

MEMAHAMI REALITAS METAVERSE BERDASARKAN TEOLOGI KONTEKSTUAL

Oleh :

Padriadi Wiharjokusumo ¹⁾

Novita Romauli Saragih ²⁾

Selamat Karo-Karo ³⁾

Pangihutan Siringoringo ⁴⁾

Akademi Pariwisata dan Perhotelan Darma Agung ¹⁾

Universitas Darma Agung, Medan ^{2,3)}

Sekolah Tinggi Teologi Lintas Budaya, Batam ⁴⁾

E-mail:

padriadiwiharjokusumo@gmail.com ¹⁾

novitaromaulisaragih@gmail.com ²⁾

[selamatkaro-karo@gmail.com](mailto:salamatkaro-karo@gmail.com) ³⁾

pangihutansiringoringo@gmail.com ⁴⁾

ABSTRACT

Metaverse is an expression of technological culture that has a global impact. These impacts will occur through knowledge, social, and geospatial. Artificial intelligence (AI) will connect all entities on earth through the internet, thereby creating layered information and experiences of a three-dimensional virtual world known as a Metaverse. It consists of four characteristics: First, Augmented Reality (AR), which is a technology that can be used by humans to unite two-dimensional (2D) and or three-dimensional (3D) objects into the virtual world. Second, Life Logging is an augmentative technology that records and reports the activities of objects and users. Third, Mirror Worlds, which is a reflection of the physical/real world into the virtual world. Fourth, Virtual Reality, where people are depicted as individuals who are similar to the original through 3D avatars. From a Christian perspective, the Metaverse in this study will be studied with a contextual theological approach through a combination of contextualization and the integrity of posthuman aspects and mysticism. This study focuses on evolutionary wholeness as identified by Teilhard through Delio's work. Meanwhile, the contextualization model refers to Bevans' view. The contextual wholeness method enables new ways to view, embrace, communicate, complex, and create the four areas of the Metaverse.

Keywords: *Metaverse, contextual theology, spirituality.*

ABSTRAK

Metaverse adalah ekspresi budaya teknologi yang memiliki dampak global. Dampak tersebut akan terjadi melalui pengetahuan, sosial, dan geo-spasial. *Artificial intelligent* (AI) atau kecerdasan buatan akan menghubungkan semua entitas di bumi melalui sarana internet, sehingga menciptakan informasi berlapis dan pengalaman dunia virtual tiga dimensi yang dikenal dengan sebutan Metaverse. Metaverse ini memiliki empat karakteristik: Pertama, *Augmented Reality* (AR), yaitu teknologi yang dapat digunakan oleh manusia untuk menyatukan benda dua dimensi (2D), dan atau tiga dimensi (3D) ke dalam dunia virtual. Kedua, *Life Logging* adalah teknologi augmentatif yang merekam dan membuat laporan kegiatan objek dan pengguna. Ketiga, *Mirror Worlds*, yaitu refleksi dari dunia fisik/nyata ke

dunia virtual. Empat, *Virtual Reality*, di sini orang-orang digambarkan sebagai pribadi yang serupa dengan aslinya melalui avatar 3D. Dari perspektif Kekristenan, Metaverse dalam studi ini akan dikaji dengan pendekatan teologi kontekstual melalui kombinasi kontekstualisasi dan keutuhan aspek pascamanusia (*posthumanism*) dan mistisisme (*mysticism*). Studi ini berfokus pada keutuhan evolusioner sebagaimana diidentifikasi oleh Teilhard melalui karya Delio. Sedangkan model kontekstualisasi merujuk pada pandangan Bevans. Metode keutuhan kontekstual memungkinkan cara-cara baru untuk melihat, merangkul, berkomunikasi, mengkomplekskan, dan menciptakan empat bidang Metaverse.

