

**KEHADIRAN DALAM PERJAMUAN KUDUS VIRTUAL  
SUATU KAJIAN TEOLOGI-TEKNOLOGIS TERHADAP VISUAL  
DIGITAL DARI CHANNEL YOUTUBE GKJ GONDOKUSUMAN  
YOGYAKARTA**

**TESIS**

**Diajukan kepada Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana untuk  
memperoleh gelar Magister Filsafat Keilahian**

**Oleh**

**Kolsinus Kalven Benu  
(50190062)**



**Fakultas Teologi**

**Program Magister Filsafat Keilahian  
Universitas Kristen Duta Wacana**

**Yogyakarta**

**2022**

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

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

Nama : Kolsinus Kalven Benu  
NIM : 50190062  
Program studi : Magister Filsafat Keilahian  
Fakultas : Teologi  
Jenis Karya : Tesis

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:

***Kehadiran dalam Perjamuan Kudus Virtual : Sebuah Kajian Teologi-  
Teknologis Terhadap Visual Digital dari Channel Youtube GKJ Gondokusuman  
Yogyakarta***

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 nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada Tanggal : 12 Juli 2022

Yang menyatakan



(Kolsinus Kalven Benu)

NIM. 50190062

**Halaman Pengesahan**

Tesis dengan Judul:

**KEHADIRAN DALAM PERJAMUAN KUDUS VIRTUAL**

**Suatu Kajian Teologi-Teknologis Terhadap Visual Digital dari Channel Youtube Gereja Kristen Jawa Gondokusuman Yogyakarta**

Oleh:

**Kolsinus Kalven Benu**

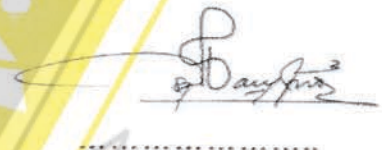

**(50190062)**

Telah diajukan dan dipertahankan dalam ujian tesis Program Magister Filsafat Keilahian, Universitas Kristen Duta Wacana yang dilaksanakan oleh dewan dosen penguji dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Filsafat Keilahian pada 30 Juni 2022.

**Nama Dosen**

1. Pdt. Prof. Dr. Yahya Wijaya  
(Dosen Pembimbing I)
2. Prof. Dr. J.B. Giyana Banawiratma  
(Dosen Pembimbing II)
3. Pdt. Stefanus Christian Haryono, MACF, Ph.D  
(Dosen Penguji)

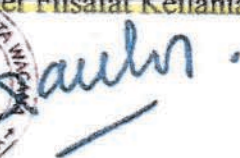
**Tanda Tangan**



Disahkan oleh:

**DUTA WACANA**  
Kaprosdi Magister Filsafat Keilahian



  
Pdt. Paulus Sugeng Widjaja, MAPS, Ph.D

## Pernyataan Integritas

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis yang berjudul: **Kehadiran dalam Perjamuan Kudus Virtual, Suatu kajian Teologi-Teknologis terhadap Visual Digital dari Channel Youtube GKJ Gondokusuman Yogyakarta** adalah hasil karya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah serupa yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu lembaga perguruan tinggi. Selain itu, sepengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, yang sama dengan hasil karya saya, kecuali yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain yang menjadi kutipan saya dalam tesis ini, tercatat dalam catatan kaki dan daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juli 2022



  
Kolsinus K. Benu



## Kata Pengantar

Kehadiran tidak boleh menjadi sebuah proses yang disengaja, dan harus membuat relasi yang membuat *Dasein* (subjek) menyadari keterlemparannya dalam ruang dan waktu

Martin Heidegger

Setiap kali menghadiri ibadah melalui channel Youtube, saya terkesima dengan visual digital yang ditampilkan. Betapa agung hasil komposisi digital dari gambar, video, simbol, animasi, teks, dan audio, yang ditampilkan dalam satu halaman presentasi secara *live streaming*. Meminjam kata Heidegger, saya (subjek) kemudian menyadari keterlemparan saya dalam ruang dan waktu, kemudian bertanya apakah Allah melalui visual digital itu? Bagaimana membangun daya imajinatif terhadap kehadiran dimensi transenden melalui visual digital? Di masa pandemi covid-19, banyak gereja-gereja di Indonesia tiba-tiba menyiarkan ibadah perjamuan kudus secara online. Apakah hanya sebuah tontonan atau ada pengaruhnya terhadap kedalaman moral dan spiritualitas manusia? Pertanyaan ini mendasari penelitian saya dalam tesis ini. Banyak orang berpandangan bahwa teknologi melambangkan keyakinan dunia modern dan postmodern. Tetapi itu adalah keyakinan yang ambivalen, yang menyelimuti ketakutan dan harapan manusia di era digital. Antara krisis dan harapan dalam memahami kehadiran sang transenden itu dalam dunia digital. Saya menulis tesis ini berdasarkan penelitian saya pada channel Youtube GKJ Gondokusuman Yogyakarta, untuk memahami representasi visual digital dalam perjamuan kudus online dan fenomenanya, kuasa dibalik itu, kemudian membangun pendekatan teologi terhadapnya.

Saya mengucapkan syukur kepada Allah Bapa sang sumber hikmat, yang melalui Yesus Kristus Putranya senantiasa hadir dan membimbing saya dalam selama proses belajar ini melalui Roh Kudus. Tesis ini dapat selesai dan studi berakhir hanya oleh karena anugerahNya. Saya berterima kasih kepada Pdt. Prof. Dr. Yahya Wijaya dan Prof. Dr. J.B. Giyana Banawiratma yang telah membimbing saya dalam menulis tesis ini. Saya berterima kasih untuk respon, waktu, kesabaran, dan perhatian yang diberikan kepada saya. Mereka adalah guru, sekaligus cendekiawan yang hebat. Dua Guru ini selalu menjadi navigasi bagi saya ditengah kebingungan lanskap konseptual yang saya buat. Saya berterima kasih kepada Pdt. Stefanus Christian Haryono, MACF, Ph.D, yang telah menguji tesis saya. Terima kasih juga saya sampaikan kepada Bpk. Pdt. Paulus Sugeng Widjaja, MAPS, Ph.D selaku Kaprodi dan semua karyawan, khususnya admin Pascasarjana Teologi, Bu Tyas dan Bu Niken, dan karyawan perpustakaan lantai 4, khususnya Pa Haleluyah Timbo Hutabarat. Terimakasih untuk teman-teman angkatan 2019 yang membangun persahabatan, dukungan, dan empati hingga kini. Saya juga berhutang budi untuk Pdt. Ishak Hendrik, Pdt. Thomas Ly, Pdt Bobby Nalle, Pdt Ester Ga, Ka Fiktor Banoet, Ka Dini Solle, Sarah Lau, Betty Donuisang, Ka Lusua Billik, Ka Adi Rondo, dan Ka Eci Roen. Terima kasih untuk semangat, dukungan dan motivasi yang diberikan kepada saya untuk menyelesaikan studi ini. Terima kasih tak terhingga untuk istri saya Elsy Lima, yang selalu berkorban dalam kasih, mendoakan dan mendukung saya selama studi. Untuk kedua putera saya yang memberi semangat, Kalvary dan Khairan, yang merelakan waktu masa kecil mereka untuk studi ini. Saya tidak membayangkan mengerjakan proyek ini tanpa kehadiran mereka. Untuk kedua orang tua saya, Alm. Bpk. Agustinus Benu dan Ibu Victoria Nenohaifeto. Terima kasih untuk cinta yang tulus, doa-doa yang dinaikan tanpa henti. Ada hutang budi yang tak terbayar sampai kapanpun, terutama untuk ayah yang telah tiada menjelang akhir studi ini. Kematianannya yang tidak terduga merupakan pukulan bagi saya di saat penulisan tesis ini sedang berlangsung. Sekali lagi terima kasih untukmu.

Terima kasih juga untuk Bpk. Mesakh Lima dan Ibu Catherina Nuban, Ka Miksen sekeluarga, adik Feby Sekeluarga, Elmen, dan Lely dalam segala dukungan dan doa yang diberikan kepada saya. Terima kasih untuk GKJ Gondokusuman Yogyakarta yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian secara netnografi pada Channel Youtubenya. Tuhan memberkati pelayanan kepada umat. Terima kasih juga kepada Majelis Sinode Gereja Masehi Injil di Timor (GMIT) yang memberikan kesempatan dan membiayai studi lanjut ini.

Saya mohon maaf untuk segala kekurangan dalam tesis ini. Harapan saya, semoga tulisan ini dapat bermanfaat, dan dapat dikembangkan dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 12 Juli 2022

Kolsinus K. Benu



## Daftar Isi

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Integritas .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	vi
Abstrak .....	viii
Bab 1 Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ritual Perjamuan Kudus online dalam perdebatan .....	5
1.3 Fokus Masalah .....	11
1.4 Pertanyaan Penelitian .....	21
1.5 Metodologi dan Metode penelitian .....	21
1.5.1 Metode Penelitian Netnografi .....	22
1.5.2 Lokus Penelitian Netnografi .....	23
1.5.3 Metode pengumpulan data netnografi .....	25
1.5.4 Langkah-langkah penelitian netnografi .....	26
1.6 Tujuan dan manfaat Penelitian .....	27
1.7 Judul .....	27
1.8 Sistematika Penulisan .....	28
BAB II Channel Youtube GKJ Gondokusuman dalam pandangan J. Sage Elwell .....	29
2.1 Pendahuluan .....	29
2.2 Budaya <i>live streaming</i> di era digital .....	29
2.3 Data pengguna Youtube di Indonesia .....	32
2.4 Hasil Penelitian pada Channel Youtube GKJ Gondokusuman .....	35
2.4.1 Halaman utama channel Youtube GKJ Gondokusuman .....	38
2.4.2 Tanggal dan waktu postingan, jumlah <i>likes, views, comments</i> .....	40
2.4.3 Penggunaan visual digital dalam bentuk foto, video, audio, warna, dan narasi liturgi .....	43
2.4.4 Penggunaan kata-kata (komentar) dan <i>emoticon</i> .....	51

2.5	Makna ‘kehadiran’ dari seni visual perjamuan kudus online menurut pandangan J. Sage Elwell .....	54
2.5.1	Bentuk komunikasi di era digital .....	56
2.5.2	Krisis transendensi dalam dunia digital .....	57
2.5.3	Kematian Tuhan yang diprakarsai oleh modernisme .....	59
2.5.4	Kematian subjek yang didorong oleh postmodernisme .....	62
2.5.5	Seni Intermedia .....	67
2.6	Kesimpulan .....	70
Bab III	Makna ‘kehadiran’ dalam Perjamuan Kudus menurut Yohanes Calvin .....	72
3.1	Pendahuluan .....	72
3.2	Hakikat Perjamuan Kudus .....	73
3.3	Kehadiran Kristus dalam Perjamuan Kudus .....	76
3.4	‘Kehadiran’ dalam Perjamuan Kudus GKJ Gondokusuman .....	83
3.5	Kesimpulan .....	88
Bab IV	Refleksi Teologis-Teknologis tentang ‘kehadiran’ dalam Perjamuan Kudus Online .....	90
4.1	Pendahuluan .....	90
4.2	Realis Praesensia Kristus dalam perjamuan kudus virtual .....	90
4.2.1	Kehadiran dalam perjamuan kudus sebagai <i>being in the WWW</i> .....	97
4.2.2	Seni Intermedia dalam perjamuan kudus online .....	101
4.2.3	Kehadiran secara korporeal dan virtual .....	103
4.3	Anamnesis dalam perjamuan kudus online .....	105
4.4	Imajinasi akan dimensi transenden dalam perjamuan online .....	107
4.5	Imajinasi terhadap visual digital Perjamuan Kudus GKJ Gondokusuman .....	114
4.6	Kesimpulan .....	118
Bab V	Penutup .....	119
5.1	Kesimpulan .....	119
5.2	Perjamuan kudus online setelah pandemic covid-19 .....	122
5.3	Catatan penutup .....	123
	Daftar Pustaka .....	127



## Abstrak

Kehadiran dalam perjamuan kudus online merupakan tema teologis yang terus dibahas dari berbagai pendekatan. Sebagian kalangan menilai kehadiran dalam perjamuan kudus online tidak otentik, sebab tidak ada pertemuan secara fisik. Tuhan tidak hadir dalam dunia digital, karena itu perjamuan kudus yang dilaksanakan tidak sah. Pertanyaannya ialah bagaimana membangun daya imajinasi umat akan kehadiran dimensi transenden melalui seni visual digital Youtube? Oleh karena itu saya meneliti channel Youtube GKJ Gondokusuman Yogyakarta. Saya menggunakan metode penelitian netnografi untuk mengumpulkan data dari internet melalui metode survey. Data-data digital yang dikumpulkan seperti penggunaan teks, gambar, audio, video, animasi, simbol, warna, dan angka. Data-data tersebut digabungkan dalam komposisi digital kemudian ditampilkan dalam satu halaman presentasi kepada umat. Namun data-data tersebut bersifat *hyper realistic* dan tidak mampu menolong umat untuk memahami kehadiran transenden melalui visual digital. Menurut J. Sage Elwell, hal ini dipengaruhi oleh krisis transendensi di era digital. Krisis transendensi disebabkan oleh dua hal, yakni pertama, perkembangan teknologi di era modern membawa manusia (*human*) menuju *posthuman*, yang ditandai dengan adanya konstruksi tubuh manusia dan makhluk hidup secara fisik dan psikis. Manusia hidup dengan organ mesin dan tubuh dalam jaringan digital. Keadaan ini menandakan adanya kuasa digital atas tubuh manusia. Elwell melihatnya sebagai kematian Tuhan di era digital. Kedua, data-data digital menggantikan manusia sebagai subjek dan lebih relevan sehingga terbuka untuk dikonstruksi kembali dengan identitas yang baru. Hal ini merupakan kematian subjek di era digital. Kedua hal ini turut mempengaruhi pemahaman tentang kehadiran dalam perjamuan kudus online. Secara teologis, dapat dihubungkan dengan teologi Yohanes Calvin tentang kehadiran Kristus dalam perjamuan kudus. Firman yang diberitakan, dan roti dan anggur perjamuan merupakan tanda dari tubuh dan darah Kristus. Umat yang terlibat dalam perjamuan kudus dapat memakan tubuh dan darah Kristus dan bersekutu denganNya untuk memperoleh kekuatan dalam hidup. Dua pandangan ini relevan untuk memahami kehadiran dalam perjamuan kudus online. Berkaca dari pandangan Martin Heidegger, kehadiran dalam perjamuan kudus tidak ditentukan oleh subjek atau objek tertentu, atau simbol-simbol digital sebab pada dasarnya kehadiran '*being*' hadir mendahului objek pemikiran tertentu. Ia hadir ketika menyadari keterlemparannya dalam dunia digital dan memaknainya. Maka diperlukan dekonstruksi terhadap pemikiran manusia bahwa Kristus sudah hadir dalam perjamuan kudus online sebab Ia maha hadir. Untuk mengenal tandanya, umat harus memaknai roti dan anggur perjamuan. Roti dan anggur yang dinarasikan melalui Firman Tuhan menjadi tanda sakramen, suatu tanda akan kehadiran Kristus dalam perjamuan kudus. Sesungguhnya umat sudah hadir dalam perjamuan kudus dan berjumpa dengan Kristus ketika melakukan klik untuk berpartisipasi bersama-sama umat lainnya dalam perjamuan kudus. Kristus tidak mati di era digital, tetapi hadir dan memperlihatkan diriNya melalui tanda-tanda visual digital. Untuk itu, dalam perjamuan kudus, umat dapat berimajinasi tentang tubuh dan darah Kristus, tentang tubuh orang-orang percaya di segala tempat dan waktu, menyadari keterlemparannya dalam dunia digital dan memaknainya. Imajinasi yang demikian akan membawa umat untuk terhubung dengan Kristus yang transenden, bahkan menyentuh yang ilahi.

