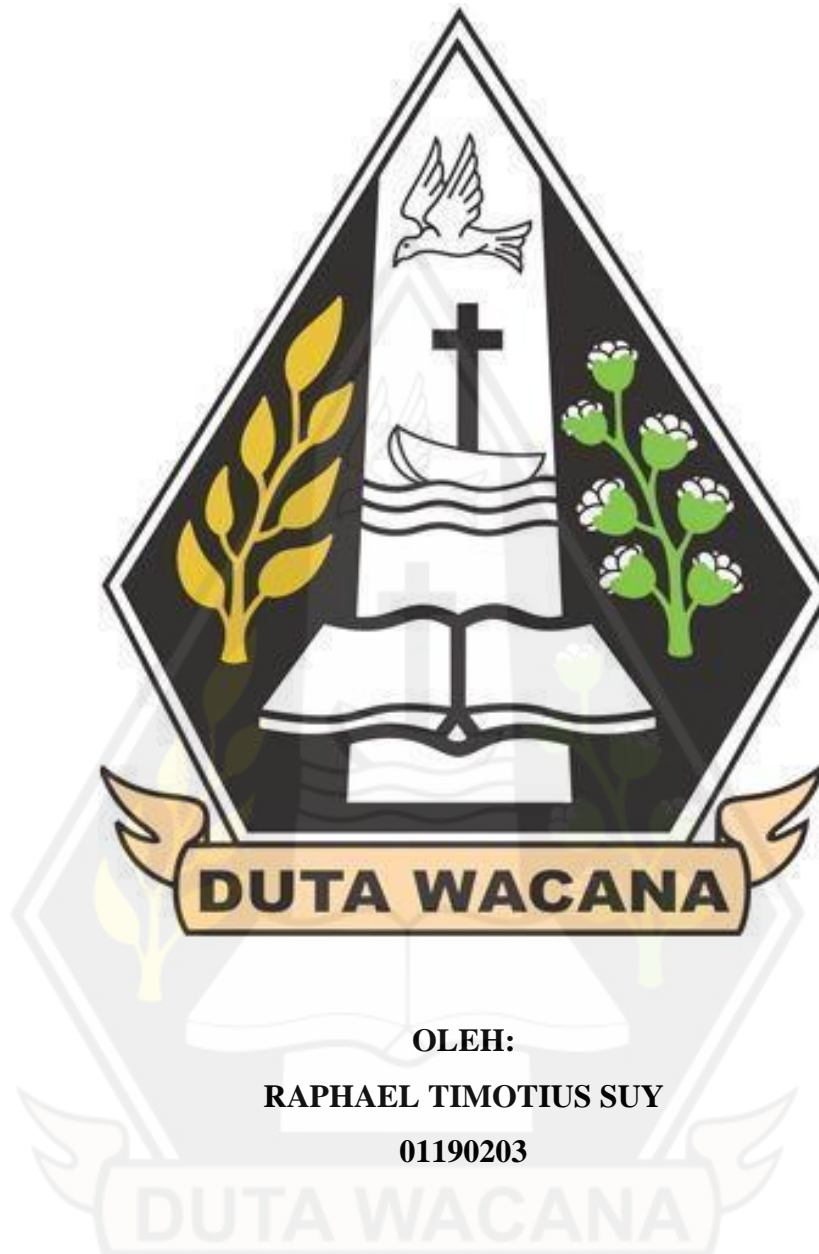


“DARI RUANG KE RUANG”

“Sebuah tinjauan *theology of space* terhadap ruang *Metaverse*”



OLEH:

RAPHAEL TIMOTIUS SUY

01190203

**SKRIPSI UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT DALAM
MENCAPAI GELAR SARJANA
PADA FAKULTAS TEOLOGI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

YOGYAKARTA

JULI 2023

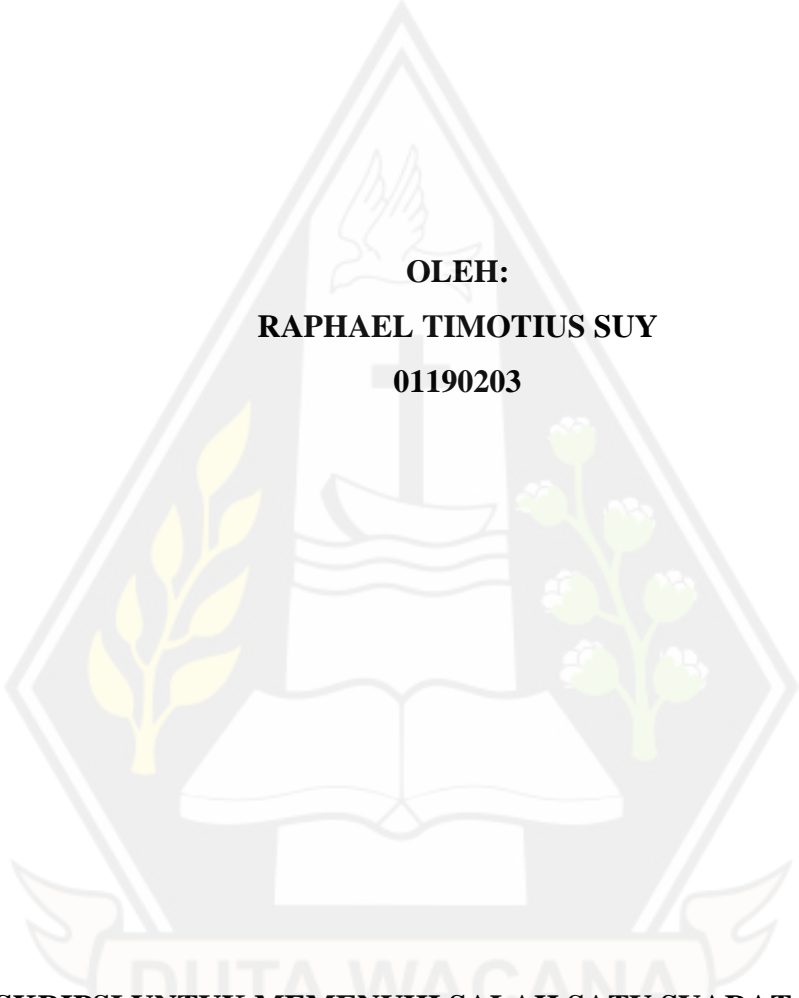
DARI RUANG KE RUANG

“Sebuah tinjauan *theology of space* terhadap ruang *Metaverse*”