Kata Kunci: Metaverse, Teologi Kontekstual, Spritualitas

1. PENDAHULUAN

Metaverse merupakan perkembangan teknologi yang spektakuler dan berdampak global (Hermann dan Brwning 2021). Dari sudut pandang keterlibatan budaya Kristen, teologi kontekstual belum dikembangkan terhadap kajian Metaverse. Oleh karenanya, dalam studi ini peneliti akan menggunakan pendekatan teologi kontekstual yang digagas oleh Pierre Teilhard de Chardin untuk menganalisis Metaverse. Smart et al. (2008: 28) mendefinisikan Metaverse sebagai ruang transparan tiga dimensi yang mencakup seluruh bumi. Manusia akan beraktivitas sepanjang waktu seperti menjawab berbagai macam pertanyaan, berbisnis, bermain atau mengadakan pertemuan dengan teman-teman dan aktivitas lainnya (Ball, 2020). Di Metaverse kehidupan sehari-hari antara realitas virtual dan realitas fisik akan terhubung dengan baik.

Kontekstualisasi menyatukan pengalaman budaya masa lalu, yaitu tradisi Alkitab sebagaimana telah dihayati dalam kitab suci sepanjang sejarah dengan

pengalaman budaya masa kini (Bevans 2018:2). Kontekstualisasi atau inkulturasi teologi lokal, atau teologi kontekstual menempatkan dua pengalaman ini dalam rana dialog. Dialog ini merupakan sarana yang melalui iman Kristen telah memperbaharui dirinya dalam ekspresi baru yang berulang-ulang terhadap budaya sepanjang sejarah.

Dalam kerangka kontekstual, adalah bijaksana bila bersandar pada kesamaan pandangan antara dua mitra dialog sembari mencatat perbedaan-perbedaan dengan jujur. Oleh karenanya, dalam studi ini, aliran tradisi Kristen apa yang paling dekat untuk mengkaji budaya Metaverse? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, peneliti akan mengkaji Metaverse dengan instrumen evolusioner yang dibangun oleh tradisi Kristen, yaitu melalui pemikiran Pierre Teilhard de Chardin sebagaimana dipaparkan melalui karya Iliia Delio. Karya Delio ini sangat menarik dalam contoh dialog khusus ini, yang sedang terjadi hari-hari ini. Hal ini memelopori aliran tradisi Kristen yang memberikan perhatian

kepada evolusi, teknologi, pascamanusia, dan spiritualitas. Semua instrumen utama ini digunakan untuk mengkaji Metaverse. Ketika kajian ini didekati dengan kepekaan mistikus pascamanusia, dan metode kontekstual evolusioner. Hal ini memungkinkan cara-cara baru untuk melihat, merangkul, berkomunikasi, mengkomplekskan dan menciptakan di dalam Metaverse.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pondasi Metaverse

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) adalah pondasi dari empat bidang Metaverse. Apa itu AI? AI adalah “teknologi digital yang melakukan tugas-tugas secara tradisional diperlukan kecerdasan manusia (*human intelligence*). Misalnya seperti; persepsi visual, pengenalan suara, pengambilan keputusan, dan terjemahan bahasa. Sampai saat ini, hanya pengembang (*developers*) yang dapat mengembangkan AI. Terobosan terbaru memungkinkan komputer belajar mengamati dan mengumpulkan data secara mandiri, tanpa hambatan pemrograman (Scoble dan Israel, Loc 352). Hal ini juga merupakan simulasi kecerdasan manusia dengan menggunakan perangkat lunak dan aplikasi atau mesin yang menyertainya (Cronin dan Scoble 2020: 62-63). Perlu diketahui bahwa tidak akan ada Metaverse

tanpa AI, karena sekarang AI menjadi dasar masing-masing dari tiga iterasi web.

Dalam perkembangan terbaru, AI terus memperoleh lebih banyak pengetahuan dan membangun koneksi manusia. Kirakira dua puluh lima tahun yang lalu, Google menyiapkan algoritme tanya-jawab bagi AI untuk mendapatkan semua pemahaman manusia melalui mesin pencariannya (Kelly 2010: 37). Hari ini, dan bahkan setiap hari manusia “secara sukarela” mengajar AI melalui 3,5 miliar pencarian mereka. Kini, Facebook menyiapkan platform untuk menangkap data jaringan sosial bagi AI dengan tujuan memahami hubungan manusia. Hal ini mirip dengan Google bahwa hampir empat miliar orang menjadi “sukarelawan” setiap hari di jejaring sosial untuk mengajarkan AI terhadap semua detail jaringan relasional mereka.