Kata Kunci: *Perjamuan kudus, kehadiran, krisis transendensi, imajinasi virtual, roti dan anggur.*

## Abstract

The attendance of an online holy communion is a theological topic that is still being discussed from various approaches. Some people consider the attendance of an online holy communion to be inauthentic because there is no physical meeting. God is not present in the digital world; therefore, this holy communion is not valid. The question is how to build people's imaginations for the presence of a transcendent dimension through the digital visual art of YouTube. For this reason, I observed the YouTube channel of GKJ Gondokusuman Yogyakarta. I used the netnography research method to collect data from the internet through surveys. The digital data that were collected included texts, pictures, audio, video, animation, symbols, colour, and numbers. These data were combined into a digital composition, which was then displayed on a single page of the community presentation. However, these data were hyper realistic and could not help the community understand the presence of transcendence through digital visuals. According to J. Sage Elwell, this matter was influenced by the transcendence crisis in the digital era. The transcendence crisis is caused by two things. First, the advancement of technology in the modern era transforms humans into posthuman creatures, which are defined by the physical and psychic construction of the human body and other living things. Humans live with machines and body organs in digital networking. This situation indicates the existence of digital power over the human body. Elwell sees it as God's death in the digital era. Second, digital data replaces humans as subjects, and it is more relevant. Therefore, they are open to reconstruction with new identities. This is the death of the subject in the digital age. These two things also affected the understanding of attendance at an online holy communion. Theologically, it can relate to John Calvin's theology of Christ's presence in the holy communion. The word preached and the bread and wine of the supper are signs of the body and blood of Christ. People who participate in holy communion can eat Christ's body and blood and commune with Him to gain strength in life. These two points of view are important for comprehending online holy communion attendance. Reflecting on Martin Heidegger's view, attendance at communion is not determined by any subject or object, nor digital symbols, because essentially the presence of "being" is present prior to a particular object of thought. He is present when we realize his existence in the digital world and interpret it. Thus, deconstruction towards humans' thoughts, that Christ is already present in the online holy communion because He is all-present, is needed. To recognize the sign, people must understand the meaning of bread and wine in the communion. The bread and wine, which the Word of God described, became the sacrament's mark and a sign of Christ's presence at the holy communion. In fact, the people were already present at the holy communion and met Christ when they clicked to participate with the other people in the holy communion. Christ does not die in the digital era; He is present and shows Himself through digital visual signs. For this reason, in holy communion, people can imagine the body and blood of Christ, about the body of believers in all places and times, and realize their existence in the digital world and interpret it. Such an imagination will lead people to connect with the transcendent Christ, even touch the divine.

Keywords: *Holy communion, presence, crisis of transcendence, virtual imagination, bread and wine.*

# Bab 1

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 ini manusia modern telah berada dalam revolusi teknologi digital, yang menekankan kecepatan informasi dan komunikasi. Revolusi tersebut ditandai dengan hadirnya *gadget*, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), *Internet of Things and Services* (IoT dan IoS), Big Data, Percetakan 3D, kendaraan tanpa pengemudi, rekayasa genetika, robot, dan mesin pintar. Secara umum, sistem kerjanya adalah internet merupakan sistem global jaringan komputer yang saling berhubungan, yang menggunakan protokol Internet (TCP / IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia<sup>1</sup>. Di dalam ruang digital atau *cyberspace*, komputerlah yang memindahkan informasi itu. Komputer mengontrol informasi dengan mengumpulkan, menyimpan, mengambil, mengatur, dan mengirimkannya. Manusia dapat terhubung ke teks lain di mana pun di dunia. Harian Umum Kompas pada Oktober 2020 memberitakan bahwa Jepang sedang menuju revolusi industri 5.0 yang didefinisikan sebagai sebuah masyarakat yang berpusat pada manusia, yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sebuah sistem yang sangat mengintegrasikan ruang digital dan ruang fisik. Perubahan yang demikian mendorong sebagian masyarakat modern untuk menyesuaikan diri. Bagi “generasi X” (dan generasi-generasi penerusnya) yang dibesarkan oleh internet menyambut fenomena tersebut secara positif dan tidak sulit untuk beradaptasi. Namun bagi generasi Baby Boomers (lanjut usia) yang tidak memiliki akses pada teknologi digital akan tersisih.

Media teknologi digital sangat dekat dengan manusia. Dia ada di sekitar hidup kita dan menjadi bagian hidup setiap hari. Karena itu manusia dapat mewujudkan secara nyata

---

<sup>1</sup> “Revolusi Industri 4.0,” in *Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas*, October 22, 2021, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Revolusi\\_Industri\\_4.0&oldid=17533121](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Revolusi_Industri_4.0&oldid=17533121).

maupun maya. Manusia, selain dapat dilihat, disentuh, dan dibaui secara fisik seperti benda lainnya, tetapi interaksi dengannya juga dapat terjadi secara maya dalam media digital. Sopacoly-Lattu menyebutnya seperti “makhluk amfibi yang dapat hidup dan beradaptasi dalam dunia offline dan online”<sup>2</sup>. Inilah *conditio humana* di era digital sekarang ini. Teknologi digital telah menjadi suatu budaya manusia (*cyberculture*) yang mengubah hidup manusia, cara berkomunikasi, cara bepergian, cara berbelanja, bahkan cara berpikir. Oleh karena telah menjadi suatu budaya, maka dunia digital sulit untuk dipisahkan dari manusia sekarang ini. Berbagai macam aktivitas manusia baik itu produksi, konsumsi, bisnis, pendidikan, kesehatan, politik, transportasi, bahkan agama dapat terjadi melalui dunia digital. Nurudin menyebut fenomena penggunaan media sosial sebagai agama baru masyarakat milenial.<sup>3</sup> Artinya dengan teknologi *gadget*, seseorang membangun relasi dan menghabiskan waktunya, menjadikan informasi dari media sosial sebagai suatu kebenaran dan berperilaku tanpa selektif, tempat bertanya untuk kebutuhan hidup, kesehatan, transportasi, cuaca, bahkan menjadikannya sebagai sumber hikmat dan tuntunan moral hidup sehari-hari. Mirip dengan kepercayaan terhadap suatu agama.

Jika dilihat dengan seksama, aktivitas dalam dunia digital merupakan kelanjutan dari dunia nyata. Kegiatan online sama seperti kegiatan offline, cuma dalam ruang yang berbeda, yang lebih luas dan tanpa batas yakni ruang *cyber*. Aktivitas manusia semakin mudah dengan hadirnya berbagai macam perangkat teknologi seperti komputer, *cellular*, *ipad*, *tablet* yang terkoneksi langsung dengan jaringan internet. Muncul istilah *homo digitalis* sebagai kelanjutan dari *homo sapien*, manusia (*homo*) yang dibentuk oleh teknologi digital (*digitalis*). *Homo digitalis* menuntut manusia untuk terus-menerus terhubung, mengalami banjir informasi, dan berpartisipasi di dalamnya. Manusia bukan hanya menjadi pengguna tetapi

---

<sup>2</sup> Mick Mordekhai Sopacoly and Izak Y.M. Lattu, “Christianity and Online Spirituality Cybertheology as a Contribution to Theology in Indonesia,” *Gema Teologika* Vol. 5 No. 2, Oktober 2020, 140.

<sup>3</sup> Nurudin, *Media Sosial-Agama Baru Masyarakat Milenial* (Malang: Intrans Publishing, 2018), x-xi.

sekaligus menunjukkan keberadaannya melalui teknologi digital. Ada eksistensi manusia dalam dunia digital. Kita dapat menggeser konsep Martin Heidegger dari “*being in the world*” menjadi “*being in the WWW*”. Atau meminjam istilah dari Edmund Husserl, dunia digital menjadi “*lebenswelt*”<sup>4</sup>, dari manusia modern, sebab keseharian manusia senantiasa terhubung dalam dunia digital dan telah menjadi dunia kehidupannya. Keberadaannya ditentukan melalui aktivitas di dunia digital yakni mengkonsumsi informasi, tetapi juga melalui berkomunikasi, mengunggah, mengirim, dan seterusnya.

J. Sage Elwell dalam bukunya yang berjudul *Crisis of Transcendence-A Theology of Digital Art and Culture*, mengemukakan bahwa teknologi digital mempengaruhi kedalaman moral dan spiritual budaya.<sup>5</sup> Pengaruh tersebut membawa perubahan dalam kebutuhan materi, psikologi, dan spiritual serta bagaimana cara untuk memenuhinya.

Salah satu hal yang menarik perhatian ialah penggunaan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dalam praktik ritual-ritual keagamaan. Pada Agustus 2019, BBC News memberitakan tentang penggunaan robot ‘Mindar’ di Kuil Kodaiji, Kyoto, Jepang. Robot Mindar digambarkan sebagai dewa Kannon, dewa pengampun dalam ajaran Buddha. Tampilannya menyerupai manusia. Dengan kecerdasan buatan yang dimiliki, robot tersebut dapat memberi salam kepada pengunjung, membacakan doa, dan memberi ceramah. Penggunaan robot dalam aspek keagamaan juga ditemukan di Warsawa, Polandia. Robot yang bernama “Santo” dapat menyapa umat Katolik yang datang beribadah dan mendampingi untuk berdoa. Santo diprogram dengan pengetahuan agama yang berasal dari catatan sejarah agama Katolik. Kedua robot di atas juga terhubung dengan internet sehingga umat dapat

---

<sup>4</sup> *Lebenswelt / Life world* juga dipahami sebagai dunia keseharian, yang pemahamannya sama dengan yang disebut oleh Alfred Schutz sebagai *everyday life*. Pandangan ini merupakan suatu horizon atau orientasi keseharian yang memiliki makna aktualitas, oleh karena itu selalu berkaitan dengan pengalaman masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Lihat Muhammad Farid dkk, *Fenomenologi: Dalam Penelitian Ilmu Sosial* (Jakarta: Prenada Media, 2018), p.v, 30.

<sup>5</sup> Elwell, J. Sage, *Crisis of Transcendence : A Theology of Digital Art and Culture* (New York: Lexington Books, 2010), xii.

membangun komunikasi dan relasi dengannya secara online.<sup>6</sup> Di masa pandemi covid-19, penggunaan robot sangat efektif di saat dunia sedang *lockdown*. Namun di satu sisi, hal ini menandakan perkembangan teknologi semakin maju dan mempengaruhi hidup manusia termasuk aspek kepercayaan. Robot yang telah diprogramkan dengan pengetahuan agama dapat memenuhi kebutuhan spiritual manusia dan psikologi manusia. Umat dapat berdiskusi dengan robot tentang persoalan hidup, pengetahuan tentang agama, mencari tuntunan tentang jalan yang benar, terutama dapat memimpin umat melakukan ritual. Hal ini memerlukan suatu respon secara teologi terhadap perubahan di era digital ini.

Meskipun dalam konteks Indonesia belum ada penggunaan robot untuk aktivitas ibadah, namun teknologi digital semakin lazim digunakan dalam ritual-ritual agama. Kita sebut sebagai ‘ritual digital’ yang merujuk pada praktik ritual yang berlangsung di suatu tempat secara offline, disiarkan melalui platform digital dan dapat diikuti oleh orang lain secara online. Di kanal Youtube kita dapat menemukan begitu banyak tata cara praktik ritual. Ada tahapan-tahapan yang harus dipersiapkan, unsur-unsur yang digunakan dalam ritual, waktu, dan pelaksanaannya. Umat memperoleh informasi tentang pelaksanaan ritual, mempersiapkan diri, kemudian dapat berpartisipasi secara *live streaming* melalui kanal Youtube dalam waktu yang bersamaan, maupun dalam waktu yang berbeda. Perubahan ini menandakan bahwa dimensi offline dan online tidak dapat dipisahkan melalui teknologi digital, tetapi menjadi terintegrasi dalam pelaksanaan ritual agama.

---

<sup>6</sup> BBC News Indonesia [@BBCIndonesia], “Bisakah kecerdasan buatan mengubah cara kita beragama? Simak videonya. <https://t.co/L70qXUmflt>,” Tweet, *Twitter*, October 23, 2021, <https://twitter.com/BBCIndonesia/status/1451790945935142913>.

## 1.2 Ritual Perjamuan Kudus online dalam perdebatan

Salah satu praktik ritual agama melalui Youtube ialah *eucharist*<sup>7</sup>online atau perjamuan kudus online. Kata *eucharist online* merupakan kata yang mengandung perdebatan. Beberapa studi telah dilakukan untuk memahaminya sebagai upaya berteologi secara kontekstual di era perkembangan teknologi digital ini. Aspek-aspek yang diteliti berkaitan dengan peranan digital sebagai media, makna kehadiran, sakralitas virtual, bahkan substansi dari ritual digital. Hasilnya menunjukkan adanya tanggapan yang beragam dari kekristenan terhadap Perjamuan Kudus online.

Respon dari kalangan Evangelikal, seorang *Reformed Theological Seminary* Florida, Stephen Brown berpendapat bahwa teknologi digital merupakan suatu anugerah dari Tuhan dan dapat menjangkau banyak orang, apalagi di masa pandemi covid-19. Karena itu sangat dimungkinkan pelaksanaan perjamuan kudus online.<sup>8</sup> Pendapat tersebut sesuai dengan realita di Florida dimana tumbuhnya beberapa gereja berbasis web di masa pandemi covid-19. Misalnya *Radiant Online Campus*.