OLEH:

RAPHAEL TIMOTIUS SUY

01190203



**SKRIPSI UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT DALAM
MENCAPAI GELAR SARJANA PADA PROGRAM STUDI FILSAFAT
KEILAHIAN
PROGRAM SARJANA FAKULTAS TEOLOGI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2023**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raphael Timotius Suy
NIM : 01190203
Program Studi : Filsafat Keilahian
Fakultas : Teologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti/ Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**DARI RUANG KE RUANG; Sebuah Tinjauan *Theology Of Space* Terhadap Ruang
*Metaverse***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/ Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan kami sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 12 September 2023



Yang menyatakan,

(Raphael Timotius Suy)

NIM: 01190203

DUTA WACANA

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :
DARI RUANG KE RUANG:
Tinjauan Theology of Space terhadap Ruang Metaverse

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

RAPHAEL TIMOTIUS SUY

01190203

dalam Ujian Skripsi Program Studi Filsafat Keilahian Program Sarjana
Fakultas Teologi
Universitas Kristen Duta Wacana
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Filsafat Keilahian pada tanggal 15 Agustus 2023

Nama Dosen

1. **Pdt. Stefanus Christian Haryono, MACF, Ph. D.**
(Dosen Pembimbing)

2. **Pdt. Prof. Robert Setio, Ph. D.**
(Dosen Penguji)

3. **Pdt. August Corneles Tamawiwy, M.S.T.**
(Dosen Penguji)

Tanda Tangan



Yogyakarta, 15 Agustus 2023

Disahkan oleh :

**Ketua Program Studi Filsafat Keilahian
Program Sarjana**



Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa, M. Th.

Dekan



Pdt. Prof. Robert Setio, Ph. D.

PERNYATAAN INTEGRITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raphael Timotius Suy

NIM : 01190203

Judul Skripsi : **DARI RUANG KE RUANG: Sebuah Tinjauan *Theology Of Space* Terhadap Ruang *Metaverse*.**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 September 2023

Penulis,



Raphael Timotius Suy

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah atas kasih dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul: Dari Ruang Ke Ruang; Sebuah Tinjauan *Theology Of Space* Terhadap Ruang *Metaverse*.

Perlu diakui bahwa penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan baik dari aspek kualitas maupun kuantitas dari materi yang disajikan. Semuanya itu dilandaskan dari segala keterbatasan yang dimiliki oleh penulis skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis skripsi ini masih membutuhkan kritik dan saran

Pencapaian penulis atas penyelesaian skripsi dan peziarahannya di Universitas Kristen Duta Wacana tidak luput atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis dengan hati yang tulus ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang tidak hentinya memberikan dukungan melalui do'a, semangat dan finansial sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik adanya.
2. Fakultas Teologi, Universitas Kristen Duta Wacana yang telah menerima mahasiswa seperti saya dalam menjalani peziarahan.
3. Pdt. Stefanus Christian Hariono, Ph.D dengan penuh kesabaran selaku Dosen pembimbing penulisan proposal dan skripsi yang dengan penuh kesabaran membantu dalam penulisan.
4. Pdt. Prof. Robert Setio, Ph.D dan Pdt. August Corneles Tamawiwiy, M.S.T selaku dosen penguji.
5. Sinode GKI dan GKI Guntur Bandung yang telah membantu penulis dalam menempuh pendidikan Teologi di Universitas Kristen Duta Wacana.
6. Sdri. Oktaviani Chrismellia Utomo yang dengan setia dan sabar terus menemani dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini. Mari bersama kita berjuang dalam menggapai apa yang menjadi impian kita. *Chayoo!*
7. Teman-teman Fakultas Teologi S-1 angkatan 2019 yang saling memberikan semangat dalam penulisan skripsi.
8. Member Kontrakan Juminahan (Kristiyan Ariwibowo, Robby Rivaldo Nababan, Gilbert Shilo Tanjaya, Millano Tulus Christian Sitompul) yang telah menjadi teman seperjuangan dalam mengarungi hingar bingar dunia teologi dan kehidupan di kontrakan, serta telah membuat program "Warnet Skripsi" sehingga penulis dapat terus terpacu untuk menyelesaikan skripsi ini.

9. Penulis (Raphael Timotius Suy) yang telah berjuang hingga titik darah penghabisan melawan rasa malas dan godaan dunia lainnya untuk tidak mengerjakan skripsi. Tetaplah rendah hati dan terus berjuang untuk gelombang arus kehidupan berikutnya.
10. Semua pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam membantu penulis menyelesaikan tulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat terkhusus bagi penulis dan pada umumnya bagi segenap pembaca dalam rangka menambah wawasan pengetahuan.

Yogyakarta, 2023



Raphael Timotius Suy



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN INTEGRITAS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK.....	ix
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	3
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Permasalahan.....	3
1.5. Judul Skripsi dan Penjelasan pemilihan Judul	3
1.6. Tujuan	4
1.7. Metode Penelitian	4
1.8. Sistematika Penulisan	4
Bab II Transformasi <i>Sacred Space</i>	6
2.1. Pendahuluan.....	6
2.2. <i>Sacred space</i>	6
2.3.1. <i>Divine Power</i> (Kekuatan Ilahi atau supranatural).....	8
2.3.3. <i>Personal Power</i> (Kekuatan Pribadi)	9
2.4. Peran <i>Sacred space</i>	10
2.4.1. Faktor <i>Religious</i>	10
2.4.2. Faktor <i>Estetika</i>	10
2.4.3. Faktor <i>Etika</i>	11
2.5. Sejarah Perkembangan Gagasan <i>Sacred space</i> dalam Arsitektur Gereja	11

