mengimplementasikan misi penginjilan di dunia digital tanpa menggeser nilai-nilai yang Alkitabiah, yang menyampaikan berita misi atau penginjilan dengan sehat dan tidak menyimpang dari kebenaran Alkitab?

Strategi Misi Penginjilan Dunia Digital

Penginjilan yang dilakukan metode analog adalah dilakukan secara muka dengan muka. Bersifat terjun langsung datang ke lokasi tempat penginjilan, baik melalui darat, laut maupun udara untuk melakukan penjangkauan kepada orang-orang yang belum diselamatkan. Sekarang penginjilan di dunia digital tidak diperlukan semuanya itu, cukup penginjil berada di depan perangkat digital yang mempunyai koneksi internet sudah bisa melakukan penginjilan. Target penginjilan untuk dunia digital yang umum adalah sosial media.

Sosial media secara umum dapat dipisahkan menjadi dua bentuk. Sosial media berbentuk foto atau tulisan dan sosial media berbentuk video. Maka bentuk pelayanan misi di dunia digital juga akan terbagi menjadi dua bagian.

Pelayanan Sosial Media Berbentuk Video. Pelayanan sosial media berbentuk video dapat dipisahkan menjadi dua yaitu: pelayanan sosial media satu arah, dimana pengunjung hanya mendengar konten yang dikirim baik secara *live streaming* atau rekaman khotbah yang dikirim sebagai konten dan pelayanan *video conference*, yaitu adanya pertemuan virtual melalui *video conference* sehingga masing-masing pihak dapat berinteraksi satu dengan lainnya.

Pelayanan Sosial Media Bersifat Konten (Satu Arah). Untuk aplikasi seperti: *Youtube, Instagram, Facebook, Tiktok*, bentuknya adalah membuat konten video yang dapat dikirim secara *live streaming* dan juga dalam bentuk rekaman khotbah, video kesaksian, dan pesan bermakna. Agar postingan penginjilan mendapatkan jumlah *viewer* (pengunjung) yang banyak, maka yang diperlukan: **Pertama**, membangun konten yang menarik dan tidak *monoton*. **Kedua**, lakukan riset kata kunci. Dengan ‘riset kata kunci’, dapat ditentukan kata kunci yang tepat untuk konten *YouTube* yang dibuat sehingga

menghasilkan ranking video di hasil pencarian bisa meningkat sesuai kata kunci yang relevan. **Ketiga**, optimasi judul konten video. **Keempat**, tulis deskripsi video dengan tepat. **Kelima**, gunakan Formula MVC (*Main keyword Variation Category*) pada Tag Video. Kolom tag yang diisi sesuai dengan formula MVC, topik dan kategori video dapat lebih mudah diketahui. **Keenam**, gunakan *Custom Thumbnail*. Kegunaannya adalah untuk meningkatkan jumlah *viewer*. Saat melakukan pencarian *thumbnail* yang terlihat pertama kali oleh pengguna. **Ketujuh**, buat *Playlist Video*. Membuat *playlist* strategi untuk menambah jumlah *viewer* konten *YouTube*. Untuk menahan penonton pindah ke *channel* lain ketika selesai menonton konten video tertentu. **Kedelapan**, giring *trafik* menggunakan *Cards* dan *End Screens*. *Cards* adalah fitur yang menampilkan daftar video yang lain. Fitur ini berada di pojok kanan atas berbentuk tombol serta dibuat *clickable* dan tidak mempengaruhi video yang sedang ditonton. Sementara itu, *end screen* merupakan fitur yang menampilkan *thumbnail* video lain, *channel*, dan website di akhir video. **Kesembilan**, promosikan video *YouTube* di Media Sosial.¹⁸

Pelayanan Sosial Media Video Conference

Sewaktu munculnya Covid 19 dimana diberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di Indonesia, maka aplikasi media *video conference* pemakaiannya melonjak drastis. *Zoom* mengatakan pihaknya mendapat untung US\$ 27 juta atau hampir Rp 383 miliar dari pendapatannya yang melonjak 169 % dengan nilai US\$ 328 juta pada kuartal fiskal yang berakhir 30 April 2020.¹⁹