Dari kalangan Anglikan, *Church of England* menciptakan *i-church.org* untuk mengkomunikasikan pelayanan mereka dan menerapkan spiritualitas Benediktin. Para anggotanya hidup dalam disiplin, saling belajar, diskusi dan rekreasi, pastoral, menonton film bersama, sharing pengalaman, ritual online dan aksi sosial. Anggota-anggotanya merasa ruang virtual sebagai sebuah agama yang hidup dan nyata.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Kata *eucharist* (Inggris) dalam bahasa Yunani disebut *eucharistia* yang berarti puji syukur. Hal ini menunjuk pada tradisi perjamuan Yahudi sebagai ungkapan puji syukur atas karya keselamatan Allah. Jadi jika gereja merayakan perjamuan, pertama-tama menekankan aspek pujian syukur atas keselamatan Kristus bagi dunia. Ada beragam sebutan untuk kata *eucharistia*, yakni perayaan perjamuan, perayaan ekaristi, misa kudus, komuni suci (Anglikan), misteri-misteri (Siria Barat), pengudusan atau oblation (Koptik), dan masih banyak sebutan lainnya. Lihat Emanuel Martasudjita, *Sakramen-Sakramen Gereja: Tinjauan Teol, Liturgis, Pastoral* (Yogyakarta: Kanisius, 2003), 268-269.

<sup>8</sup> Robby I. Chandra, *Bernavigasi Di Tengah Budaya Konvergensi-Gereja Indonesia Di Tengah Jalan Ekosistem Digital* (Cipanas: STT Cipanas, 2021), 55-56.

<sup>9</sup> Hutchings, 246-248.

Sementara itu bagi kalangan Methodist, tidak ada posisi tunggal untuk melaksanakan perjamuan kudus online. Sebagian Gereja Methodist di Inggris melaksanakan perjamuan kudus online sebagai respon atas kemajuan teknologi digital, dan juga merupakan suatu langkah maju dari aktifitas online gereja yang telah berlangsung sebelum pandemi. Namun ada juga kalangan yang menilai perjamuan kudus online tidak dapat dilaksanakan dengan memberi penekanan pada otoritas pemimpin perjamuan yakni harus seorang yang ditahbiskan, serta tempat pelaksanaannya harus di gereja. Konferensi Online Methodist 2021 menerima kedua posisi ini sebagai realitas dalam gereja, tetapi dengan memberi penekanan kepada gereja untuk melaksanakan perjamuan kudus online bagi orang sakit, orang yang berkebutuhan khusus, dan yang jauh secara geografis.<sup>10</sup> Salah satu gereja Methodist yang paling maju dalam pembentukan spiritual online ialah *Church of Fools* di Inggris, yang kemudian berganti nama menjadi *St. Pixels* karena diretas. Gereja tersebut sangat maju dalam pengajaran, pelayanan tetapi juga tampilan 3D dalam digital. Beberapa anggotanya memandang gereja tersebut sebagai gereja utama mereka.<sup>11</sup>

Di Indonesia, Persekutuan Gereja-gereja di Indonesia (PGI) memandang Perjamuan Kudus secara luring di gereja atau terpisah di rumah-rumah itu sangat Alkitabiah (Kis 2:42, 46), dan tidak mengurangi kehadiran Kristus yang sudah bangkit, dalam persekutuan keluarga. Sedangkan perjamuan kudus online, Ketua umum PGI, Pdt. Gomar Gultom mengatakan:

Di era digital atau online, pilihan lainnya adalah kehadiran pemimpin ibadah secara virtual membacakan formula konsekrasi<sup>12</sup> bagi jemaat yang bersekutu bersama-sama di ruang virtual yang sama, menyiapkan roti dan anggurnya di rumah, dan menikmati Perjamuan Kudus bersama. Perjamuan Kudus dilakukan dengan cara jemaat (bersama keluarga inti/serumah) menyiapkan secara mandiri roti dan anggur/minuman warna merah lambang darah Yesus di rumah masing yang akan dipimpin oleh pendeta secara *live streaming* atau online. Jika jemaat

---

<sup>10</sup> "Holy Communion and Online Worship-Conference Methodist 2021 Agenda" 2 (2021), accessed November 27, 2021, <https://www.methodist.org.uk/media/21765/conf-2021.pdf>, 550-554.

<sup>11</sup> Tim Hutchings, "Creating Church Online: A Case-Study Approach to Religious Experience," *Studies in World Christianity* 13, no. 3 (December 1, 2007): 243–60, <https://doi.org/10.3366/swc.2007.13.3.243>, 248-251.

<sup>12</sup> Perubahan roti dan anggur menjadi kehadiran Kristus dalam ekaristi, Lih. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, [kbbi.kemendikbud.go.id/entri/religius](http://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/religius), accessed November 27, 2021



kesulitan untuk memperoleh anggur dan roti karena keadaan darurat ini dapat digantikan air teh dan roti/kue sebagai lambang darah dan tubuh Tuhan Yesus.<sup>13</sup>

Dalam pandangan Gultom tidak hanya tersirat pemanfaatan teknologi digital sebagai media ritual gereja, apalagi di masa pandemi covid-19, tetapi juga nampak bahwa gereja ada dalam perubahan akibat perkembangan dunia digital. Pelayanan menjadi lebih praktis, distributif karena tidak berpusat di gereja (gedung), tetapi juga konstruktif secara teologis. Perjamuan kudus online tidak mengurangi kehadiran Kristus yang bangkit dan hadir bersekutu bersama umat manusia. Kristus hadir dimana-mana, dalam ruang offline-online, di dalam-di luar gedung gereja.

Sebagai respon atas pesan tersebut beberapa gereja di Indonesia melakukan Perjamuan Kudus offline, sekaligus online. Misalnya Gereja Kristen Jawa (GKJ), Gereja Bethel Indonesia (GBI), Gereja Pantekosta di Indonesia (GPdI) dan Gereja Masehi Injili di Timor (GMIT). Tetapi ada yang menolak, misalnya beberapa Gereja Kristen Indonesia (GKI), dengan alasan bahwa perjamuan kudus merupakan tanda persekutuan semua orang percaya dengan Tuhan Yesus Kristus dengan makan dan minum bersama-sama roti dan anggur perjamuan selaku tanda tubuh dan darah Kristus. Oleh karena itu harus dilaksanakan di gereja. Jika ada jemaat yang berhalangan karena alasan khusus, makna perjamuan kudus dilaksanakan di rumah, dipimpin oleh pendeta dan penatua.<sup>14</sup> Yang dipersoalkan oleh GKI ialah perjamuan kudus virtual dengan makan roti dan minum anggur secara terpisah, dipersiapkan sendiri, apakah menggambarkan tanda persekutuan orang-orang percaya dan tanda persekutuan bersama Tuhan Yesus? Kemudian dapatkah seorang yang tidak ditabis memimpin perjamuan kudus? Dua pertanyaan ini menyangkut makna kehadiran secara virtual dan otoritas ritual online. Oleh karena itu dibutuhkan penelaahan teologis secara mendalam.

---

<sup>13</sup> Nuel, "Perjamuan Kudus Online di Masa Pandemi Covid-19, Boleh?," April 6, 2020, <https://tabloidmitra.com/>, accessed November 28, 2021.

<sup>14</sup> YKB GKI TV, *Info dan Opini #1 Perjamuan Kudus Online?*, 2020, <https://youtu.be/xiYALch7hok>, accessed November 24, 2021.

Penolakan Perjamuan Kudus online juga datang dari Gereja Katolik Roma. Penolakan ini secara jelas termuat dalam Dokumen Vatikan tahun 2002 tentang “Gereja dan Internet” bahwa internet merupakan anugerah Tuhan untuk memajukan komunikasi, persekutuan, pengajaran dan penginjilan, tetapi tidak dapat menggantikan kehadiran nyata Kristus dalam ekaristi dan sakramen-sakramen lainnya. *“There are no sacraments on the Internet; and even the religious experiences possible there by the grace of God are insufficient apart from real-world interaction with other persons of faith ...”*<sup>15</sup> Sebagai respon terhadap pesan Paus tersebut, dapat ditemukan beberapa website seperti *Catholic Find.com*, *CardinalRatings.com* yang berisi tentang ajaran dan penginjilan. Namun komuni online tidak diperbolehkan sebab tidak sah.

Sebagai tanggapan, Esther McIntosh menulis tentang *Church as Community in an Age of Digital Media*, menyinggung soal ritual. McIntosh menemukan bahwa sebenarnya tidak ada perbedaan antara ritual offline dan ritual online, sebab sebelum era digital, komuni telah lama disiarkan melalui radio dan televisi baik dalam tradisi Protestan maupun Katolik. Perbedaannya terletak pada makan roti dan minum anggur secara bersama-sama di gereja, dan makan roti dan minum anggur secara sendiri di rumah secara terpisah. McIntosh menyarankan yang perlu diperhatikan ialah tujuan pelaksanaan komuni yakni untuk mengingat kematian Yesus dan janji keselamatan, supaya pesan tersebut dapat sampai pada umat secara offline maupun online.<sup>16</sup>

Andrew William Labenek menulis sebuah tesis yang berjudul *“The Promise and Problematic of the Virtual Eucharistic Mass According to The Roman Catholic Church’s Position in “The Church and The Internet”*, mengajukan keberatan terhadap keputusan Paus tentang Misa Virtual, yakni tidak adanya kehadiran Kristus dan komunitas antar pribadi.

---

<sup>15</sup> The Church and Internet, in *“Pontifical Council for Social Communications,”* accessed November 26, 2021, [https://www.vatican.va/roman\\_curia/pontifical\\_councils/pccs/index.htm](https://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/index.htm).

<sup>16</sup> Esther McIntosh, “Belonging without Believing-Church as Community in an Age of Digital Media,” *International Journal of Public Theology* 9 (2015), 139.

Kehadiran dan persekutuan dapat terbentuk dalam jaringan yang terhubung melalui teknologi digital. Demikian juga Kristus yang bangkit hadir dalam segala aspek hidup manusia dan melampaui tanda-tanda yang kelihatan. Labenek menyarankan bahwa secara doktrin sangat memungkinkan untuk mempromosikan partisipasi dalam misa Virtual sebagai tanda kasih bagi orang yang berkebutuhan khusus dan terabaikan.<sup>17</sup> Nilai solidaritas dari perjamuan kudus online harus diperhatikan. Dalam ruang digital, perjamuan kudus bukan hanya menyangkut hal-hal ritual, tetapi juga menyentuh pergumulan sakit penyakit, kekerasan, depresi secara mental, dan ketidakadilan. Hanya melalui sebuah postingan dalam media sosial, ada begitu banyak doa, harapan dan penghiburan yang diberikan untuk saling menguatkan.

Pandangan diatas sangat relevan untuk mengeksplorasi kehadiran dalam ritual virtual bahwa seseorang tidak dapat hadir secara fisik tetapi melalui gambar, video, pesan, konferensi web, postingan, komentar, like, dan share. Partisipasi bisa juga mengambil roti dan anggur untuk mengkonsumsinya di depan layar, misalnya dalam ritual ekaristi. Bagi para peserta ritual tidak dapat bertatapan secara fisik, tetapi mengetahui melalui platform digital yang ada bahwa secara substansial seseorang ada disana dan hadir dalam persekutuan. Maka dipahami bahwa teknologi digital menjadi media untuk mempertemukan manusia dalam ritual, dan membangun relasi antara Allah, manusia dan teknologi.

Selanjutnya di kalangan Evangelical Lutheran Church in America (ELCA), media sosial telah lama digunakan untuk memperluas pelayanan kepada umat. Dalam penelitiannya tentang pelayanan *Humble Walk*, Keith Anderson menemukan bahwa, selain berlangsung dalam Katedral (bangunan fisik), pelayanan gereja dapat diperluas yakni melalui teknologi digital, tetapi juga berlangsung di tempat-tempat yang tidak biasa, seperti pub, taman, Halte,

---

<sup>17</sup> Andrew Labenek, "The Promise and Problematic of the Virtual Eucharist Mass According To The Roman Catholic Church's Position in 'The Church and the Internet,'" *Electronic Thesis and Dissertation Repository*, January 7, 2014, <https://ir.lib.uwo.ca/etd/1854>, ii.

dan di sudut-sudut jalan. Di tempat-tempat tersebut diadakan doa, nyanyian, bacaan injil, khotbah diganti dengan pertanyaan dan diskusi, dan komuni. Bagi Anderson Tuhan ada di mana-mana.<sup>18</sup> Biasanya, kita sering membatasi pemahaman kita tentang ruang suci/sakral untuk bangunan gereja kita sebagai pusat peribadatan, dan pusat kepemimpinan gereja secara lembaga. Kemudian kita mempersempit kehadiran Tuhan yang sakral lebih jauh ke waktu-waktu tertentu yang dijadwalkan untuk ibadat, pembelajaran dan penginjilan. Kehadiran dan praktik pelayanan Humble Walk yang didistribusikan adalah pengingat bahwa ruang sakral ada di mana-mana, jika kita dapat mengingat untuk melihat dan memperlakukannya seperti itu. Anderson mengutip pandangan Jeanne Halgren Kilde dalam bukunya yang berjudul *"Sacred Power, Sacred Space"* menyebut dua pendekatan terhadap terhadap ruang sakral yakni pendekatan yakni substantif dan situasional.<sup>19</sup> Yang substantif menunjuk pada ruang sakral dengan ruang keagamaan seperti katedral, gereja. Sedangkan yang situasional seperti pelayanan yang dilakukan oleh Humble Walk. Pandangan Anderson yang demikian merupakan sebuah jawaban bagi yang berpendapat bahwa komuni hanya dapat dilaksanakan di gereja sebab Tuhan hadir di sana dan tempat itu adalah sakral. Ada pergeseran makna dimana ruang yang biasanya disebut sekuler (pasar, pub, sekolah, teknologi digital, dst) kemudian disakralkan sebab Tuhan juga hadir disana. Disana ada diskusi teologis, pemahaman alkitab, rekreasi, sharing pengalaman, aksi sosial, puji-pujian, perjamuan bersama dan doa.

### 1.3 Fokus Masalah

Dari ulasan diatas, dapat disimpulkan beberapa argumen pokok berikut ini :

---

<sup>18</sup> Keith Anderson, *The Digital Cathedral-Networked Ministry in a Wireless World* (New York: Morehouse Publishing, 2015), 31.

<sup>19</sup> Anderson, 32.