2.5.1. Arsitektur Gereja di Zaman Klasik Roma dan Yunani (Abad ke-1 hingga 5 Masehi)	11
2.5.1.1. Latar Belakang Zaman Klasik Roma dan Yunani	11
2.5.1.2. Transformasi Gereja rumah kepada Gedung Gereja (<i>Domus Ecclesiae</i>)	12
2.5.1.3. Peran Ruang pada Gereja Klasik Roma dan Yunani	13
2.5.2. Arsitektur Gereja <i>Konstantinus</i> dan <i>Bizantium</i> (Abad ke-4 hingga 11 Masehi).....	14
2.5.2.1. Latar Belakang Zaman <i>Konstantinus</i> dan <i>Bizantium</i>	14
2.5.2.2. Peran Ruang pada Liturgi Gereja <i>Konstantinus</i> dan <i>Bizantium</i>	14
2.5.4. Arsitektur Gereja di Zaman <i>Gothic</i> (Abad ke-12 hingga 16 Masehi).....	16
2.5.4.1. Latar Belakang Zaman <i>Gothic</i>	16
2.5.7. Arsitektur Gereja Zaman Reformasi Protestan (Abad ke- 16).....	20
2.5.7.1. Latar Belakang Zaman Reformasi Protestan	20
2.5.7.2. Peran Ruang pada Gereja Protestan.....	21
2.7. Kesimpulan	23
Bab III Semesta Meta	24
3.2. Biografi Andrew Clemens dan Matthew Ball.....	24
3.3. Apa itu <i>Metaverse</i>	25
3.3.1. Sejarah Singkat Lahirnya Teknologi <i>Metaverse</i>	25
3.4. Cara Kerja dari Platform <i>Metaverse</i>	26
3.4.1. Sistem Teknologi pada Platform <i>Metaverse</i>	27
3.3.2. Koneksi Internet sebagai Penghubung Dunia Digital	28
3.4.3. Peralatan Pendukung Platform <i>Metaverse</i>	28
3.4. Peran <i>Metaverse</i>	30
3.4.1. Tubuh Digital sebagai Akses Masuk Dunia Baru	30
3.4.2. Interaksi Sosial	31
3.4.3. Pluralitas dan Eksperimen	32
3.4.4. Konsep Kehadiran dalam Dunia <i>Metaverse</i>	33
3.4.4.1. Tinjauan Melalui Unsur Kebahasaan	33

3.4.4.2. Tinjauan Melalui Konteks Zaman	35
3.4.5. Kenapa Harus dibahas jika Belum Benar-benar Ada?	36
3.5.1. Kelebihan Penggunaan <i>Metaverse</i>	36
3.5.2. Kelemahan Penggunaan <i>Metaverse</i>	37
3.6. Kesimpulan	38
Bab IV Explorasi Dimensi: Perbandingan Pengalaman Pada Ruang Riil dan Virtual.....	40
4.1. Pendahuluan.....	40
4.2. Definisi Ruang Riil dan Virtual	40
4.3. Peran Individu, Komunitas, dan Pengalaman Pertemuan dalam Kedua Ruang	42
4.3.1. Hakikat Kehadiran dalam Ruang Riil dan Maya	42
4.3.2. Berkomunitas dalam Ruang Riil dan Virtual.	44
4.4. Pengalaman Rohani dan Hakikat Allah Dalam Kedua Ruang.....	46
4.5. Kustomisasi dan Kontrol Ruang Riil dan Virtual	47
4.6. Hubungan Liturgi Gereja dan Pembentukan <i>Sacred Space</i>	49
4.6. Tinjauan Hakikat Peribadatan	51
4.7. Peran <i>Metaverse</i> dalam Peribadatan	52
4.8. Tantangan Menggunakan Teknologi (<i>Metaverse</i>) Dalam Peribadatan	54
4.9. Refleksi	55
4.10. Kesimpulan	56
Bab V Penutup.....	58
5.1. Kesimpulan	58
5.2. Saran	59
5.2.1. Saran bagi Gereja	59
5.2.2. Saran bagi Penelitian Selanjutnya	59

ABSTRAK

Dari Ruang Ke Ruang

“Sebuah Tinjauan *Theology Of Space* Terhadap Ruang *Metaverse*.”

Oleh: Raphael Timotius Suy (01190203)

Penelitian ini membahas tentang tantangan dan peluang gereja dalam pengaplikasian ruang *Metaverse* bagi kebutuhan ibadah yang ditinjau melalui pemaknaan *sacred space* dalam *theology of space*. *Metaverse* merupakan ruang virtual tiga dimensi dari hasil inovasi Industri teknologi 4.0. Ruang virtual ini mulai banyak diperbincangkan pada masa COVID-19, karena melalui fiturnya menawarkan pengalaman perjumpaan yang baru dengan orang lain meskipun terhalang oleh jarak dan waktu. Lalu yang menjadi pembahasannya mengenai bagaimana ruang *Metaverse* dapat diimplementasikan pada liturgi peribadatan di gereja? Oleh sebab itu, hakikat ruang *Metaverse* sebagai ruang ibadah ditinjau dari beberapa aspek seperti hakikat perjumpaan pribadi dan komunitas, Hakikat Allah, dan peran *Metaverse* dalam peribadatan. Ditemukan bahwa ruang *Metaverse* memiliki kesamaan, perbedaan, dan keunikannya tersendiri. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ruang *Metaverse* dapat menjadi suatu ruang yang dipakai sebagai kegiatan ibadah, namun tentu kehadirannya mempunyai peluang dan tantangannya tersendiri.

Kata kunci:

Theology of space, Sacred space, Metaverse, Ibadah, Gereja.