Bergerak ke era ketiga perkembangan internet dan AI bahwa tugas pengembangan AI selanjutnya adalah memahami bumi secara fisik (Kelly 2019). Saat ini, berbagai inisiatif ditujukan untuk pemetaan global dan diharapkan dalam beberapa tahun ke depan, pengguna akan mengunggah foto semua ruang geofisika ke web dalam format tiga dimensi sehingga AI akan membuat kembaran bumi digital. Dengan adanya cermin dunia seperti itu, akan ada koneksi yang mumpuni antara dunia fisik dan digital.

Kedua dunia akan terhubung di semua tingkatan bagi semua orang, informasi, makhluk, benda, dan ruang, dan “mulai sekarang, kita akan menjalani kehidupan paralel di bumi fisik, dan bumi digital (Kim 2021: 5)”. Dunia fisik dan dunia digital yang terintegrasi ini kita kenal dengan sebutan Metaverse (Smart et al. 2008: 1).

AI tidak dapat mendukung robot, otomatisasi, atau *mobil self-driving* sampai peta digital seluruh bumi tercipta (Cronin dan Scoble 2020:54–55). AI tidak dapat mendukung dunia tiga dimensi sampai kembaran digital dari semua realitas dibuat. Seperti iterasi sebelumnya dalam mengajarkan AI melalui Google dan Facebook, tidak akan ada perusahaan yang mengunggah sejumlah data secara besar-besaran, tetapi itu akan terjadi dengan secara alami ketika orang mengunggah gambar sendiri secara bebas (Cronin dan Scoble 2020:156).

3. METODE PELAKSANAAN

Pada bagian ini, peneliti menggunakan metode pelibatan sosial (*method of social engagement*) dengan menggabungkan kegiatan yang utuh bersumber pada Yesus dan merujuk pada tulisan Teilhard melalui karya Delio dengan model kontekstual yang dikembangkan oleh Bevans. Selain itu, peneliti menyatukan dua aspek keterlibatan ini dengan agen perubahan

(*agent of change*) yang digagas oleh Delio, yaitu mistikus pascamanusia (*Delio's posthuman mystic*). Melalui konvergensi ini, peneliti menggali bagaimana mistikus pascamanusia diperlengkapi untuk terlibat dalam keseluruhan kontekstual di Metaverse.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Memahami Realitas Metaverse Berdasarkan Teologi Kontekstual

4.1 Keutuhan dan Kontekstualisasi sebagai Model Keterlibatan

Bagaimana Yesus melakukan misiNya di Palestina kuno menjadi contoh bagaimana berhubungan dengan orang lain dalam konteks apapun (Wright 199: 175, 182) dan, khususnya, untuk studi ini kaitannya dengan Metaverse. Yesus mengalami kesatuan dengan Tuhan, dan Dia memperluas kasihNya ke dalam lingkup hubungan melalui pemberian pengampunan, kesembuhan, dan menyatukan orang-orang yang datang kepadaNya (Delio 2013). Dia membangun pengalaman orang sehari-hari untuk menunjukkan bagaimana Tuhan tinggal di tengah dunia ini. Menghubungkan bahasa Yesus dengan pandangan Teilhard, Delio mencirikan aktivitas kerajaan Allah secara utuh. Melalui hidup dan pelayananNya, Yesus menciptakan keutuhan di mana sebelumnya ada keterpisahan dan

pembagian. Praktik penyatuan Yesus mengungkapkan contoh tingkat tertinggi bagaimana misi Tuhan dapat diwujudkan di dunia. Dalam bentuk yang sama, bagaimana mungkin mereka yang berusaha mengikuti pola Yesus mempraktikkan kesempurnaan di Metaverse?