1. Perjamuan kudus online masih menjadi perdebatan namun tetap dilaksanakan oleh sebagian gereja masa kini sebagai respon atas teknologi digital yang terus berkembang. Realitas yang demikian tidak menuntut untuk memilih antara boleh atau tidak, tetapi dibawa dalam suatu diskursus teologis yang mendalam dan terus menerus.
2. Bentuk pelayanan dalam gereja online dapat dikonstruksi sedemikian rupa untuk menumbuhkan partisipasi, persekutuan, solidaritas dan spiritualitas. Misalnya yang dilakukan oleh *i-church* dan *Church of Fools*.
3. Perjamuan kudus online merupakan suatu pilihan untuk dilaksanakan kepada umat yang berkebutuhan khusus, seperti sakit, depresi, jauh secara geografis, dsb.
4. Terjadi pergeseran makna tentang persekutuan, sakralitas, dan ritual.
5. Perjamuan kudus online bersifat lebih praktis, fleksibel, konstruktif, dan distributif. Hal ini sangat jelas oleh Kilde dalam pendekatannya yang substantif dan situasional. Yang sakral dan tempat sakral tidak berpusat pada tempat tertentu, pemimpin ritual tidak hanya bergantung pada otoritas agama atau gereja, yakni orang yang tabis, tetapi muncul di mana saja sesuai kebutuhan dan setiap orang dapat bertindak sebagai imam atas dirinya.
6. Kristus yang bangkit, hadir dan menubuh dalam roti dan anggur perjamuan kudus dapat memungkinkan refleksi tentang kehadiran non fisik orang percaya secara virtual dalam perjamuan kudus online.

Khususnya pada poin terakhir ini muncul sikap skeptis dan pesimistik dari beberapa penulis seperti Gregor Goethals dan Stephen D. O'Leary bahwa media online dapat membawa manusia pada pengalaman ritual yang sejati. Ibadah virtual tidak berwujud dan tidak dapat menggantikan pertemuan dalam ruang sakral secara fisik.<sup>20</sup> Saya memahami sikap skeptis ini mengandaikan bahwa pengalaman ritual online yang sejati dan pemahaman akan makna kehadiran sangat berkaitan erat dengan konten yang ditampilkan secara virtual. Jadi

---

<sup>20</sup> Hutchings, "Creating Church Online," 254.

konten yang ditampilkan harus dapat membawa manusia pada dimensi imajinatif akan yang transenden dalam ruang virtual. Ini bukan perkara yang mudah. Manusia bergerak, menyentuh, menyanyi, berdoa, menyembah, meratap, bertatapan muka secara fisik dalam ruang, waktu dan tempat yang nyata. Benda-benda yang diperlukan untuk ritual perjamuan kudus secara nyata ada dalam gedung gereja. Ketika perjamuan kudus dipindahkan secara online, maka konten yang ditampilkan bersifat *hyperrealistic*, yang membuat manusia tidak dapat membedakan antara yang nyata dan yang fantasi. Oleh karena itu, dalam penelitiannya O'Leary menemukan beberapa situs gereja online sangat mengutamakan tampilan 3D dengan audio visual yang membangkitkan sisi emosional dan pengalaman beribadah umat. Sisi emosional yang kuat akan membawa umat pada imajinasi pada yang transenden dalam ruang virtual. Jadi perjamuan kudus secara online juga ditentukan oleh teknologi digital yang digunakan. Jika tidak, partisipan akan merasa ibadah terlalu monoton dan sangat berbeda dengan ritual di gedung gereja. Para Anggota *i-church* sangat bergantung pada teknologi 3D, dengan tampilan grafis yang bagus, namun mereka merasa ada sesuatu yang sangat signifikan hilang ketika gereja mereka menggantinya dengan tampilan 2D. Sekarang kita berada di era teknologi 5D yang disebut sebagai teknologi digital tercanggih sebab menampilkan konten visual gambar secara nyata, bisa disentuh, dan di otak-atik. Hanya dengan satu sentuhan, gambar tampak berbentuk, dapat digerakan, dan dapat dilihat dari berbagai sisi. Apakah teknologi 5D akan mampu menjawab skeptisisme dari Goethals dan O'Leary diatas dan pandangan kebanyakan orang? Bagaimana dengan tampilan visual platform Youtube dari gereja-gereja di Indonesia ketika melakukan perjamuan kudus online? Perlu untuk dikaji lebih dalam lagi.

Penjelasan diatas tidak bermaksud untuk menawarkan kiat-kiat praktis tentang bagaimana untuk membuat gereja online dengan tampilan audio visual yang bagus, tetapi

pertanyaan yang muncul ialah bagaimana membangkitkan daya imajinatif umat/partisipan dalam perjamuan kudus online?

Yang menjadi lokus penelitian disini adalah ritual perjamuan kudus online melalui channel Youtube. Ada begitu banyak gereja di Indonesia menyiarkan secara langsung ibadah perjamuan kudusnya secara online melalui channel Youtube dan juga melaksanakan perjamuan kudus online. Saya memilih Gereja Kristen Jawa (GKJ) Gondokusuman, Yogyakarta. Nama channelnya ialah GKJ Gondokusuman. Channel tersebut dibuat pada tanggal 21 Maret 2020, dengan tujuan menyajikan aktivitas pelayanannya dalam bentuk video yang dapat diakses oleh anggota gereja maupun khalayak umum. Channel tersebut memiliki 4, 22 ribu subscriber dengan statistik 458.044x ditonton.<sup>21</sup>

Alasan pemilihan channel Youtube GKJ Gondokusuman adalah pertama, GKJ Gondokusuman telah berusia 108 tahun pada tahun 2021 ini. Dapat dikatakan sebagai salah satu gereja tertua di Yogyakarta dengan konsep pelayanan memadukan peribadatan secara tradisional (khususnya budaya Jawa) dan modern. GKJ tersebut juga berupaya untuk beradaptasi terhadap perkembangan dunia digital, agar pelayannya semakin luas dan menjadi saluran berkat bagi umat. Perpaduan antara budaya tradisional dan modern dalam seni visual digital menumbuhkan semangat dan partisipasi umat dalam perjamuan kudus online. Hal ini menarik untuk diteliti. Selain akun Youtube, ada juga akun facebook dan instagram. Informasi tentang ibadah perjamuan kudus online dapat diketahui di akun-akun tersebut.

Kedua, Channel Youtube GKJ Gondokusuman tidak hanya menyiarkan ibadah perjamuan kudusnya secara online, tetapi benar-benar melakukan perjamuan kudus secara online. Umat hadir dalam perjamuan kudus secara *live streaming*, dengan makan roti dan minum anggur secara terpisah di rumah masing-masing. Hal ini dikemukakan sebab, banyak

---

<sup>21</sup> "GKJ Gondokusuman - YouTube," accessed December 1, 2021, <https://www.youtube.com/c/GKJGondokusuman/about>.

akun Youtube yang hanya menyiarkan ibadah perjamuan kudusnya tetapi tidak melaksanakan perjamuan kudus online. Ada perbedaan di sini.

Ketiga, ibadah perjamuan kudus online melalui channel Youtubanya memiliki jumlah penonton yang cukup tinggi, dengan rating diatas 3000 penonton, untuk sekali masa raya perjamuan kudus.<sup>22</sup> Data ini cukup menarik untuk diteliti bagaimana channel Youtube tersebut mempengaruhi anggota gerejanya untuk hadir dalam perjamuan kudus online. Dengan kata lain bagaimana channel Youtube GKJ Gondokusuman membangkitkan dimensi imajinatif tentang yang transenden dan umat merasakan kehadirannya melalui visual digital?

Bagi saya, pertanyaan diatas sangat penting untuk direfleksikan secara teologis dan dikaji dalam sebuah studi secara mendalam. Ada tiga hal yang menjadi hipotesis saya. Pertama, imajinasi merupakan suatu kekuatan bagi manusia saat berada dalam ruang virtual, yang merupakan ruang 'halusinasi konsensual' dalam bahasa William Gibson, yang memampukan manusia dalam ruang *cyber* (maya) untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi. Menurut Sopacoly-Lattu, teknologi yang memuat data-data algoritma virtual serta informasi yang diproduksi mempengaruhi identitas, yakni imajinasi, cara berpikir, tindakan, relasi, bahkan relung hati.<sup>23</sup> Daya imajinasi yang kuat akan membawa manusia dalam partisipasi aktif dalam perjamuan kudus online.

Kedua, kita masih berada dalam krisis transendensi, termasuk dalam dunia digital. Secara teoritis, memang tidak relevan lagi di era sekarang untuk mendikotomikan dimensi imanen dan transenden. Mircea Eliade dengan konsepnya 'hierofani' mengemukakan bahwa yang transenden juga memanifestasikan diri dalam ruang imanen, sehingga untuk mengingatkannya manusia menciptakan simbol-simbol.<sup>24</sup> Akan tetapi secara praktis masih ada

---

<sup>22</sup> "GKJ Gondokusuman - YouTube."

<sup>23</sup> Mick Mordekhai Sopacoly and Izak Y.M. Lattu, *Christianity and Online Spirituality*, 141-142.

<sup>24</sup> Mircea Eliade, *Sakral Dan Profan*, Penerjemah Nurwanto, (Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 2002), 29-30.



dinding pemisah diantara itu. Contoh sederhana perdebatan tentang konsep sakral dalam gereja dan dalam ruang virtual ketika pelaksanaan perjamuan kudus online

Ketiga, pemahaman tentang arti perjamuan kudus yang berbeda-beda dari setiap gereja turut mempengaruhi pandangan dan respon terhadap pelaksanaan perjamuan kudus off-online.

Untuk tiga hal diatas, dibutuhkan interpretasi/pemaknaan terhadap konten dalam teknologi digital dan teologi tentang perjamuan kudus itu sendiri. Pada bagian pertama, saya menggunakan teori dari J. Sage Elwell tentang seni digital. Elwell mengemukakan bahwa teknologi digital mempengaruhi kedalaman moral dan spiritual budaya, dan bahkan menyentuh situasi dan kondisi kehidupan manusia yang paling mendasar<sup>25</sup>. Pengaruh tersebut ada sebab media digital telah berkolaborasi dengan seni dan memunculkan berbagai tampilan visual seperti program grafis, rangkaian animasi yang kompleks, aliran data, gambar, video offline maupun online, *live streaming*, dsbg. Efek-efek visual tersebut seolah-olah nyata dan sulit untuk membedakan mana yang nyata dan mana yang tidak. Seni digital memunculkan suatu dunia yang *hyper realistic* bagi manusia masa kini. Dengan menggunakan estetika teologis seni digital, Elwell menunjukkan bahwa tampilan visual digital dapat direfleksikan untuk mengubah cara kita berpikir dan imajinasi kita tentang Tuhan, jiwa, dan moralitas<sup>26</sup>. Artinya seni digital membuka jalan bagi kita untuk berbicara tentang yang transenden (Allah) dalam ruang imanen (media digital). Oleh karena itu platform Youtube dari GKJ Gondokusuman Yogyakarta akan dieksplorasi lebih lanjut untuk melihat seberapa jauh upaya membangkitkan daya imajinatif umat/partisipan dalam perjamuan kudus online.

Daya imajinatif umat/partisipan dalam perjamuan kudus online menunjuk pada kehadiran Kristus dan orang-orang percaya di berbagai tempat. Ada perbedaan pemahaman tentang kehadiran Kristus dalam perjamuan kudus oleh Gereja Katolik Roma dan tokoh-

---

<sup>25</sup> Elwell, J. Sage, *Crisis of Transcendence : A Theology of Digital Art and Culture*, xii.

<sup>26</sup> Elwell, J. Sage, xv.

tokoh reformasi yang lain seperti Martin Luther dan Ulrich Zwingli. Pokok yang diperdebatkan ialah ‘apakah Kristus hadir secara nyata atau tidak dalam perjamuan kudus, dan apakah pada saat pelaksanaan perjamuan, roti dan anggur berubah menjadi tubuh dan darah Kristus’? Dalam teologinya Yohanes Calvin, kita temukan pemahaman bahwa melalui roti dan anggur Perjamuan Kudus, Kristus sungguh-sungguh hadir. Sekalipun demikian, kita tidak bisa mengatakan bahwa roti itu adalah “tubuh Kristus” dan anggur itu adalah “darah Kristus”. Penjelasan Calvin sebagai berikut:

The signs are bread and wine, which represent for us the invisible food that we receive from the flesh and blood of Christ....Christ is the only food of our soul, and therefore our Heavenly Father invites us to Christ, that, refreshed by partaking of him, we may repeatedly gather strength until we shall have reached heavenly immortality. Since, however, this mystery of Christ's secret union with the devout is by nature incomprehensible, he shows its figure and image in visible signs best adapted to our small capacity. Indeed, by giving guarantees and tokens he makes it as certain for us as if we had seen it with our own eyes. For this very familiar comparison penetrates into, even the dullest minds: just as bread and wine sustain physical life, so are souls fed by Christ.<sup>27</sup>

Bagi Calvin, roti dan anggur merupakan ‘tanda’ (*sign*) yang menunjuk pada ‘yang ditandai’ (*the thing signified*), yakni sebagai tubuh dan darah Kristus. Jadi roti dan anggur merupakan tanda dan sarana kehadiran Kristus dalam perjamuan, sekaligus sebagai meterai yang meneguhkan dan mengokohkan kehidupan umat manusia. Roti dan anggur bukan sekedar simbol tetapi menunjukkan kehadiran Kristus yang nyata. Namun pandangan Calvin diatas tidak dianut oleh seluruh gereja. Asumsi saya, perbedaan pandangan tentang kehadiran dalam perjamuan oleh gereja-gereja turut mempengaruhi pemahaman tentang kehadiran dalam perjamuan kudus online. Hal ini menarik untuk dikaji secara mendalam.

Dari pandangan Calvin diatas, kita dapat berbicara tentang perjumpaan atau kehadiran dalam perjamuan kudus online adalah sebuah kehadiran yang dimediasi oleh teknologi digital, terutama melalui penanda liturgi seperti kata, pemimpin, majelis jemaat, dan sakramen (roti dan anggur). Tidak ada pertemuan secara fisik karena itu penanda liturgi

---

<sup>27</sup> John Calvin, *Institutes of the Christian Religion, Volume 2*, ed. John T. McNeill (Louisville.London: Westminster John Knox Press, 1960), 1360-1381.

ditampilkan secara virtual. Umat hanya dapat berimajinasi tentang kehadiran Kristus dan wajah orang-orang percaya di segala tempat dan waktu.

Dalam studi tersebut saya akan mendialogkan pandangan Elwell tentang krisis transendensi dalam budaya digital diatas dengan teologi perjamuan kudus dari Yohanes Calvin. Teologi Calvin menjadi pegangan bagi gereja-gereja beraliran reformasi. Ketika berbicara tentang perjamuan kudus, Calvin cukup seimbang dalam menguraikan dimensi transenden dan imanen. Hal ini sangat berkaitan erat dengan pokok bahasan yang saya hendak kaji. Berkaitan dengan perjamuan kudus online, saya akan mengkaji hakikat perjamuan kudus, perdebatan tentang kehadiran Kristus dan orang percaya dalam perjamuan kudus online, dan relevansinya bagi kehidupan orang percaya di era digital.