Lain-lain:

Vii + 61 hal; 2023

45 (1970-2023)

Dosen Pembimbing: Pdt. Stefanus Christian Haryono, MACF, Ph.D

ABSTRACT
From Space To Space
"A Theology Of Space Review Of The Metaverse."
By: Raphael Timothy Suy (01190203)

This research discusses the challenges and opportunities of the church in applying the Metaverse space for worship needs which are reviewed through the meaning of sacred space in the theology of space. Metaverse is a three-dimensional virtual space from the innovation of the 4.0 technology industry. This virtual space began to be widely discussed during the COVID-19 period, because through its features it offered a new experience of meeting other people despite being hindered by distance and time. Then the discussion is about how the Metaverse space can be implemented in the liturgy of worship in the church? Therefore, the nature of Metaverse space as a worship space is reviewed from several aspects such as the nature of personal and community encounters, the nature of God, and the role of Metaverse in worship. It was found that the Metaverse space has its own similarities, differences, and uniqueness. Thus it can be said that the Metaverse space can be a space used as a worship activity, but of course its presence has its own opportunities and challenges.

Keywords:

Theology of space, Sacred space, Metaverse, Worship, Church.

Miscellaneous:

Vi + 64 pp; 2023

45 (1970-2023)

Supervisor: Rev. Stephen Christian Haryono, MACF, Ph.D.

Bab I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Pada tahun 2019 pandemi COVID-19 melanda dunia yang pada akhirnya membuat kita mempunyai cara pandang baru terhadap dunia. Banyak hal yang dapat dilakukan pra-pandemi seperti pertemuan tatap muka secara langsung, bersalaman, beraktivitas di luar ruang yang sudah sangat sulit untuk dilakukan kembali saat pandemi COVID-19 melanda. Bahkan pada saat dunia sudah mengumumkan kalau kita sudah melewati masa pandemi COVID-19, akan tetapi tetap saja pertemuan secara langsung masih saja dibatasi dan tidak dapat sama seperti sedia kala sebelum pandemi melanda. Oleh sebab itu untuk dapat *survive* maka perlu adanya cara pandang baru atau penyesuaian yang dilakukan salah satunya dengan menggunakan media teknologi. Banyak hal yang awalnya tidak bisa dijangkau oleh manusia secara fisik namun sekarang bisa melalui media teknologi.

Tantangan terbesar gereja pada masa pandemi adalah melaksanakan liturgi peribadatan dan pelayanan-pelayanan gerejawi dengan meminimalisir kontak langsung dengan umat agar umat terhindar dari paparan virus. Padahal pertemuan merupakan faktor yang penting di dalam sebuah komunitas iman untuk dapat saling bertumbuh, dan tempat atau gedung gereja merupakan penting bagi umat kristen untuk dapat berkumpul. Pentingnya sebuah gedung gereja bagi umat kristen bukan hanya sebagai tempat berkumpul saja, melainkan arsitektur gereja dirancang sedemikian rupa dengan kajian-kajian teologi agar dapat membentuk suatu liturgi peribadatan yang dikenal dengan sebutan *theology of space*. Dengan merancang ruang ibadah dengan memperhitungkan kajian teologis di dalamnya memiliki tujuan agar melalui ruang umat dapat memahami dan merasakan daya yang berpengaruh bagi keberlangsungan peziarahan spiritual umat. Oleh sebab itu gedung gereja sebagai *religious of space* merupakan hal yang penting di dalam kekristenan karena arsitektur itu merefleksikan ibadah melalui tata ruang dan pencahayaan agar umat dapat beribadah melakukan segala kegiatan kerohanian.¹ Akan tetapi di tengah tantangan pandemi ini gereja sulit secara utuh menggunakan gedung gereja sebagai tempat untuk dapat melangsungkan kegiatan kerohanian. Oleh sebab penulis merasa gereja tidak bisa hanya berdiam diri saja melihat realitas yang terus bergulir maju, tapi gereja sebagai komunitas harus dapat menjawab tantangan zaman dengan terus memperbaiki diri.

Banyak gereja dalam masa pandemi dan perkembangan industri teknologi ini, berupaya untuk dapat *survive* melayani jemaatnya dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti

¹ James F. White, *Ibadah Kristen* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2011), 77.

menggunakan *Zoom* dan *YouTube*. Akan tetapi melalui kedua teknologi pastinya terdapat beberapa kekurangan, seperti kedua perangkat tidak dapat secara utuh membawa umat yang sedang beribadah merasakan kontribusi ruang ibadah karena perangkat *Zoom* dan *YouTube* hanya memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar atau dapat disebut 2D (dua dimensi), sehingga ibadah hanya mampu dinikmati dari arah depan saja.² Namun kelemahan tersebut bukan berarti umat tidak bisa secara utuh menjalani ibadah, akan tetapi dapat dikatakan kontribusi arsitektur kurang dapat dihayati dan dirasakan oleh umat.

Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berhenti pada perangkat 2D seperti perangkat *Zoom* dan *YouTube*, beberapa tahun terakhir dunia mengenal sebuah perangkat baru yaitu *Metaverse*. Perangkat ini merupakan teknologi yang dipopulerkan oleh salah satu pemilik dari perusahaan sosial media yaitu *Meta*. Platform *Metaverse* dapat dikatakan sebagai semesta baru dalam perangkat digital yang memungkinkan manusia dapat berinteraksi dengan orang di berbagai belahan dunia secara langsung seperti di dunia nyata 3D lewat sebuah avatar yang mewakili diri di dunia *Metaverse*.³ Sejumlah gereja sudah memanfaatkan ruang digital ini peluang untuk dapat merancang pelayanan gerejawi, akan tetapi juga terdapat beberapa gereja yang menolak secara mentah-mentah platform digital ini tanpa berusaha untuk mempelajari dan memahaminya. Padahal melalui ruang digital ini gereja dapat merancang kembali suatu arsitektur gereja atau *religious space* agar dapat menyapa umat agar merasa lebih dekat. Hal ini senada dengan pemikiran Josef Prijotomo berpandangan bahwa arsitektur bukan sebatas bangunan yang didirikan di atas tanah begitu saja dan tidak mempunyai makna apa-apa, akan tetapi juga membawa unsur-unsur seperti sosial, budaya, dan teknologi, sehingga umat benar-benar merasakan bahwa ruang memberikan daya yang menyapa dalam pemaknaan spiritualitasnya.⁴ Begitu pula pandangan Emanuel G. Singgih, melalui bukunya arsitektur gereja seharusnya memberikan kesan keterbukaan dan bukan pada akhirnya menutup atau memalingkan diri realita dunia yang ada.⁵