Berbagai aplikasi *video conference* bermunculan seperti *Google meet*, *Microsoft Teams* dapat dimanfaatkan untuk mengadakan: Ibadah *online*, komsel *online*, pembekalan *online*, seminar *online* dan lain sebagainya. Dengan data yang ada di atas maka berarti pengguna *video conference* di dunia digital meningkat tajam. Misi penginjilan di area ini juga harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dengan menggunakan *social media video conference* misi penginjilan mendapatkan keuntungan yang cukup banyak. Mengadakan ibadah *online* tidak memerlukan kerumitan mengurus ijin, *video conference* dapat dimanfaatkan untuk mengadakan pelatihan-pelatihan dan pembinaan atau edukasi tenaga misi.

Dunia Metaverse

Zuckerberg baru-baru ini menciptakan dunia *metaverse* sebagai simulasi dunia nyata manusia yang diwujudkan di dunia maya. *Metaverse* pun semakin diperbincangan

¹⁸ Putri Aprilia, "9 Cara Menambah Viewer YouTube Paling Ampuh," 2020.

¹⁹ Deri Dahuri, "Pendapatan Zoom Melonjak Saat Pandemi Covid-19," 2020.

ketika *Facebook* dirubah namanya menjadi *Meta*, yang diambil dari kata "*Metaverse*".²⁰ Dalam *metaverse*, pengguna dapat membuat avatar (model diri/pengguna) sesuai keinginannya. Avatar 3D adalah replika atau gambaran pengguna dalam bentuk animasi 3D. Avatar ini dapat digunakan sebagai representasi pengguna di internet. Di *metaverse*, warganet dapat melakukan segala aktifitas apa saja secara virtual seperti berkumpul, bermain, bekerja, berbelanja *online*, nonton konser, mengadakan rapat, atau mengikuti acara apapun, hingga membeli dan memiliki sebuah properti digital.²¹

Metaverse adalah dunia virtual sebagai tempat untuk pengguna dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya yang merupakan duplikasi dunia nyata dengan menggunakan teknik kecerdasan buatan. Teknologi *Augmented Reality*, *Virtual Reality* dan 3D yang ada pada *Metaverse* dapat menciptakan lingkungan virtual yang bisa membantu pelajar menumbuhkan *soft skills* nya.²² *Virtual reality* (VR) adalah simulasi pada komputer untuk mensimulasikan area virtual menjadi sama mirip dengan realita.²³

Walaupun *Metaverse* merupakan bagian dunia virtual digital, tetapi dibahas secara khusus karena memiliki keunikan tersendiri dan berbeda dengan aplikasi-aplikasi yang ada selama ini. Selain itu juga ada kontradiksi jika dihubungkan dengan konsep penguinjilan yang Alkitabiah. Seperti disinggung di atas bahwa yang dihadapi di *Metaverse* adalah manusia virtual dan bukan manusia realitas. Jika di aplikasi digital lainnya yang membaca atau mendengarkan khotbah penguinjilan adalah manusia yang berkunjung di *Youtube*, *Instagram*, *Tiktok*, *Facebook* ataupun *Whatsapp*. Berbeda dengan *Metaverse*, yang berkunjung adalah manusia virtual dengan bentukannya sesuai keinginan pengguna, menggunakan peralatan khusus serta harus menggunakan perangkat yang memadai dengan biaya yang cukup mahal.

Yang menjadi pertanyaannya adalah dalam melakukan misi penguinjilan di *metaverse*, siapakah yang akan menjadi sasaran atau target penguinjilan? Bukankah dunia *metaverse* bukanlah dunia sesungguhnya dan termasuk penghuni di *metaverse*? Walaupun manusia masih berperan aktif di *metaverse*, namun dalam wujud virtual. Dititik inilah terjadi kondisi yang paradoks antara misi penguinjilan yang targetnya adalah manusia atau pribadi sementara di dunia *metaverse* memang ada penghuninya tetapi bukan manusia secara nyata tetapi hanyalah sebuah virtual manusia saja. Bagaimanakah strategi misi penguinjilan dalam dunia digital dan dunia *metaverse*? Dan jika penguinjilan berhasil memenangkan jiwa seseorang di dunia *metaverse* apakah baptisan yang dilakukan dengan air virtual itu sama esensinya dengan baptisan yang Alkitabiah?