Upaya yang saya lakukan merupakan bagian dari *cybertheology*. Antonio Spadaro mengutip pandangan dari Susan George yang menyebut empat model pendekatan teologi terhadap dunia digital. Pertama, upaya untuk mendefinisikan teologi yang dibingkai sebagai makna sosial komunikasi di era internet dan teknologi maju. Kedua, refleksi pastoral tentang bagaimana mengkomunikasikan injil melalui web. Ketiga upaya untuk melihat fenomena keberadaan religius di internet. Keempat, upaya menjelajah web, sebagai sebuah tempat dengan kapasitas spiritual.<sup>28</sup> Pendekatan-pendekatan ini merupakan upaya untuk menghubungkan iman, kehidupan gereja, dan teknologi digital serta perubahan kehidupan manusia olehnya. Seperti yang diketahui bahwa internet bukan hanya sekedar alat, melainkan suasana di sekitar hidup manusia yang mempengaruhi budaya dan spiritualitasnya. Maka pendekatan teologi yang dibangun menjurus kepada apa yang disebut teologi digital atau teologi cyber.

Menurut Delfo Cortina Canceran, teologi *cyber* merupakan kombinasi dari dunia maya dan teologi. Dalam melakukan pendekatan teologi, *cyberspace* harus dilihat bukan

---

<sup>28</sup> Antonio Spadaro, *Cybertheology - Thinking Christianity in the Era of the Internet*, translated by Maria Way (New York: Fordham University Press, 2014), 15-16.

hanya sekedar sebuah instrumen teologi tetapi juga merupakan mitra dalam hubungan jaringan itu. Teologi akan gagal memasuki teknologi sebagai mitranya, jika hanya melihat teknologi sebagai instrumen pemenuhan kebutuhan hidup.<sup>29</sup> Dengan demikian teknologi hanya merupakan alat untuk mencapai tujuan para teolog. Teknologi hanya sebatas sarana untuk menunjang pekerjaan di gereja, kampus, bisnis, atau sebagai peneliti dalam sebuah lembaga. Relasi yang terjadi antara teolog dan teknologi hanya terjadi secara mekanistik. Padahal harus ada interaksi timbal balik dalam teologi *cyber*.

Seorang Teolog asal Inggris Debbie Herring mendefinisikan teologi cyber sebagai “*theology in,*” “*theology of,*” and “*theology for*” *cyberspace*. Yang pertama, *theology in cyberspace* merupakan tindakan mengumpulkan materi-materi teologis yang tersedia dalam Web; kedua, *theology of cyberspace* merupakan kegiatan menawarkan daftar kontribusi teologis untuk dipelajari di dunia maya; ketiga, *theology for cyberspace* merupakan kumpulan tempat dimana seseorang dapat berteologi dalam Web (misalnya forum, situs, mailing lists, dst).<sup>30</sup> Perbedaan yang dibuat Herring ini memperkaya para teolog untuk berteologi dalam dunia digital. Berbagai diskursus teologis dapat dikembangkan untuk merumuskan spiritualitas manusia yang berangkat dari pengalaman sehari-hari dalam dunia digital.

Selanjutnya Elizabeth Drescher dan Keith Anderson mengembangkan ‘*digital ministry*’, yang merupakan salah satu dari banyak hal pendekatan teologi terhadap media digital untuk memperluas dan menguatkan jaringan. Pendekatan teologis ini dituangkan dalam buku mereka yang berjudul “*Click 2 Save, The Digital Ministry Bible*”. *Digital Ministry* didefinisikan sebagai serangkaian praktik memperluas perawatan spiritual, pembinaan, doa, penginjilan, dan manifestasi rahmat lainnya ke dalam ruang online seperti

---

<sup>29</sup> Delfo Cortina Canceran, “Cybertechnology and Theology- An Uneasy Relationship,” *Landas Journal* 26:1 (2012), 45.

<sup>30</sup> Antonio Spadaro, 16.

facebook, twitter, dan youtube, dimana semakin banyak orang berkumpul untuk memelihara, mengeksplorasi, dan membagikan iman mereka hari ini.<sup>31</sup> Namun hal ini tidak terbatas pada aktivitas keagamaan melalui ruang online, tetapi juga termasuk ruang offline sebab dipengaruhi oleh jaringan relasional yang terbangun oleh budaya digital. Maka disini media digital bukan hanya sekedar alat melainkan sebagai sumber berteologi bagi gereja dan para teolog dalam menjangkau orang lain dan mengkomunikasikan injil. Melalui media digital, orang percaya dapat memperlihatkan Kristus yang diimani kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang saya tulis ini berkaitan dengan pendekatan teologis yang dikemukakan di atas. Saya berupaya menjelajahi Youtube GKJ Gondokusuman sebagai media dalam mengkomunikasikan injil dan melaksanakan ritual perjamuan, tetapi juga sebagai sumber berteologi. Suatu upaya berteologi dalam ruang cyber (*cyberspace*) berdasarkan pengalaman hidup gereja GKJ Gondokusuman sebagai sebuah organisasi dalam mengelola pelayanannya. Perlu diketahui bahwa, teologi cyber merupakan respon terhadap perkembangan cyber pada era sekarang ini yang menyentuh berbagai sisi kehidupan manusia, dan bukan hanya karena disebabkan oleh pandemic covid-19. Berbagai diskursus teologi di era sekarang patut memperhitungkan tema-tema terbaru dari perkembangan media digital dan hubungannya dengan spiritualitas manusia. Para teolog dan gereja ditantang untuk mengikuti perkembangan ini dan memberikan respon terhadapnya. Oleh karena itu saya berupaya untuk memahami makna 'Kehadiran dimensi transenden melalui visual digital perjamuan kudus'. Saya melihat platform Youtube bukan hanya sebagai alat *digital ministry* untuk mengkomunikasikan dan memperluas pelayanan gereja, tetapi juga sebagai *ambience* (suasana) yang mengelilingi kita dimana kita dapat menemukan aspek transendensi.

---

<sup>31</sup> Elizabeth Drescher and Keith Anderson, *Click 2 Save: The Digital Ministry Bible* (New York: Morehouse, 2012), 1.

Pendekatan teologis ini, pertama, didasarkan pada pandangan saya sebagai penulis bahwa media sosial merupakan pemberian Allah bagi manusia untuk mendatangkan kebaikan. Karena itu, sebagaimana penjelasan Susan George di atas, saya berupaya untuk menjelajahi media Youtube dengan kapasitas spiritual di dalamnya. Kedua, berhubungan dengan poin pertama, pendekatan teologis yang saya bangun merupakan kombinasi atau dialog antara pandangan J. Sage Elwell tentang transendensi dalam media sosial dan pandangan John Calvin tentang 'Kehadiran dalam Perjamuan Kudus'. Saya membangun mitra antara teologi dan teknologi media digital dalam berteologi, sebagaimana pandangan Canceran di atas.

Dari hasil penelusuran kajian penelitian yang relevan, ditemukan satu penelitian yang serupa pada tahun 2020 yakni Analisis Kualitas Website dan Channel Youtube Gereja Katolik Paroki St Maria Bintang Laut Ambon sebagai Media Komunikasi dan Pelayanan di Masa Pandemi Covid-19 dengan Metode Webqual 4.0 oleh Marion E. Dien dan Jefri E. T. Radjabaycolle. Penelitian tersebut berupaya untuk menggali tanggapan dan persepsi jemaat terhadap website dan channel Youtube sebagai media komunikasi dan pelayanan di masa pandemi covid-19 dan memberikan sumbangan pemikiran bagi gereja dalam mengadaptasi pelayanan di masa pandemi covid-19.<sup>32</sup>

Selain itu, banyak studi netnografi yang fokus pada pengumpulan data dan analisis budaya komunitas online. Misalnya L. Costello (2009) dalam penelitiannya tentang *Communication on a Health-Related Website Offering Therapeutic Support*. Costello meneliti dukungan komunitas online terhadap pasien penyakit jantung, yang turut mempengaruhi proses operasi, konsumsi obat-obatan, dan perubahan gaya hidup. Hasilnya, komunikasi yang

---

<sup>32</sup> Marion Erwin Dien and Jefri Esna Thomas Radjabaycolle, "Analisis Kualitas Website dan Channel Youtube Gereja Katolik Paroki St Maria Bintang Laut Ambon sebagai Media Komunikasi dan Pelayanan di Masa Pandemi Covid-19 dengan Metode Webqual 4.0," *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 2, no. 02 (September 9, 2020): 46–54.

efektif dapat membawa dampak positif terhadap kesembuhan pasien.<sup>33</sup> Serra Annisa melakukan Studi Netnografi Aksi *Beat Plastic Pollution* oleh *United Nations Environment* di Instagram. Annisa memberikan uraian tentang konten yang diunggah yakni pemilihan penggunaan visual dalam bentuk foto dan desain video untuk menyampaikan pesan tertentu, dan menarik keterlibatan pengguna media sosial untuk turut dalam kampanye.<sup>34</sup> Ada juga C. Wilkinson & A. Patterson (2010) menggunakan data non-teks dalam studi netnografi mereka tentang animasi “mush-up” di Youtube. Hasil penelitian mereka berjudul “*Peppa Piggy in the middle of marketers and mashup makers: A netnography of absurd animation on YouTube.*”<sup>35</sup>

#### 1.4 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana memahami kehadiran dalam perjamuan kudus online melalui channel Youtube GKJ Gondokusuman secara teologis-teknologis?

#### 1.5 Metodologi dan Metode penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian tersebut adalah studi kepustakaan dan studi netnografi. Studi kepustakaan merupakan studi literatur yang bersifat deskriptif-analitis terhadap bahan-bahan yang berkaitan dengan topik penulisan tersebut. Sedangkan studi netnografi menurut Robert V. Kozinets adalah, suatu studi dalam internet untuk memahami dunia digital yang dimediasi oleh komputer, yang didalamnya orang-orang saling berinteraksi dalam jejaring dan membentuk identitas, hubungan sosial, pembelajaran, dan kreativitas.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> “*Communication on a Health-Related Website Offering Therapeutic Support: Phase 1 of the HeartNET Website,*” accessed January 11, 2022, <https://scholar.google.com.au/citations?>, 1.

<sup>34</sup> Serra Annisa, “Studi Netnografi pada Aksi Beat Plastic Pollution oleh United Nations Environment di Media Sosial Instagram,” *Jurnal Aspikom* 3, no. 6 (March 10, 2019): 1109–23, <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.411>.

<sup>35</sup> Catherine Wilkinson and Anthony Patterson, “Peppa Piggy in the Middle of Marketers and Mashup Makers: A Netnography of Absurd Animation on YouTube,” *SSRN Scholarly Paper* (Rochester, NY: Social Science Research Network, July 21, 2014), <https://papers.ssrn.com/abstract=2469340>.

<sup>36</sup> Robert V. Kozinets, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online* (New York: SAGE Publications, 2010), 1-2.

Ada beberapa metode netnografi yang disebutkan oleh Kozinets, namun berkaitan dengan pertanyaan penelitian, saya hanya memilih satu yakni metode survey.<sup>37</sup> Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh visual digital Youtube terhadap masyarakat dan menggali maknanya.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian, saya menggunakan metode komparatif. Saya membandingkan hasil penelitian netnografi pada channel Youtube GKJ Gondokusuman dan studi pustaka tentang seni visual digital dari J. Sage Elwell. Selanjutnya saya memanfaatkan hasil analisa dari pandangan Elwell, kemudian mengkorelasikannya dengan pandangan dari Yohanes Calvin tentang makna ‘kehadiran’ dalam Perjamuan kudus. Hasil dari korelasi ini akan menolong saya untuk melakukan pendekatan secara teologis-teknologis tentang kehadiran dalam perjamuan kudus online pada masa kini.

### **1.5.1 Metode Penelitian Netnografi**

Tingginya pengguna internet dan aktivitas online sekarang ini, semakin memperkuat kehadiran komunitas online dalam ruang virtual. Kehadiran komunitas online kemudian menjadi suatu lokasi penelitian yang penting bagi para pegiat riset virtual. Muncul salah satu metode penelitian yakni netnografi. Netnografi berasal dari kata internet (*internet connection network*) dan etnografi. Etnografi sebagaimana yang dikenal selama ini merupakan metode penelitian dalam ilmu antropologi, dalam meneliti budaya suatu bangsa atau masyarakat. Metode netnografi tersebut semakin berkembang dalam satu dekade terakhir. Sebelumnya dikenal beberapa penyebutan untuk jenis metode tersebut, yakni “etnografi virtual” oleh

---

<sup>37</sup> Kozinets, 43-45.



Christine Hine,<sup>38</sup> “etnografi digital” oleh Sarah Pink, dkk,<sup>39</sup> “etnografi cyber” oleh Katie J. Ward, 1999)<sup>40</sup>.

Metode penelitian netnografi merupakan penelitian yang dilakukan melalui internet untuk memahami suatu kelompok masyarakat. Metode ini mirip dengan penelitian konvensional dalam melihat budaya masyarakat dan interaksinya. Namun dalam pendekatan penelitian yang dilakukan, tidak sekedar mengadopsi metode penelitian konvensional dan kemudian menerapkannya dalam penelitian virtual. Seorang peneliti netnografi dituntut untuk hadir dan terlibat dalam komunitas virtual, dan melakukan pengamatan secara langsung. Kehadiran dan keterlibatan penting sebab menurut A. Giddens, ada pengalaman (ruang dan waktu) merupakan kunci kehidupan sosial modern yang turut membentuk perilaku sosial.<sup>41</sup> Dengan keterlibatan secara virtual, maka seorang peneliti dapat mengetahui interaksi sosial yang terjadi, kemudian mengumpulkan data secara digital lalu menganalisisnya. Pada tingkat ini, seorang peneliti dituntut untuk menjadi reflektif dalam melihat interaksi virtual yang terjadi, menemukan isu, dan menginterpretasinya.

### 1.5.2 Lokus Penelitian Netnografi

Lokus penelitian netnografi ditujukan kepada kelompok atau komunitas dalam media digital tertentu misalnya komunitas audio visual, obrolan, fotografi, podcasting, dunia virtual, pemain game berjejaring, dan situs jejaring sosial. Demikian juga bagi komunitas kepercayaan, komunitas etnis, dan bisa juga kepada komunitas yang berorientasi pada gaya hidup. Komunitas virtual yang demikian perlu dilakukan pengamatan untuk dalam mengumpulkan data tentang apa yang dilakukan oleh anggota-anggota dalam komunitas itu.