Dari sini penulis merasa perlu untuk mencoba menelisik realitas bagaimana perkembangan zaman yang begitu pesat mengundang kita untuk dapat meneliti peran ruang *Metaverse* bagi kekristenan terkhusus dalam pemaknaan ruang ibadah.. Karena sepengetahuan penulis pembahasan tentang topik *Metaverse* ini masih sangat minim ditemukan, apalagi pelayanan gereja melalui *Metaverse* masih sulit untuk diterima oleh gereja-gereja. Sehingga diharapkan melalui

² Yulia Melani, "Perbedaan Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi Beserta Contohnya," *Ilmuseni.com*, 4 Agustus, 2016, <https://ilmuseni.com/seni-rupa/perbedaan-seni-rupa-2-dimensi-dan-3-dimensi>.

³ Guichun Jun, "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse" *Journal of Holistic Mission Studies* 37, no. 4 (oktober 2020): 2. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0265378820963155>.

⁴ Linda Octavia, "Jelajah Pemikiran Josef Prijotomo terhadap Arsitektur Nusantara," *ATRIUM: Jurnal Arsitektur*, Vol. 7, no.2, (2021):154.

⁵ Emanuel G. Singgih, *Mengantisipasi Masa Depan* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006), 69.

skripsi ini dapat memberikan sedikit sumbangsih bagi dunia teologi dan arsitektur gereja dalam upaya mewujudkan pelayanan yang lebih meluas dengan memanfaatkan teknologi melalui ruang *Metaverse*.

1.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang, penerapan pelayanan gereja di ruang *Metaverse* masih dianggap tabu bagi beberapa jemaat. Permasalahan yang sering muncul antara lain karena gereja memberikan pandangan buruk terhadap inovasi teknologi baru tanpa adanya kemauan untuk dapat melakukan penelitian secara mendalam. Hal ini terjadi karena berangkat dari alasan ingin mempertahankan dasar teologi yang sudah ada sejak dahulu tentang ruang ibadah. Sehingga dapat dikatakan gereja lupa akan kehadirannya di dunia yang terus berkembang dengan pesat. Bila gereja tidak mau untuk menyesuaikan dengan zaman yang ada, maka gereja akan ketinggalan dan tidak dapat menjawab problematika yang terus bermunculan di dunia.

Oleh sebab itu penelitian ini menjadi salah satu upaya untuk membawa gereja melihat kembali peluang yang dihadirkan ruang *Metaverse* dengan meninjau melalui pembentukan *sacred space*. Untuk melanjutkan penelitian, maka penulis merumuskannya ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Apa itu *theology of space* dalam arsitektur gereja?
2. Apa itu *Metaverse* sebagai semesta digital?
3. Bagaimana *sacred space* pada *theology of space* meninjau *Metaverse* sebagai *space* baru?

1.4. Batasan Permasalahan

Berangkat dari rumusan masalah yang ada, maka penulis akan memperdalam serta menggali apa itu *theology of space* yang berfokus dengan tema besar “*sacred space*” dalam bingkai perkembangan ruang gereja dari zaman ke zaman. Lalu penulis akan melakukan penelitian literatur terkait bagaimana peluang dari ruang *Metaverse* atau ruang “maya” yang berkembang pada saat ini. Penulis memberi batasan penelitian dengan meninjau peran *theology of space* pada liturgi peribadatan.

1.5. Judul Skripsi dan Penjelasan pemilihan Judul

Adapun judul yang diambil oleh penulis yang berangkat dari rumusan masalah adalah:

“Dari Ruang ke Ruang: Sebuah tinjauan *Theology of space* terhadap pelayanan di ruang *Metaverse*”.

Bagi penulis, judul ini sudah dapat mewakili apa yang hendak disampaikan tulisan ini, yaitu mengenai konsep *theology of space* dalam fokus tema besar *sacred space* yang dipahami dan dihayati umat Kristiani selama berabad-abad lamanya yang diuraikan dan dianalisis, serta dipakai untuk meninjau gagasan *sacred* pada ruang *Metaverse*.

1.6. Tujuan

Melalui beberapa permasalahan yang telah dipilih, maka penulis memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam tulisan ini, yaitu:

1. Dapat memahami apa itu *theology of space*.
2. Dapat mengenal semesta baru yang dinamakan *Metaverse*.
3. Melihat bagaimana perjumpaan *theology of space* dengan *Metaverse*.

1.7. Metode Penelitian

Tugas akhir ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif dan dengan pendekatan penelitian kepustakaan.⁶ Penulis hendak mencari dan mendalami konsep *Theology of space* yang berfokus pada aspek *Sacred Space* melalui tinjauan sejarah perkembangan gereja mulai dari zaman Klasik hingga zaman Reformasi. Kemudian mencari data mengenai pengertian dari ruang *Metaverse*. Dengan begitu penulis akan menjelajahinya melalui studi pustaka literatur yang relevan melalui tulisan-tulisan akademis. Setelah data dari keduanya sudah didapatkan maka penulis akan masuk kepada proses pengkajian antara ruang nyata dan ruang maya melalui tinjauan *Theology of space*.

1.8. Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan

Pada bagian Bab I, berisi tentang pendahuluan, latar belakang dari permasalahan yang akan diangkat, rumusan masalah, tujuan dan sasaran yang akan dicapai, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

Bab II. Transformasi *Sacred space*

⁶ John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019),247.

Pada bagian Bab II, berisi penjabaran tentang *theology of space* dalam pembentukan *sacred space* melalui pandangan beberapa tokoh seperti Jeanne Halgren Kilde, Jonathan Z Smith, dan Mircea Eliade. Penulis mencoba menelaah pandangan para tokoh-tokoh mengenai konsep *Theology of space* melalui sejarah konteks gerejanya masing-masing terhadap peranan ruang ibadah di dalam kehidupan berjemaat.