Untuk menempatkan praktik Yesus di dunia evolusioner, dan bersandar pada pandangan Teilhard (Delio 2013). Peneliti melihat empat dinamika yang konstan bagi perubahan evolusioner dan berfungsi sebagai aspek utama terhadap keseluruhan. Pola pertama adalah daya tarik (*attraction*). “Tuhan adalah energi keutuhan dan daya tarik yang tak dapat dihalangi bagi keutuhan yang lebih besar. Tuhan adalah integral secara keseluruhan yang menarik setiap keseluruhan menuju keutuhan yang lebih besar (Delio 2013, Loc 3780)”. Manusia harus memperhatikan dengan seksama bagaimana Roh menarik orang untuk maju ke masa depan (dan orang harus merespon) jika seseorang ingin berpartisipasi dalam keutuhan pada suatu budaya. Kedua, Roh terus menerus menarik semua entitas untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk bersatu dan menjadi utuh (Loc 1659).

Manusia hendaknya bergabung sepenuhnya dalam proses ini. Ketiga, setelah mengalami persekutuan, setiap

entitas diberdayakan untuk berbeda dan menjadi kompleks, lebih besar dan lebih banyak lagi ekspresi unik dari diri mereka sendiri baik secara komunal maupun individual (Loc 2719). Keempat, di luar kompleksitas, ada berbagai peluang dan kesempatan kebaruan muncul dan kreativitas mutlak yang benar-benar tak terduga juga muncul dalam banyak konteks, bukan hanya saat ini tetapi juga secara historis (Loc 660). Selaras dengan pola kehidupan Yesus, proses perubahan evolusioner ini tidak hanya membentuk empat pola kehidupan manusia yang ramah saat ini, tetapi juga menggambarkan dasar alam semesta sejak ledakan besar (*big bang*) dan seterusnya (Delio 2013, Loc 1151).

Selain keutuhan, peneliti kemudian menggali kontekstualisasi sebagai lingkup keterlibatan. Bevans awalnya mengidentifikasi lima model berbeda yang digunakan orang Kristen untuk melibatkan budaya baru. Model terjemahan Bevans (2018: 8-12) menjelaskan pendekatan di mana pelaku membawa konten (bisanya Injil) dan memasukannya ke dalam budaya penerima. Model antropologis (hlm. 12-15) membalikkan pendekatan dari pada membawa sesuatu dari luar, model antropologis menggambarkan bagaimana agen berfungsi sebagai “pemburu harta karun (hlm.123), menemukan Injil yang baru jadi (*the incipient gospel*) yang ada di

dalam budaya penerima, misalnya “benih firman: (hlm. 13). Model praksis (*liberation model*) (hlm. 16-19) bekerja melalui pendekatan praksis-teori-praksis, yaitu, pertama-tama melibatkan konteks lokal, yang kemudian diikuti dengan membuka Kitab Suci dan sumber-sumber lain, dan langkah terakhir melibatkan kembali budaya untuk tindakan sosial yang diinformasikan secara teologis. Model sintetik (hlm.19-22) adalah proses dialogis antara agen dan penerima yang dalam berbagai cara, mengintegrasikan elemen dari tiga model kontekstualisasi yang sudah terdaftar. Pendekatan terakhir, model transendental, (hlm.22-26) menjelaskan pendekatan subjektif dimana baik agen atau penerima terhubung dengan Tuhan di dalam dan menggambarkan pengalaman itu sebagai wahyu khusus.