---

<sup>38</sup> Christine Hine, *Virtual Ethnography* (London: SAGE Publications Ltd, 2000).

<sup>39</sup> Sarah Pink et al., *Digital Ethnography: Principles and Practice* (New York: SAGE, 2015).

<sup>40</sup> Katie J. Ward, “Cyber-Ethnography and the Emergence of the Virtually New Community,” *Journal of Information Technology* 14, no. 1 (March 1, 1999): 95–105, <https://doi.org/10.1177/026839629901400108>.

<sup>41</sup> Anthony Giddens, *Teori Strukturasi Dasar-Dasar Pembentukan Struktur Sosial Masyarakat* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 182.

Menurut Kozinets, dalam komunitas media digital, aspek komunikasi data tidak hanya sekedar kata-kata atau bahasa yang dipakai untuk membangun interaksi, tetapi juga pertukaran audio, gambar, video, animasi, dll.<sup>42</sup> Sugihartati menyebutnya teks multimodal (*multimodal texts*) yakni teks tertulis, maupun *paratexts* lainnya yang membentuk identitas budaya dari suatu komunitas online.<sup>43</sup> Komunikasi yang demikian merupakan pertukaran simbol yang bermakna, dan segala macam sistem simbol manusia didigitalkan dan dibagikan melalui jaringan informasi.

Ada dua macam tipe ruang lingkup dalam penelitian netnografi yakni komunitas yang tidak pernah bertemu secara *face to face*, dan hanya saling berhubungan satu dengan yang lain melalui internet (komunitas online). Komunitas seperti ini terkadang menjaga identitas mereka dan menjadi anonim, tetapi membangun relasi dalam suatu kelompok karena ada kepentingan yang sama. Sedangkan ada juga komunitas online sekaligus offline dalam realitas hidup sehari-hari. Dua tipe komunitas tersebut terkadang memunculkan kebingungan mana yang harus diikuti dalam penelitian netnografi. R.E. Barna dalam penelitian disertasinya yang berjudul *Online and offline rock music networks: A case study on Liverpool, 2007-2009*, menggabungkan metode offline dan online. Dalam studi etnografinya, Barna menggunakan analisis wacana, wawancara offline, partisipan, observasi di ruang offline dan online, dan analisis teks online.<sup>44</sup> Meskipun kelihatannya terlalu luas cakupannya, namun Barna tidak memisahkan konteks offline dan online dalam penelitiannya dan tetap mempertahankan hubungan itu. Sementara itu, meskipun Kozinets mengakui adanya hubungan antara konteks offline dan online, namun ia mengusulkan sebaiknya tetap fokus pada komunitas yang terbentuk secara online. Menurut Kozinets, metode penelitian

---

<sup>42</sup> Kozinets, 8.

<sup>43</sup> Rahma Sugihartati, *Budaya Populer dan Subkultur Anak Muda: Antara Resistensi dan Hegemoni Kapitalisme di Era Digital* (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), 30.

<sup>44</sup> R. E. Barna, "Online and Offline Rock Music Networks : A Case Study on Liverpool, 2007-2009," *Undefined*, 2011, <https://www.semanticscholar.org/paper>, 57.

netnografi sepenuhnya adalah “murni” online, dan tidak memerlukan etnografi offline. Data yang dibutuhkan dapat diperoleh secara lengkap, yang secara bebas dibagikan di internet.<sup>45</sup>

Saya sepakat dengan pandangan Kozinets diatas bahwa dalam melakukan penelitian dengan metode netnografi sebaiknya tetap fokus pada komunitas online (meskipun terbentuk dan terhubung juga secara offline), supaya dapat dibedakan secara jelas antara observasi partisipan maupun observasi non partisipan. Observasi partisipan jelas ada pada seorang peneliti ketika terlibat secara langsung dalam komunitas yang diteliti dan terlibat dalam dinamikanya. Sedangkan observasi non partisipan terjadi jika peneliti hanya sekedar menjadi pengamat terhadap suatu komunitas.

### **1.5.3 Metode pengumpulan data netnografi**

Ada beberapa metode pengumpulan data yang disebutkan oleh Kozinets dalam penelitian netnografi, yakni survey, interviews dan journal methods, Focus Group Discussion (FGD).<sup>46</sup> Berkaitan dengan penelitian ini, saya hanya memilih survey. Metode survey digunakan untuk memperoleh gambaran tentang komunitas online. Pertanyaan-pertanyaan awal tentang lokus penelitian, seberapa banyak yang terlibat dalam komunitas online, seberapa banyak yang aktif dalam komunikasi, konten-konten yang menjadi alat komunikasi, dsbg.<sup>47</sup> Jadi metode survey mencari jawaban tentang aktivitas di komunitas online, cara berkomunikasi secara online, dan juga aktivitas budaya yang mempengaruhi aktivitas mereka dalam kehidupan sehari-hari. Secara teknisnya selain melakukan pendekatan partisipatif terhadap komunitas online, penulis juga melakukan pengamatan dan mengambil data-data yang ada di internet sebagai bahan kajian. Data-data digital yang diambil yakni teks yang digunakan untuk berkomunikasi dan membangun interaksi, tetapi juga pertukaran visual digital seperti gambar, video, dan animasi. Gambaran yang diperoleh juga akan menolong

---

<sup>45</sup> Kozinets, 79.

<sup>46</sup> Kozinets, 43-45.

<sup>47</sup> Kozinets, 44.

untuk menentukan sampel penelitian online. Seberapa bagian besar dari populasi yang akan diteliti atau ditentukan sebagai objek penelitian online.

#### 1.5.4 Langkah-langkah penelitian netnografi

Sejauh pengamatan saya, ada keberagaman terhadap penerapan langkah-langkah metode penelitian netnografi. Menurut K. de Valck, dkk, yang menjadi komponen utama ialah perencanaan penelitian, entrée, pengumpulan data, analisis data, dan standar etika.<sup>48</sup> Sedangkan dalam jurnal-jurnal berbahasa Indonesia, penelitian netnografi hanya mencakup empat langkah yakni perencanaan awal, pertanyaan penelitian, analisis data, dan interpretasi. Menurut Kozinets ada langkah-langkah yang harus ditempuh dalam penelitian etnografi yakni perencanaan penelitian, entrée, pengumpulan data, interpretasi data, dan standar etika.<sup>49</sup>

Dengan merujuk pada pandangan Kozinets, maka penjabaran tahap-tahap di atas sebagai berikut: *Pertama*, perencanaan penelitian, yakni komponen-komponen yang berkaitan dengan pendahuluan, yakni latar belakang permasalahan, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan batasan penelitian. Batasan penelitian dimaksudkan untuk membatasi masalah ruang penelitian yang terlalu luas dan bisa fokus pada persoalan pokok penelitian. Misalnya objek penelitian, lama waktu penelitian, dst. *Kedua*, Entrée, yakni keterlibatan seorang peneliti dalam komunitas online dan melakukan pengamatan secara langsung. Peneliti menjadi bagian dari aktivitas virtual yang terjadi dan melakukan pengamatan. *Ketiga*, pengumpulan data, yakni data di copy secara langsung dari Youtube, kemudian digambarkan secara jelas oleh peneliti. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan aktivitas online yakni komunikasi dalam bentuk kata-kata dan pertukaran visual digital seperti teks, gambar, video, animasi, caption, emoji. *Keempat*, analisis, yakni seorang

---

<sup>48</sup> Kristine De Valck, Gerrit H. Van Bruggen, and Berendt Wierenga, "Virtual Communities: A Marketing Perspective," *Decision Support Systems* Vol.47, n°3 (June 2009): pp.185-203, <https://doi.org/10.1016/j.dss.2009.02.008>, 197.

<sup>49</sup> Kozinets, 89.

peneliti dapat menganalisa data yang telah dikumpulkan, kemudian memberikan pemahaman secara mendalam tentang data-data tersebut untuk dijadikan hasil penelitian. *Kelima*, etika penelitian. Pada bagian ini seorang peneliti perlu meminta persetujuan dari individu atau komunitas online yang menjadi lokus penelitian, agar menjaga aspek keabsahan dan legal secara hukum. Jadi meskipun data bersifat publik, dapat diakses oleh siapa saja dan mudah diperoleh secara online, namun perlu ada pemberitahuan kepada pihak yang menjadi lokus penelitian. Hal ini juga berpengaruh pada dampak atau kontribusi bagi masyarakat melalui hasil penelitian tersebut.

### **1.6 Tujuan dan manfaat Penelitian**

Tujuan dan manfaat penelitian dalam tulisan ini adalah:

1. Mengkaji dan memahami seni visual perjamuan kudus online pada channel Youtube GKJ Gondokusuman Yogyakarta.
2. Mendialogkan pandangan seni visual digital dari J. Sage Elwell dengan arti ‘kehadiran’ dalam perjamuan kudus menurut Yohanes Calvin
3. Mengingat teologi digital sedang berkembang di Indonesia, maka penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi diskursus ilmiah yang sedang berlangsung.
4. Hasil studi tentang perjamuan kudus online ini dapat menjadi sumbangan bagi GKJ Gondokusuman Yogyakarta dan gereja-gereja lainnya dalam memahami dan melaksanakan perjamuan kudus online.

### **1.7 Judul**

**Kehadiran dalam Perjamuan Kudus Virtual**  
**Suatu kajian Teologi-Teknologis terhadap Visual Digital dari Channel Youtube**  
**GKJ Gondokusuman Yogyakarta**

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, metodologi dan metode penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, judul, dan sistematika penulisan.

Bab II: Channel Youtube GKJ Gondokusuman dalam pandangan J. Sage Elwell

Berisi analisa tentang seni visual perjamuan kudus online pada channel Youtube GKJ Gondokusuman Yogyakarta menurut pandangan J. Sage Elwell.

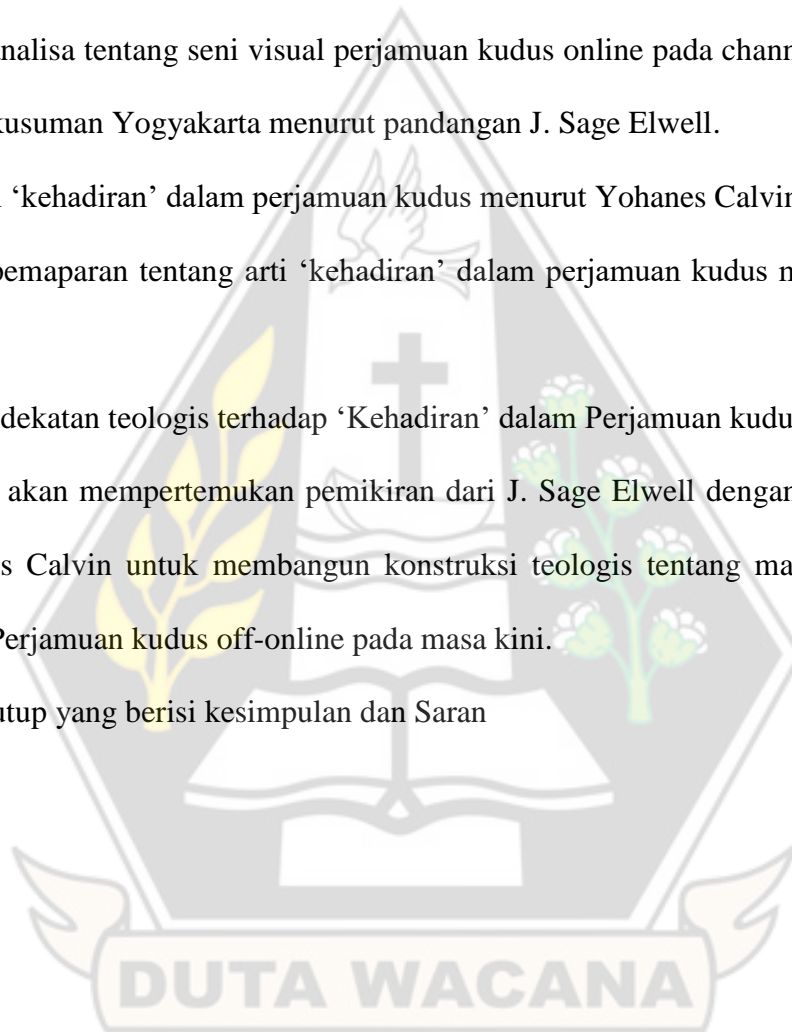
Bab III: Arti ‘kehadiran’ dalam perjamuan kudus menurut Yohanes Calvin

Berisi pemaparan tentang arti ‘kehadiran’ dalam perjamuan kudus menurut Yohanes Calvin

Bab IV: Pendekatan teologis terhadap ‘Kehadiran’ dalam Perjamuan kudus online

Bab ini akan mempertemukan pemikiran dari J. Sage Elwell dengan pandangan dari Yohanes Calvin untuk membangun konstruksi teologis tentang makna ‘Kehadiran’ dalam Perjamuan kudus off-online pada masa kini.

Bab V: Penutup yang berisi kesimpulan dan Saran



Dari seluruh pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa krisis transendensi di era digital mempengaruhi pemahaman tentang kehadiran dalam perjamuan kudus. Namun secara teologis, kita dapat memaknainya dengan mendasarkan pandangan pada realis praesensia Kristus melalui roti dan anggur perjamuan. Hal ini memiliki relevansi tentang kehadiran dalam perjamuan kudus online bahwa seseorang hadir secara nyata dalam perjamuan kudus online dengan tubuh digitalnya, yakni *the second self* yang ditampilkan kepada umat yang lainnya, dan dapat berinteraksi dengan media perjamuan lainnya. Kehadiran ini menyatakan bahwa Kristus sudah hadir dengan sendiri, sebab Ia maha hadir, melampaui tempat atau ruang yang terbatas. Ketika umat merefleksikan kehadiran Kristus, maka umat dapat memaknai keterlemparan dirinya dalam dunia digital sebagai suatu momen yang bermakna dan terbangun relasi dengan Allah, sesama, alam ciptaan, dan benda-benda teknologi di sekitarnya. Dalam upaya membangun imajinasi, umat dapat membayangkan atau memikirkan Kristus dan pengorbananNya, yang membawa keselamatan bagi manusia, saat menikmati roti dan anggur perjamuan. Imajinasi yang demikian dapat menghubungkan manusia dengan Allah. Hal ini dapat menolong untuk mengatasi ketegangan diri antara dunia korporeal dan dunia virtual sebagai jalan keluar dari krisis transendensi hari ini. Maka kehadiran secara korporeal dan virtual tetap relevan dalam dalam perjamuan kudus online.