Bab III. Semesta Meta

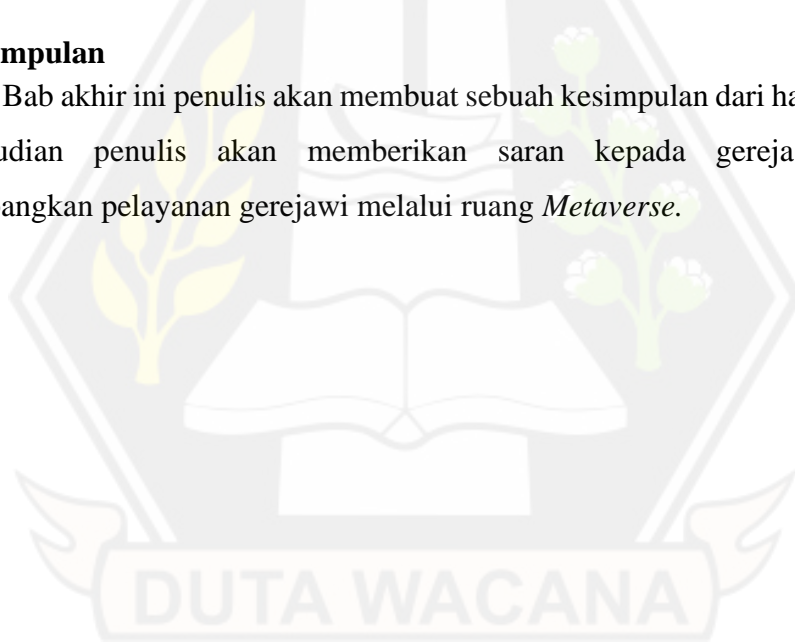
Pada bagian Bab III, melalui penelitian literatur, penulis ingin memaparkan apa itu *Metaverse* sebagai ruang maya, dimulai dari definisi, bentuk, dan cara mengakses platform *Metaverse*. Lalu dilanjutkan dengan manfaat dan kegunaan *Metaverse* bagi kehidupan manusia melalui pengayaan ruang maya.

Bab IV. Explorasi Dimensi: Perbandingan Pengalaman pada Ruang Riil dan Virtual

Pada bagian Bab IV, penulis akan membahas tentang persamaan dan perbedaan yang ditemukan antara ruang nyata dan ruang maya untuk memperkaya penemuan sehingga dapat menemukan makna *theology of space* melalui ruang *Metaverse*.

Bab V. Kesimpulan

Pada Bab akhir ini penulis akan membuat sebuah kesimpulan dari hasil penelitian pada bab I-IV. Kemudian penulis akan memberikan saran kepada gereja-gereja untuk dapat mempertimbangkan pelayanan gerejawi melalui ruang *Metaverse*.



Bab V

Penutup

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, penulis menemukan bahwa *Theology of space* merupakan suatu konsentrasi teologi yang mengkaji relasi antara ruang dan agama dalam pengaruh konteks zaman, sosial, dan budaya. Konsep ini dikemukakan oleh Jeanne Halgren Kilde dalam tulisannya bahwa *sacred space* atau ruang suci pada gereja tidak terbentuk dari ruang kosong, melainkan terbentuk dari pengaruh konteks yang ada, baik internal kekristenan maupun sosial politik. Pengaruh dari luar dan dalam gereja itu membentuk suatu liturgi gerejawi yang di dalamnya mencakup *Divine Power*, *Sosial Power*, dan *Personal Power*. Ketiga unsur tersebut merupakan relasi suci nan utuh dari liturgi gerejawi yang berpengaruh pada pembentukan arsitektur gereja. Dengan demikian arsitektur gereja merupakan *powerful place* seperti yang dikemukakan kilde, karena arsitektur gereja berperan dalam tercipta suatu relasi suci liturgi.

Pada abad ke-21, ruang tidak lagi hanya dibatasi oleh wujud secara nyata atau fisik, dan persepsi panca indra manusia, karena dengan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi tercipta suatu ruang virtual sebagai semesta yang baru. Secara umum, ruang virtual memiliki sifat yang berbeda dengan ruang riil mulai dari akses yang memerlukan alat bantu, pengalaman berinteraksi, dan keberadaan geografis yang berbeda. Akan tetapi dalam prakteknya, ruang virtual memiliki beberapa kesamaan dengan ruang riil karena memiliki peran dalam membantu kebutuhan manusia baik secara sosial maupun individu.

Melalui kajian literatur, peneliti menemukan bahwa ruang virtual pada platform *Metaverse* juga dapat menjadi *sacred space* atau ruang suci, sama seperti gedung gereja pada dunia nyata. Dasar dari kesimpulan tersebut adalah karena *Metaverse* sebagai ruang virtual juga mampu untuk menghadirkan pengalaman spiritual yang dapat dijelajahi dan diwujudkan. Kemudian, kesucian dari ruang virtual dapat dikaji melalui hakikat Allah yang melampaui ruang dan waktu, sehingga umat juga dapat menghayati kehadiran Allah dalam ruang virtual. Lalu, *Metaverse* juga dapat memfasilitasi suatu interaksi antar umat dan perangkat gereja dalam aktivitas liturgi gerejawi. Selanjutnya, kehadiran *Metaverse* sebagai ruang virtual dianggap relevan dengan konteks zaman yang ada, dimana teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan. Oleh sebab itu kehadiran *Metaverse* harus dimanfaatkan sebagai perpanjangan karya misi gereja. Namun dari kesimpulan tersebut jangan sampai umat salah menilai dengan anggapan ruang virtual sebagai pengganti dari ruang riil. Karena bagaimanapun *Metaverse* masih dalam tahap perkembangan dan masih banyak aspek yang belum dapat dipenuhi dalam ruang

virtual seperti sakramen simbolik dan pengalaman sensorik. Oleh sebab itu, baik adanya bila ruang *Metaverse* dipergunakan sebagai ruang alternatif bukan sebagai yang utama dalam menjalankan liturgi peribadatan.