²⁰ Thien Huynh-the, Quoc-viet Pham, and Xuan-qui Pham, "Artificial Intelligence for the Metaverse : A Survey," n.d., 1–24.

²¹ Soffya Ranti, "Apa Itu Metaverse Dan Apa Saja Yang Bisa Dilakukan?," 2022.

²² Ranti.

²³ Benny Santoso, "Social Media Sebagai Sarana Penguinjilan Respon Gereja Masa Pandemic Covid19," *Phronesis Jurnal Teologi Dan Misi* 3, no. Social Media Sebagai Sarana Penguinjilan Respon Gereja Masa Pandemic Covid19 (2021), <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/a9k86>.

Konsep Misi Penginjilan Dunia Digital

Setiap penginjilan yang dilakukan di dunia digital, maka harus diupayakan sebagai berikut:

Materi Khotbah Yang Alkitabiah. Setiap konten khotbah atau renungan yang dikirim haruslah Alkitabiah dan disampaikan dengan metode pendekatan atau kontekstualisasi yang umum supaya pengunjung terbuka hatinya untuk menerima pemberitaan yang disampaikan. Gembala sidang harus mengadakan seleksi ketat terhadap materi khotbah yang akan ditayangkan. Penyampaian khotbah harus mempunyai kode etik yang baik dalam penyampaiannya.

Tindak Lanjut Yang Terintegrasi. Kemudian di kolom *live chat* ada tim pendukung atau team doa untuk menindak lanjuti setiap respon yang terjadi. Misalnya jika ada permohonan doa dan ungkapkan pergumulan hidup pengunjung yang dikirim ke kolom *chat*, maka tim pendoa akan membangun komunikasi untuk menindaklanjuti pergumulan para warganet yang hadir saat itu. Setelah terjadi komunikasi, maka langkah selanjutnya adalah meminta kontak warganet yang memohon bantuan doa jika bersedia untuk ditindak lanjuti dengan pertemuan yang real.

Penyelesaian Terakhir. Setiap pelayanan yang dilakukan di dunia digital untuk proses tindak lanjutnya adalah dibawa keluar ke dunia real untuk menjawab kondisi paradoks antara kondisi di dunia digital dengan nilai-nilai kristiani dalam konteks tiga tugas Gereja yaitu *koinonia*, *marturia* dan *diakonia*. Dalam melakukan pelayanan di dunia digital, tim penginjilan haruslah memiliki tim pendukung dan infrastruktur yang memadai. Dengan peralatan yang bagus maka dapat membuat hasil tayangan yang berkualitas. Dan untuk menindak lanjuti setiap respon dari warganet haruslah memiliki tim pendukung yang juga sebelumnya dibekali dengan pengetahuan dasar tentang dunia digitalisasi.

Target Misi Adalah Pemuridan. Jika warganet ada yang berhasil dijangkau dengan pemberitaan Injil, maka untuk langkah selanjutnya adalah mengadakan pertemuan real dan kemudian dibaptis secara real juga. Kemudian dibawa masuk dalam komunitas Gereja yang real untuk dimuridkan secara Alkitabiah hingga target akhirnya adalah mereka yang telah dimenangkan akan memenangkan jiwa masuk ke dunia digital.

KESIMPULAN

Misi di dunia digital memang menarik dan penuh tantangan tersendiri. Walaupun adanya kondisi yang paradoks namun ada solusinya sehingga misi penginjilan di dunia digital tetap bisa dilakukan. Setelah membahas dari berbagai sudut pandang mengenai misi di dunia digital, maka kesimpulannya adalah dunia digital memang bukanlah dunia sesungguhnya dan penginjilan dapat dilakukan di dunia digital yang walaupun bukan dunia sesungguhnya atau dunia virtual, namun penginjilan tetap harus dilakukan sesuai Amanat Agung Yesus (Matius 28:19-20). Penyampaian khotbah yang Alkitabiah, tindak