## **Bab V**

### **Penutup**

#### **5.1 Kesimpulan**

Seluruh proyek penelitian yang saya lakukan ini merupakan upaya untuk memahami kehadiran dalam perjamuan kudus online melalui channel Youtube GKJ Gondokusuman Yogyakarta. Seni visual yang ditampilkan menggabungkan teks, gambar-gerak, citra audio

visual, dan realitas virtual (*virtual reality*) dalam satu tampilan di internet. Visual digital yang ditampilkan diharapkan dapat membangkitkan daya imajinasi umat akan kehadiran dimensi transenden saat berpartisipasi dalam perjamuan kudus. Namun harapan ini tidak mudah sebab pemahaman tentang kehadiran yang transenden dalam perjamuan kudus sangat perkembangan teknologi era modern dan postmodernitas. Banyak manusia sekarang, termasuk makhluk hidup lainnya, hidup dengan tubuh yang dimodifikasi, dibedah, dan berhubungan atau beranggotakan tubuh lain dengan mesin. Demikian juga banyak manusia, bahkan suatu saat nanti, semua manusia memiliki '*the second self*' dalam dunia digital. Semua itu akan mempengaruhi cara manusia berinteraksi dan berelasi, bahkan mempengaruhi spiritualitas dan moral manusia. Secara khusus perubahan budaya digital ini turut mempengaruhi pemaknaan akan dimensi transenden melalui seni visual digital perjamuan kudus. Tugas para teolog dan umat Kristen bukan membuat pilihan untuk memilih antara ibadah perjamuan kudus secara korporeal atau virtual. Tetapi menerima keduanya sebagai bagian dari realitas budaya di era digital, termasuk suasana di sekitar gereja hari ini.

Elwell telah menunjukkan caranya yakni berupaya untuk mempelajari representasi budaya digital, hubungan kekuasaan yang ditampilkannya, budaya yang tumpang tindih, dan wacana perkembangan teknologi serta pengaruhnya terhadap perjamuan kudus dan pelayanan gereja lainnya, yang menempatkan manusia masa kini diatas bentuk kehidupan yang lain, dan mengendalikannya. Elwell mengusulkan seni intermedia yang pada dasarnya mewujudkan gagasan liminal dan refleksi atas pengalaman liminal itu. Suatu cara untuk mengungkapkan ketegangan antara dunia korporeal dan virtual dan membangun hubungan antara keduanya, untuk mengenal keberadaan diri dan integritas sebagai jalan keluar dari krisis transendensi hari ini. Tawaran jalan keluar dari Elwell sangat bermanfaat untuk membangun pendekatan teologis terhadap perkembangan teknologi digital.



Secara teologis, kehadiran dalam perjamuan kudus ditemukan dalam teologi Yohanes Calvin. Menurut Calvin, kehadiran dalam perjamuan adalah *realis praesensia* dimana Kristus hadir melalui roti dan anggur sebagai simbol tubuh dan darahnya. Tetapi tidak sekedar simbol atau lambang sebab Kristus benar-benar hadir dan direpresentasikan atau ditampilkan (*truly shown*) kepada umat dalam perjamuan. Firman Tuhan yang dinarasikan, dan roti dan anggur merupakan tanda yang menunjuk pada Kristus yang tidak kelihatan. Dua hal ini menjadi penanda akan kehadiran Kristus. Jadi dalam perjamuan memecah roti dan makan bersama, minum anggur bersama baik secara offline maupun online dan tidak ada Firman yang menarasikan hal itu, maka tetap roti dan anggur biasa. Bukan suatu sakramen. Hal ini yang membedakan perkumpulan biasa dan perkumpulan dalam perjamuan kudus, atau pertemuan sakramen dan non sakramen.

Umat yang merayakan perjamuan kudus diberikan kekuatan dan perlindungan melalui Roh Kudus (*spiritual presence*). Kehadiran Kristus di dalam Roh Kudus melampaui simbol-simbol manusia, baik secara fisik maupun non fisik, tidak terikat pada hukum-hukum ruang, geografis, dan gravitasi. Berarti Kristus juga hadir dalam ruang-ruang fisik maupun ruang-ruang virtual, dalam pengalaman hidup manusia sehari-hari, termasuk perjamuan kudus. Pada ruang virtual pun manusia dapat menemukan dimensi transenden sebab Kristus hadir disana. Maka manusia tidak dapat mensakralkan tempat-tempat tertentu untuk membatasi kehadiran Kristus, sebab Ia maha hadir. Kristus hadir dengan seluruh keberadaan dirinya, karyanya, kematian dan kebangkitannya. Oleh karena itu aspek memorialisme menjadi penting bagi orang percaya untuk mengingat dan memberitakan karya pelayanan Yesus Kristus dalam setiap momen perjamuan kudus. Ajaran Calvin ini bukan hanya sekedar pengetahuan yang bersifat apologetis ketika berhadapan dengan gereja-gereja non Reformasi, tetapi merupakan warisan berharga untuk memberikan tanggapan terhadap perkembangan zaman dan tantangannya.

Pendekatan teologis untuk memahami kehadiran dalam perjamuan kudus online adalah menghidupkan imajinasi akan dimensi transenden melalui visual digital. Hal ini dapat dicapai jika memahami krisis transendensi pada era digital ini dan faktor-faktor yang menjadi penyebabnya. Hal lainnya ialah karakteristik pemikiran yang perlu dibangun dan direkonstruksi dari hasil refleksi atas simbol, narasi, metafora, dan pengalaman indrawi ketika berhadapan dengan karya visual digital dalam ibadah perjamuan kudus.

Perjamuan kudus yang disiarkan secara *live streaming* adalah perjamuan yang telah didigitalisasi. Suatu persekutuan tubuh orang-orang percaya dengan tubuh Kristus melalui roti dan anggur sebagai tanda sakramen, yang dimediasi oleh data-data digital berupa teks, simbol-simbol, gambar, video, audio, caption, dan emoji. Disitu Kristus hadir berkomunikasi dan bersekutu dengan orang percaya. Kristus yang hadir secara fisik melalui tanda roti dan anggur, tetapi juga secara virtual. Kristus yang transenden telah hadir melampaui tanda-tanda fisik dan memperlihatkan diriNya melalui visual digital. Karena itu kehadiran umat dalam perjamuan kudus ialah kehadiran korporeal sekaligus virtual. Umat dapat berimajinasi tentang Kristus yang fisik sekaligus virtual itu, melampaui simbol-simbol dan data-data digital yang kelihatan, agar terhubung dengan Kristus melalui Roh Kudus, bahkan manusia dapat menyentuh sang ilahi.

## **5.2 Perjamuan kudus online setelah pandemi covid-19**

Pertanyaan yang muncul ialah apakah setelah pandemi covid-19 berakhir, perjamuan kudus masih akan dilaksanakan secara online? Bagaimana jika terjadi digitalisasi pelayanan, atau Youtubisasi pelayanan? Katakanlah GKJ Gondokusuman tidak lagi eksis di dunia fisik tetapi di dunia maya? Apa yang terjadi jika pemimpin ibadah digantikan oleh robot, seperti yang diungkapkan di awal tesis ini tentang penggunaan robot 'Mindar' di Kuil Kodaiji,

Kyoto, Jepang atau robot Pastor 'Santo' di Gereja Katolik Warsawa, Polandia? Apakah liturgi, Pemberitaan Firman, dan sakramen yang terus dihadirkan secara visual digital melalui Youtube dan benar-benar direplikasi secara online sama seperti mengikuti perjamuan kudus di gereja? Jika seluruh pelayanan gereja didigitalisasi melalui Youtube atau media sosial lainnya, maka akan menciptakan persekutuan yang bersifat semu karena kurangnya isyarat-isyarat non verbal, yang menyentuh kedalaman dalam suatu hubungan persekutuan. Kesimpulan para ahli mengatakan pertemuan fisik antara umat dengan pelayan, antara umat dengan umat tidak tergantikan. Jay Y. Kim berbicara tentang *Analog Church* di era digital bahwa ada undangan untuk kembali menjadi gereja analog, melampaui keterpisahan, isolasi, dimana hal-hal penting dari gereja kembali diwujudkan, seperti saling mengenal, saling mencintai, duduk, berdiri dan berdoa bersama-sama, mendengarkan khotbah, memperhatikan isyarat nonverbal, berjalan maju untuk mengambil roti dan anggur, dalam waktu yang real, ruang yang real, dan cara yang real. Ini menjadi manusia dan gereja yang sesungguhnya di era digital.<sup>160</sup> Artinya bahwa perjamuan kudus dalam ruang digital tidak terpisahkan dengan pertemuan analog, apalagi menggantikannya untuk seterusnya.

Kita berada di era digital dan akan terus mempengaruhi pelayanan gereja. Perjamuan kudus online tetap dibutuhkan setelah masa pandemi covid-19, dan dalam kondisi tertentu, misalnya karena letak geografis atau karena isolasi umat yang sakit. Pelayanan digital dilanjutkan dengan tetap bersikap kritis dan reflektif terhadap tantangan-tantangan dalam dunia digital. Sebaliknya ada peluang bagi gereja-gereja masa kini untuk memperluas pelayanannya, membangun komunikasi dan informasi yang dapat memperkaya gereja melalui media digital dan terciptanya ruang-ruang baru bagi penghayatan iman, untuk tumbuhnya imajinasi akan kehadiran Allah dalam dunia ini.

---

<sup>160</sup> Jay Y. Kim, *Analog Church: Why We Need Real People, Places, and Things in the Digital Age*, (Illinois: InterVarsity Press, 2020), 11, 15.

### 5.3 Catatan penutup

Perjamuan kudus merupakan perintah langsung dari Tuhan Yesus (Lukas 22:19; 1Kor 11:24-26) yang kemudian menjadi tradisi gereja sampai sekarang ini. Tradisi ini dapat bertahan lama sebab dianggap berada dalam suasana dan lingkungan yang mendukung. Hal ini menjadi salah satu alasan dibangunnya gedung gereja sebagai salah satu sarana untuk membangun hubungan dengan dimensi transenden dan pusat manajemen pelayanan secara organisatoris. Bangunan GKJ Gondokusuman memiliki arsitektur yang unik dengan berbagai ornamen yang unik. Konstruksi plafon yang menggunakan kayu ramin dengan lampu hemat energi untuk menghidupkan suasana remang dan khusuk. Ada mimbar, salib, meja perjamuan, roti dan anggur yang biasa dipakai dalam perjamuan kudus. Bangunan dengan gaya dan perlengkapan seperti itu hendak menunjukkan ungkapan kesucian melalui estetika bangunan, ukuran, dan rancangannya. Selain itu menjadi sarana pengingat terhadap Allah yang transenden, yang hadir dan mengisi dunia hidup manusia sehari-hari yang imanen. Secara konvensional merupakan tempat dimana umat dapat berkomunikasi, berkontemplasi dan turut dalam ritual perjamuan kudus. Lingkungan yang demikian akan menjadi ikatan bagi umat dimanapun berada, meskipun beribadah melalui ruang virtual, ada imajinasi terhadap gedung gereja. Gambar latar channel Youtube GKJ Gondokusuman dan slide pertama dari ibadah perjamuan kudus menampilkan suasana dalam gedung ibadah GKJ Gondokusuman (*screenshot* 1, 2 pada Bab 2), untuk membangkitkan imajinasi akan gedung ibadah meskipun umat terpisah di berbagai tempat. Hal itu merupakan suatu kabar sukacita, sebab untuk bertumbuh dalam iman, harus mengakar dan terpaut pada satu pohon.

Kehadiran gereja melalui ruang digital membawa tantangan sekaligus peluang. Tantangan beribadah secara daring ialah banyaknya tawaran pemenuhan kebutuhan spiritual, sehingga umat dapat bebas mengakses ibadah dari gereja manapun sesuai dengan keinginan untuk mencapai kepuasan spiritual. Ada banyak alternatif yang menyediakan tuntunan

spiritual, orientasi moral, ritual, dan pengalaman komunitas. Jika selama ini umat hanya memperoleh tuntunan moral agama melalui gereja, kini mudah diperoleh melalui dunia digital. Aspek persekutuan juga diperluas menembus batas-batas gereja, denominasi, dan budaya. Antara tuntunan dan tontonan sulit dibedakan, kemudian bergesernya makna komunitas dan komunalitas warga gereja, di mana keanggotaan gereja menjadi longgar.<sup>161</sup> Umat seperti masuk dalam supermarket agama dimana ada banyak pilihan kebutuhan spiritual, meskipun tidak menyentuh kedalaman, sebab hanya seperti efek buih, cepat muncul dan cepat berlalu. Jika tidak terpenuhi maka pasti ada jemaat yang masih menganggap perjamuan kudus virtual sebagai ibadah yang tidak otentik, sebab tidak ada pertemuan fisik. Oleh karena itu perjamuan kudus online tidak dapat dipisahkan dari kehidupan persekutuan offline. Ibadah harus dilanjutkan dalam kehidupan nyata sehari-hari dimana umat dapat mengartikulasikan nilai-nilai, keyakinan, dan makna keagamaan dalam sikap hidup dengan sesama.

Peluang bagi gereja di era digital adalah pelayanan dapat diperluas secara digital (*digital ministry*) dengan memperhatikan tugas-tugas panggilan gereja, perluasan kelembagaan gereja, pembentukan doa, penginjilan, berbagi cerita iman dan memperjuangkan isu kemanusiaan, pastoral dan konseling, visitasi, relasional dan aksi sosial melalui facebook, twitter, youtube dan media lainnya untuk menghadirkan tanda-tanda kerajaan Allah di dunia.

Akhirnya, diskursus mengenai kehadiran secara virtual dalam perjamuan kudus bukanlah suatu hal yang baru dalam perbincangan teologi di era digital. Akan tetapi, soal memahami kehadiran transenden dalam perjamuan kudus melalui tampilan seni visual digital merupakan hal yang belum banyak dibahas. Upaya untuk memahami hal ini sangat

---

<sup>161</sup> Leonard Chrysostomos Epafros, "Beragama Daring - Pengantar Wacana," Presented at the Seri Kuliah Daring Kanjoli, Agustus 2020. s.id/LC-ResearchGate.

bergantung pada bangunan teologi yang ada pada diri orang Kristen, dan refleksi atas perkembangan teknologi digital dengan berbagai fenomenanya.

Tulisan saya merupakan kontribusi bagi diskursus ilmiah tentang teologi digital yang sedang berlangsung di Indonesia, tetapi juga dapat menjadi sumbangan bagi GKJ Gondokusuman Yogyakarta dan gereja-gereja lainnya dalam memahami dan melaksanakan perjamuan kudus online. Jika bersandar pada ajaran Calvin maka roti dan anggur perjamuan tidak hanya sekedar simbol, tetapi menunjuk pada tubuh dan darah Kristus. Yang dimakan adalah tubuh dan darah Kristus. Hal ini ditegaskan oleh Calvin. Yesus sendiri berkata 'Akulah roti hidup yang turun dari Sorga. Jikalau seorang makan dari roti ini, ia akan hidup selama-lamanya, dan roti yang Kuberikan itu ialah dagingKu, yang akan Kuberikan untuk hidup dunia' (Yohanes 6:51). Sehingga jika umat berimajinasi tentang Kristus dalam perjamuan kudus, bukan berimajinasi pada simbol, tetapi benar-benar pada tubuh dan darah Kristus.