5.2. Saran

5.2.1. Saran bagi Gereja

Sejarah gereja memperlihatkan bagaimana penerapan liturgi gereja tidaklah bersifat baku, namun sebaliknya liturgi gereja dapat berubah atau bertransformasi seiring perubahan zaman dan konteks yang dihidupi. Pada zaman ini dan yang akan datang, teknologi bukan hanya menjadi alat bantu bagi aktivitas manusia, melainkan teknologi menjadi bagian dari hidup manusia. Dengan demikian gereja-gereja tidak perlu seolah-olah menutup diri dari terobosan baru dalam konsep peribadatan pada ruang virtual di *Metaverse*, karena kedepannya ruang virtual akan menjadi ruang kedua bagi manusia dalam menjalankan kesibukannya. Oleh sebab itu, seiring dengan panggilan gereja

Dengan sifat gereja yang harus fleksibel terhadap suatu perkembangan, bukan menjadi alasan bagi gereja untuk serta-merta menerima perkembangan zaman dengan “mentah-mentah”, sehingga terkesan tergesa-gesa dalam mengambil keputusan. Karena bagaimanapun juga segala sesuatunya butuh pertimbangan yang matang agar kita dapat mencapai hasil terbaik dan mengantisipasi dampak yang ada. Seperti pada penerapan ibadah di ruang virtual, gereja harus mempertimbangkan secara matang dari aspek makna peribadatan, makna ruang suci, dan kemampuan gereja sendiri dalam pengaplikasian ibadah di ruang virtual.

5.2.2. Saran bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini berfokus untuk bagaimana melihat ruang virtual pada platform *Metaverse* dari sudut pandang *theology of space*, yang tercermin dalam pengalaman ruang riil melalui gedung gereja dari zaman klasik hingga zaman modern. Dengan begitu penelitian ini hanya membahas esensi *theology of space* pada ruang virtual, sehingga penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan lebih berfokus pada arsitektur gereja dalam ruang *Metaverse*. Selain itu, penelitian ini dapat diperkaya dengan menggunakan metode penelitian lapangan untuk melihat bagaimana konteks gereja memahami dan menghayati peribadatan dalam ruang virtual. Karena penelitian lapangan memberikan data yang konkret pada konteks gereja dan sosial yang ada. Kemudian penelitian selanjutnya bisa mengkaji ruang *Metaverse* melalui pondasi eklesiologi dalam menghayati makna kehadiran.

DAFTAR PUSTAKA

- “Arti Kata Hadir - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.” Accessed May 22, 2023.
<https://kbbi.web.id/hadir>.
- Ashadi. *Peradaban dan Arsitektur: Zaman Pertengahan Byzantium, Kekristenan, dan Islam*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press, 2016.
- Ball, Matthew. *The Metaverse: and How It will Revolutionize Everything*. New York: Liveright Publishing Corporation, 2022.
- Bawembang, Fransisca Jonelia and Indradjaja Makainas. “Implementasi Teori *Renaissance* Pada Bangunan Komersial Di Kota Manado.” *Media Matrasain* Vol 10 no 3 (November 2013).
<https://doi.org/10.35792/matrasain.v10i3.4122>.
- Beaudion, Tom. *Virtual Faith: The Irreverent Spiritual Quest of Generation*. San Francisco: Jossey-Bass, 1998.
- Campbell, Heidi, ed. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge, 2012.
- Clemens, Andrew. *Metaverse For Beginners: A Guide to Help You Learn About Metaverse, Virtual Reality and Investing in NFTs*. Independently published, 2022.
- “Clemens, Andrew | Dublin, OH | Morgan Stanley Wealth Management.” Accessed June 26, 2023. <https://advisor.morganstanley.com/andrew.clemens>.
- “Digital_1 Adjective - Definition, Pictures, Pronunciation and Usage Notes | Oxford Advanced Learner’s Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.Com.” Accessed May 24, 2023.
https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/digital_1?q=digital.
- Dudoglo, Andrej, and Ritter, Florian. “Avatar Selection in the *Metaverse*: How Users Choose Their Digital Persona in VR Chat.” Uppsala Universitet, 2022.

- Dwiraharjo, Susanto. "Konstruksi Teologis Gereja Digital: Sebuah Refleksi Biblis Ibadah Online Di Masa Pandemi COVID-19." *EPIGRAPH* 4, no. 1 (Mei 2020).
<http://www.stttorsina.ac.id/jurnal/index.php/epigraphe>.
- Endarto, Ikhwan A and Martadi. "Analisis Potensi Implementasi *Metaverse* Pada Media Edukasi Interaktif." *Jurnal Barik* Vol. 4 No. 1 (2022): 37–57.
- Freeman, Guo, Divine Maloney, Dane Acena, and Catherine Bachelor. "(Re)Discovering the Physical Body Online: Strategies and Challenges to Approach Non-Cisgender Identity in Social Virtual Reality." In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–15. New Orleans LA USA: ACM, 2022. <https://doi.org/10.1145/3491102.3502082>.
- "Fungsi Keyboard Dan Mouse | Materi Dasar Komputer." Accessed June 19, 2023.
<https://www.bisakomputer.id/2017/07/fungsi-keyboard-dan-mouse.html>.
- "Fungsi Keyboard Dan Mouse | Materi Dasar Komputer." Accessed June 26, 2023.
<https://www.bisakomputer.id/2017/07/fungsi-keyboard-dan-mouse.html>.
- Geraci, Robert M. *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. New York: Oxford University Press, 2014.
- Gamepad pada Emulator | Cara Menggunakan Pengontrol Gamepad-Pengenalan Fitur Dasar-LDPlayer. "Gamepad pada Emulator | Cara Menggunakan Pengontrol Gamepad-Pengenalan Fitur Dasar LDPlayer." Accessed June 19, 2023.
<https://id.ldplayer.net/blog/33.html>.
- Gunawan, Daniel Kristanto. "Hadirat Tuhan Dalam Ruang Digital: Kajian Teologis Terhadap Ibadah Online Di Tengah Pandemi COVID-19." *Theologia in Loco* 4, no. 2 (October 31, 2022): 214–38. <https://doi.org/10.55935/thilo.v4i2.252>.
- Jun, Guichun. "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the *Metaverse*: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church." *Journal of Holistic Mission Studies* 37, no. 4 (October 2020): 297–305. <https://doi.org/10.1177/0265378820963155>.