lanjut yang terintegrasi, target penginjilan adalah pemuridan dan semua pelayanan di dunia digital harus berujung dengan membawanya ke dunia nyata sehingga esensi tugas Gereja yaitu *koinonia*, *marturia* dan *diakonia* sesuai dengan konsep Alkitabiah. Fasilitas pendukung seperti peralatan digital yang bagus dan tenaga pendukung dalam pelayanan digital sangat diperlukan juga agar yang ditayangkan adalah yang terbaik. Penyediaan dana harus diupayakan seperti pepatah umum yang mengatakan jangkau jiwa berapapun harganya. Para gembala sidang harus memiliki kepekaan untuk ambil bagian dalam misi di dunia digital karena dunia digital merupakan lahan yang sangat baik untuk melakukan misi yang mengikuti perkembangan jaman yang ada. Jika gembala sidang mengabaikan pelayanan misi dunia digital maka akan kehilangan kesempatan besar menuai tuaian besar di dunia digital.

RUJUKAN

- Abineno, J.L. Ch. *Pedoman Praktis Untuk Pelayanan Pastoral*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006.
- Aprilia, Putri. "9 Cara Menambah Viewer YouTube Paling Ampuh," 2020.
- Dahuri, Deri. "Pendapatan Zoom Melonjak Saat Pandemi Covid-19," 2020.
- Dwi Riyanto, Andi. "Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2022," 2022.
- Eko Setiawan, David. *Iman, Manusia Dan Peradabannya*. 3rd ed. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Got Questions. "Apakah Yang Dimaksud Oleh Koinonia?," n.d.
- Huynh-the, Thien, Quoc-viet Pham, and Xuan-qui Pham. "Artificial Intelligence for the Metaverse : A Survey," n.d., 1–24.
- KH Sirait, Midian. "KOINONIA, MARTURIA, DIAKONIA," n.d.
- Kuiper, Arie De. *Missiologia*. 10th ed. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2010.
- Manusia, Doktrin, and Doktrin Kristus. "Apa Itu Teologi? Dan Mengapa Mempelajarinya Begitu Penting?," n.d., 82–89.
- Mutia Annur, Cindy. "Terpopuler, Facebook Punya 2,89 Miliar Pengguna Aktif Di Seluruh Dunia," 2022.
- Pahlevi, Reza. "Pengguna Internet Di Dunia Capai 4,95 Miliar Orang Per Januari 2022," 2022.
- Pandie, Daud Alfons, Sekolah Tinggi, Teologi Reformed, and Injili Internasional. "Urgensi Dan Model Penginjilan Di Masa Pandemi Covid-19 Liem Kok Han," 2020, 79–96.
- Pascasarjana, Program, Program Studi, Magister Manajemen, Konsentrasi Manajemen Gereja, and Universitas Hkbp Nommensen. "Pengaruh Tri Tugas Panggilan Gereja Terhadap Kepuasan Jemaat Di Hkbp Sipinggolpinggol Distrik v Sumatera Timur," 2017.
- Purnomo, Aldrin, and Yudhy Sanjaya. "Tantangan Dan Strategi Gereja Menjalankan Misi Allah Dalam Menghadapi Penerapan Industri 4.0 Di Indonesia." *DIEGESIS: Jurnal Teologi Kharismatika* 3, no. 2 (2020): 91–106.
- Ranti, Soffya. "Apa Itu Metaverse Dan Apa Saja Yang Bisa Dilakukan?," 2022.
- Reformed Exodus Community. "Khotbah Streaming: Perlukah? Bolehkah?," 2015.
- Santoso, Benny. "Social Media Sebagai Sarana Penginjilan Respon Gereja Masa Pandemic Covid19." *Phronesis Jurnal Teologi Dan Misi* 3, no. Social Media

Sebagai Sarana Penginjilan Respon Gereja Masa Pandemic Covid19 (2021).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/a9k86>.
Teologi, Jurnal, and Pelayanan Kristiani. "Adaptasi Pelayanan Gereja Masa Pandemi" 1,
no. 2 (2021): 94–110.
Wahyu, Rita. "TOBAT, PERTOBATAN," 2007.
Yayasan Lembaga SABDA (YLSA). "Diaken," n.d.