Hasil penelitian ini tidak bermaksud untuk menawarkan kiat-kiat praktis tentang bagaimana untuk membuat gereja online dengan tampilan audio visual yang bagus, tetapi pertanyaan yang muncul ialah bagaimana membangkitkan daya imajinatif umat/partisipan dalam perjamuan kudus online tentang dimensi transenden. Oleh karena itu perlu dikembangkan teologi tentang *the second self*, imajinasi, *digital ministry*, dan juga tema-tema lainnya yang dapat dikembangkan dalam penelitian-penelitian selanjutnya. Hal ini dapat memberikan bangunan teologi, yang memungkinkan umat Kristen untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam pengalaman hidup sehari-hari baik dalam dunia korporeal maupun virtual.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Abineno, J. L. Ch. *Perjamuan Malam Menurut Para Reformator*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1990.
- Adiprasetya, Joas. *Labirin Kehidupan: Spiritualitas Sehari-Hari Bagi Peziarah Iman*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2016.
- Anderson, Keith. *The Digital Cathedral-Networked Ministry in a Wireless World*. New York: Morehouse Publishing, 2015.
- Aritonang, Jan S. *Berbagai Aliran Di Dalam Dan Di Sekitar Gereja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1995.
- Giddens, Anthony. *Teori Strukturasi Dasar-Dasar Pembentukan Struktur Sosial Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Spadaro, Antonio. *Cybertheology- Thinking Christianity in the Era of the Internet*. Translated by Maria Way. New York: Fordham University Press, 2014.
- Barton, John, and John Muddiman. *The Oxford Bible Commentary*. England: Oxford University Press, 2007.
- Bidgoli, Hossein. *The Internet Encyclopedia, Volume 1 (A - F)*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2004.
- *The Internet Encyclopedia, Volume 2 (G - O)*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2004.
- Budiman, Hikmat. *Lubang Hitam kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius, 2002.
- Calvin, John. *Institutes of the Christian Religion, Volume 2*. Ed. John T. McNeill. Louisville.London: Westminster John Knox Press, 1960.

- . *Institutio : Pengajaran Agama Kristen*, Terjemahan Winarsih Arifin Dan Th. Van Den End. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2000.
- Campbell, Heidi. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. London & New York: Routledge, 2013.
- *Exploring Religious Community Online: We Are One in the Network*. Peter Lang, 2005.
- Carroll, Noël. *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*. Lonson & New York: Psychology Press, 1999.
- Chandra Robby I. *Bernavigasi Di Tengah Budaya Konvergensi-Gereja Indonesia Di Tengah Jalan Ekosistem Digital*. Cipanas: STT Cipanas, 2021.
- Chauvet, Louis Marie. *Symbol and Sacrament: A Sacramental Reinterpretation of Christian Existence*. Minnesota: Liturgical Press, 1995.
- Cheong, Pauline Hope, Peter Fischer-Nielsen, Charles Ess, and Stefan Gelfgren. *Digital Religion, Social Media and Culture: Perspectives, Practices and Futures*. Bern: Peter Lang, 2012.
- Christine Hine, *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications Ltd, 2000.
- Muhammad, Farid, ed. *Fenomenologi: Dalam Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group, 2018.
- Drescher, Elizabeth, and Keith Anderson. *Click 2 Save: The Digital Ministry Bible*. New York: Church Publishing, Inc., 2012.
- Elwell, J. Sage. *Crisis of Transcendence : A Theology of Digital Art and Culture*. New York: Lexington Books, 2010.
- Feuerbach, Ludwig. *The Essence of Christianity*. New York: Harper and Row, 1967.



- Fischer, Kathleen. *The Way Supplement 66*. New York: Autumn, 1989.
- Gerrish, B. A. *Grace and Gratitude: The Eucharistic Theology of John Calvin*. Minneapolis, Fortress Press, 1993.
- Hadiwijono, Harun. *Iman Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1992.
- Harari, Yuval Noah. *Homo Deus: Masa Depan Umat Manusia*. Tangerang: Pustaka Alvabet, 2018.
- Hardiman, F. Budi. *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital*. Yogyakarta: Kanisius, 2021.
- *Melampaui Modernitas Dan Positivisme-Diskursus Filosofis Tentang Metode Ilmiah Dan Problem Modernitas*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- Heidegger, Martin. *Being and Time*. Trans. John Macquarrie and Edward Robinson. Oxford: Basil Blackwell, 1962.
- Hine, Christine. *Virtual Ethnography*. New York: SAGE Publications Ltd, 2000.
- Jonge, Christiaan de. *Apa itu Calvinisme?* Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1998.
- Kant, Immanuel. *Critique of Pure Reason, Kritik Atas Akal Budi Murni*. Penerjemah: Supriyanto Abdullah. Bantul : Indoliterasi, 2017.
- Kim, Jay Y. *Analog Church: Why We Need Real People, Places, and Things in the Digital Age*. Illinois: InterVarsity Press, 2020.
- Kozinets, Robert V. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. New York: SAGE Publications, 2010.
- Magnis-Suseno, Franz. *Menalar Tuhan*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- Martasudjita, Emanuel. *Sakramen-Sakramen Gereja: Tinjauan Teol, Liturgis, dan Pastoral*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.

- Mayer-Schönberger, Viktor, and Kenneth Cukier. *Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*. New York: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.
- Migotuwio, Namuri. *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Yogyakarta: Alinea Media Dipantara, 2020.
- Nuban Timo Ebenhaizer I. *Aku Memahami Yang Aku Imani: Memahami Allah Tritunggal, Roh Kudus, dan karunia-karunia roh secara bertanggung jawab*, Cetakan ke-4. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2019.
- , *Meng-Hari-Ini-Kan Injil Di Bumi Pancasila : Bergereja Dengan Cita Rasa Indonesia*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2017.
- Nurudin. *Media Sosial-Agama Baru Masyarakat Milenial*. Malang: Intrans Publishing, 2018.
- Pauline Hope Cheong et al., *Digital Religion, Social Media and Culture: Perspectives, Practices and Futures*. New York: P. Lang, 2012.
- Pink, Sarah, Heather Horst, John Postill, Larissa Hjorth, Tania Lewis, and Jo Tacchi. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. New York: SAGE, 2015.
- Possamai, Adam. *The I-Zation of Society, Religion, and Neoliberal Post-Secularism*. New York: Palgrave Macmillan, 2017.
- Purnomo, Hadi; Sastrosupono, M. Suprihadi. *Gereja-gereja Kristen Jawa (GKJ) Benih yang tumbuh dan berkembang di tanah Jawa*. Yogyakarta: Taman Pustaka Kristen (TPK) Gunung Mulia, 1988.
- Robert Glenn Howard. *Digital Jesus: The Making of a New Christian Fundamentalist Community on the Internet*. New York and London: New York University Press, 2011.
- Sinode GKJ. *Pokok-Pokok Ajaran Gereja Kristen Jawa-Edisi 2019 (Uraian)*. Salatiga: Sinode Gereja-Gereja Kristen Jawa, 2020.

- Soedarmo, R. *Iktisar Dogmatika*, Jakarta: BPK. Gunung Mulia, 2002,
- Staples, Rob L. *Outward Sign and Inward Grace*. Kansas City: Beacon Hill Press, 1991.
- Sugihartati, Rahma. *Budaya Populer dan Subkultur Anak Muda: Antara Resistensi dan Hegemoni Kapitalisme di Era Digital*. Surabaya: Airlangga University Press, 2017.
- Sinode GKJ. *Tata Gereja Dan Tata Laksana Gereja Kristen Jawa-Dilengkapi Pedoman-Pedoman Gereja Kristen Jawa*. Salatiga: Sinode Gereja-Gereja Kristen Jawa, 2018.
- Tenney, Merrill C. & Richard N. Longenecker. *The Expositor's Bible Commentary: Vol. 9. Volume 9*. Regency Reference Library/Zondervan Publishing House, 1981.
- Turkle, Sherry. *The Second Self, Twentieth Anniversary Edition: Computers and the Human Spirit*. London: MIT Press, 2005.

## **Jurnal**

- Annisa, Serra. "Studi Netnografi Pada Aksi Beat Plastic Pollution Oleh United Nations Environment Di Media Sosial Instagram." *Jurnal ASPIKOM* 3, no. 6 (March 10, 2019): 1109–23. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.411>.
- Barna, R. E. "Online and Offline Rock Music Networks : A Case Study on Liverpool, 2007-2009." *Undefined*, 2011. <https://www.semanticscholar.org/paper/Online-and-offline-rock-music-networks-%3A-a-case-on-Barna/9bc344f81d7242a46cc23dbf776662bfeeb4653a>.
- "Communication on a Health-Related Website Offering Therapeutic Support: Phase 1 of the HeartNET Website." Accessed January 11, 2022. <https://scholar.google.com.au/citations?>

- David Berliner, Laurent Legrain, dan Mattijs van de Port. “, ‘Bruno Latour and the Anthropology of the Moderns,’” *Social Anthropology/Anthropologie Sociale, Special Issue: Thinking with Latour*, 21, no. 4, November 2013.
- De Valck, Kristine, Gerrit H. Van Bruggen, and Berendt Wierenga. “Virtual Communities: A Marketing Perspective.” *Decision Support Systems* Vol.47, n°3 (June 2009): pp.185-203. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2009.02.008>.
- Dien, Marion Erwin, and Jefri Esna Thomas Radjabaycolle. “Analisis Kualitas Website dan Channel Youtube Gereja Katolik Paroki St Maria Bintang Laut Ambon Sebagai Media Komunikasi dan Pelayanan di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Metode Webqual 4.0.” *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 2, no. 02 (September 9, 2020): 46–54.
- Elwell, J. Sage. “The Metaphor of Religion and Art.” *Religion and the Arts* 22, no. 5 (November 26, 2018): 622–38. <https://doi.org/10.1163/15685292-02205003>.
- Elwell, J Sage. “The Transmediated Self: Life between the Digital and the Analog.” *Convergence* 20, no. 2 (May 1, 2014): 233–49. <https://doi.org/10.1177/1354856513501423>.
- Esther McIntosh. “Belonging without Believing-Church as Community in an Age of Digital Media.” *International Journal of Public Theology* 9 (2015).
- Kristianto, Bernard Realino Danu, and Rustono Farady Marta. “Monetisasi Dalam Strategi Komunikasi Lintas Budaya Bayu Skak Melalui Video Blog Youtube.” *LUGAS Jurnal Komunikasi* 3, no. 1 (July 9, 2019): 45–56. <https://doi.org/10.31334/ljk.v3i1.415>.
- Leonard Chrysostomos Epafra. “Beragama Daring - Pengantar Wacana.” Presented at the Seri Kuliah Daring Kanjoli, Agustus 2020. [s.id/LC-ResearchGate](https://s.id/LC-ResearchGate).

- Maimes, Steven. "Realm of Holy Imagination." In *Steven Maimes*.  
<https://philpapers.org/rec/MAIROH>, 2015.
- Maulana, Rizal, and Rekyan Regasari Mardi Putri. "Pengkondisian Sinyal Electromyography sebagai Identifikasi Jenis Gerakan Lengan Manusia." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 5, no. 3 (August 10, 2018): 297–304.  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.201853829>.
- Mick Mordekhai Sopacoly and Izak Y.M. Lattu. "Christianity and Online Spirituality, Cybertheology as a Contribution to Theology in Indonesia." *Gema Teologika Vol. 5 No. 2*, Oktober 2020.
- Muhammet Damar. "Metaverse Shape of Your Life for Future: A Bibliometric Snapshot." *Journal of Metaverse* 1, no. 1 (2021): 1–8.
- Mulia, Hendra G. "Menikmati Perjamuan Kudus : Pengajaran Perjamuan Kudus Menurut John Calvin Dan Sumbangsihnya Bagi Kehidupan Bergereja," 2007.  
<http://repository.seabs.ac.id/handle/123456789/156>.
- Rahayu, Sri Setyo. "GKJ Gondokusuman Ditetapkan Sebagai Warisan Budaya." *Sumunar-Buletin GKJ Gondokusuman Yogyakarta XXII*, April 2019.
- Ward, Katie J. "Cyber-Ethnography and the Emergence of the Virtually New Community." *Journal of Information Technology* 14, no. 1 (March 1, 1999): 95–105.  
<https://doi.org/10.1177/026839629901400108>.
- Wilkinson, Catherine, and Anthony Patterson. "Peppa Piggy in the Middle of Marketers and Mashup Makers: A Netnography of Absurd Animation on YouTube." *SSRN Scholarly Paper*. Rochester, NY: Social Science Research Network, July 21, 2014.  
<https://papers.ssrn.com/abstract=2469340>.

## Web

BBC News Indonesia [@BBCIndonesia]. “Bisakah kecerdasan buatan mengubah cara kita beragama? Simak videonya. <https://t.co/L70qXUmflt>.” Tweet. *Twitter*, October 23, 2021. <https://twitter.com/BBCIndonesia/status/1451790945935142913>.

Redcomm Indonesia. “Live Streaming Dan Pilihan Platform.” Accessed December 10, 2021. <https://redcomm.co.id/knowledges/manfaat-live-streaming-dan-pilihan-platform-yang-bisa-digunakan>.

“Opinion | The Philosophy of Data - The New York Times.” Accessed April 24, 2021. <https://www.nytimes.com/2013/02/05/opinion/brooks-the-philosophy-of-data.html>.

“Revolusi Industri 4.0.” In *Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas*, October 22, 2021. [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Revolusi\\_Industri\\_4.0&oldid=17533121](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Revolusi_Industri_4.0&oldid=17533121).

Riyanto, Andi Dwi. “Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022).” Accessed February 16, 2022. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>.

“YouTube.” In *Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas*, September 27, 2021. <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=YouTube&oldid=19185377>.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, [kbbi.kemendikbud.go.id/entri/religius](http://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/religius), accessed November 27, 2021

## Youtube

“GKJ Gondokusuman - YouTube.” Accessed December 1, 2021. <https://www.youtube.com/c/GKJGondokusuman/about>.

YKB GKI TV, *Info Dan Opini #1 Perjamuan Kudus Online? 2020*,

<https://youtu.be/xiYALch7hok>, accessed November 24, 2021.