- Kieckhefer, Richard. *Theology in Stone: Church Architecture from Byzantium to Berkeley*. New York: Oxford University Press, Inc., 2004.
- Kilde, Jeanne H. *Sacred Power, Sacred space: An Introduction to Christian Architecture and Worship*. New York: Oxford University Press, Inc., 2008.
- Krautheimer, Richard and Ćurčić, Slobodan. *Krautheimer, Early Christian and Byzantine Architecture*. Yale University Press, 1992.
- Kristina Sessa. “Domus Ecclesiae: Rethinking a Category of Ante-Pacem Christian Space.” *The Journal of Theological Studies* Volume 60, no. 1 (April 2009).
<https://doi.org/10.1093/jts/fln173>.
- “Laman Resmi Republik Indonesia • Portal Informasi Indonesia.” Accessed March 24, 2023.
<https://indonesia.go.id/profil/agama>.
- Lukito, Daniel L. “Tinjauan Teologi Terhadap *Metaverse*,” n.d. “Pengguna Internet Di Indonesia Makin Tinggi | Indonesia Baik.” Accessed May 22, 2023.
<https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi>.
- Lukito, Daniel Lukas. “Tinjauan Teologis Terhadap *Metaverse*.” *Themelios*, Maret 9, 2022.
<http://themelios.net/2022/03/09/tinjauan-teologis-terhadap-m-e-t-a-v-e-r-s-e/>.
- Martasudjita, Emanuel. *Liturgi: Pengantar Untuk Studi Dan Praksis Liturgi*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2011. Mystakidis, Stylianos. “*Metaverse*.” *Encyclopedia* 2, no. 1 (February 10, 2022): 486–97. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>.
- Mathews, Thomas F., S.J. *The Early Churches Of Constantinople: Architecture And Liturgy*. New York: New York University ProQuest Dissertations, 1970. Manguju, Yudha
- Mendes, Rodolfo Evágrio Dos Reis. “Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Gereja Paroquia Sao Pedro Sao Paulo Aileu di Timor Leste.” *Atma Jaya* Yogyakarta, 2020. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/25895>.

Ningsih, Sri Restu, Janner Simarmata, and Adhi Prasetyo. *Mengenal Dunia Digital Metaverse*. edited by Matias Julyus Fika Sirait. Padang: Yayasan Kita Menulis, 2023.

Nugraha. "Gereja Yang Elastis Sebagai Model Bergereja Di Era Digital."

BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual 5, no. 2 (December 25, 2022): 264–82. <https://doi.org/10.34307/b.v5i2.355>.

Orna Ningsih. "God As Mistery: Konsep Allah Transenden Dan Imanen Menurut Kallistos Ware." *Veritas Lux Mea* 4, no. 1 (2022): 122–30.

Pinem, Masmadia. "Sejarah, Bentuk Dan Makna Arsitektur Gereja GPIB Bethel Bandung."

Jurnal Lektur Keagamaan 14, no. 2 (December 31, 2016): 347.

<https://doi.org/10.31291/jlk.v14i2.505>.

Putra, Bobby Hartono. "Tinjauan Teologi Ibadah Dalam *Metaverse* Di Era Pandemi dan

Kemajuan Teknologi." *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* Vol. 7, no. 5 (Mei 2022).

Republika Online. "Kenali Risiko Keamanan di Dunia Virtual *Metaverse*," April 21, 2022.

<https://republika.co.id/share/rany1s368>.

Salura, Purnama. "Relasi Liturgi Dengan Ekspresi Bentuk Sakral Arsitektur Gereja Katolik."

Katolik Parahyangan, 2015.

Simangunsong, Benedictus A. "Konstruksi Diri Dan Pengelolaan Kesan Pada Ruang Riil Dan

Ruang Virtual." *Jurnal ASPIKOM* 1, no. 1 (January 9, 2017): 26.

<https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i1.6>.

Singgih, Emanuel G. *Berteologi dalam Konteks: Pemikiran-pemikiran mengenai*

Kontekstualisasi Teologi di Indonesia. Yogyakarta: PT Kanisius, 2000.

Sukawi. "Arsitektur Bizantium Pada Dome of The Rock." Institutional Repository (UNDIP-IR),

no. *Jurnal Jurusan Arsitektur* (2004). <http://eprints.undip.ac.id/1615/>.

Smith, Thomas G. "An Architecture to Honor the Church's Vision." *Adoremus Bulletin*

Vol. III/No. 8 (November 1997).

Srisadono, Yosef Doni. "Konsep *Sacred space* Dalam Gereja Katolik." *Melintas* Vol. 28 No. 2 (February 28, 2012): 25. "You're Welcome Here." Accessed May 22, 2023.

<https://www.life.church/>

"Virtual Adjective - Definition, Pictures, Pronunciation and Usage Notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.Com." Accessed May 24, 2023.

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/virtual?q=virtual>.

VR Church. "VR Church in the *Metaverse*." Accessed May 22, 2023. <https://www.vrchurch.org>.

White, James F. *Pengantar Ibadah Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2011.

Widodo, Yohanes Rian, and Yolanda Devira Roseli. "Tinjauan Teologis Ibadah di *Metaverse*."

Jurnal Matetes Vol. 4 No. 1, no. Church Services in the Industrial Age 4.0 and Church History Section (2023). <https://jurnal.stte.ac.id/index.php/matetes/article/view/83>.

Wowor, Marcovani R and Tinangon, Alvin J. "Biara Tarekat CMM di Tomohon (Sakralisme dalam Arsitektur)." *UNSRAT* Vol. 2 No. 2 (2013).

<https://doi.org/10.35793/daseng.v2i2.2525>.