Agen keterlibatan kontekstual melalui karyanya tentang mistik pascamanusia, Delio menyatukan dua pola keterlibatan yang sangat berbeda dan menggabungkannya menjadi satu: mistiknya tidak hanya terhubung secara mendalam, diresapi dan diberdayakan secara ilahi, tetapi juga pascamanusia. Pascamanusia tidak boleh disamakan dengan transmanusia, yaitu melampaui biologi seseorang dan meningkatkan diri melalui teknologi (hlm.115). Sebaliknya, pascamanusia jauh lebih relasional. Pascamanusia bergerak di luar paradigma

subjek modernitas otonom liberal (hlm.115) serta apa yang biasanya dianggap manusia yang dalam sejarah Barat menetapkan patriark laki-laki kulit putih sebagai normatif. Bagi Delio, pascamanusia mewakili model realitas yang terdesentralisasi dan sangat relasional yang memberi hak kepada semua orang, tidak hanya untuk semua manusia, tetapi juga subjek alam dan teknologi.

Mistikus (kalangan spritualitas) pascamanusia sangat cocok untuk menjadi mitra dialog dengan budaya dan penghuni Metaverse. Mistikus pascamanusia adalah orang yang memiliki keberanian untuk hidup di saat Tuhan menghubungkan dan menciptakan seni kehidupan. Setiap saat adalah kesempatan untuk menjadi lebih sadar akan kedalaman ilahi di tengah-tengah kita. Untuk berpartisipasi dalam energi Tuhan berarti menyadari kehadiran Tuhan yang tak terlukiskan dan bertindak terhadap energi kehadiranNya, untuk bersama-sama secara kreatif menjadi seperti Tuhan (*in God's becoming*) (Delio 2020: 200).

4.2 Mistikus Pascamanusia dan Kontekstualisasi Secara Menyeluruh

Sebelum memulai tindakan kontekstualisasi evolusioner, mistikus pascamanusia pertama-tama harus menanamkan cara baru dalam mengalami realitas. Mereka harus terlebih dahulu melihat bahwa mereka adalah keutuhan

sepenuhnya (Delio 2020: 220), yaitu, mereka terdiri dari keutuhan dari energi yang ada pada tingkat kuantum di dalam tubuh mereka hingga melalui unsur-unsur, molekul, dan sel yang membentuk organ mereka, sampai hubungan yang mereka pertahankan dengan semua kehidupan (Delio 2020: 223), termasuk kelompok sosial, masyarakat, planet, sistem tata surya dan galaksi, ke seluruh alam semesta, dan akhirnya kepada Tuhan (Delio: 224).

Melalui tubuh Kristus yang terus berkembang, masing-masing terhubung secara mendalam dengan jantung dan pusat alam semesta evolusioner. Sebagai penganut karya evolusi Tuhan hari ini, mistikus pascamanusia melihat bahwa tidak ada yang bersifat duniawi atau sekuler (Delio 2020:183) bahwa Tuhan menyatu dengan semua ciptaan. Mistikus pascamanusia memahami bahwa semua realitas memiliki Tuhan sebagai esensi terdalamnya, bahwa Tuhan harus dialami dengan jelas, dan Tuhanlah yang berfungsi sebagai sumber energi mereka untuk melibatkan realitas sehari-hari (Delio 2020:200). Dengan disposisi ini, mistikus pascamanusia lebih mampu melihat dengan benar dan membedakan pekerjaan Roh dalam budaya penerima.

Selanjutnya peneliti akan menyatukan tiga model keterlibatan yang telah dibahas sebelumnya. Bagi mistikus pascamanusia,

kelima model Bevans (2018: 8–26) berperan dalam tugas kontekstual keseluruhan. Dari segi penerjemahan, ada satu kata yang diusung oleh mistikus pascamanusia (konsisten dengan apa yang dikemukakan di atas tentang watak mistikus pascamanusia) bahwa setiap subjek diciptakan dalam keutuhan, dihubungkan dengan keutuhan, dan dibawa ke depan dalam keutuhan. Agen mistikus pascamanusia menggunakan pendekatan antropologis ketika mereka menyadari bahwa Roh Tuhan telah bekerja pada penghuni Metaverse, yaitu, utusan yang melihat keutuhan dalam konteks dan memberi nama pada realitas implisit itu.

Mistikus pascamanusia tidak mengenal ruang sekuler, dan bahkan Metaverse, sebagai bagian dari ciptaan Tuhan yang terhubung, ditopang oleh kekudusan. Mistikus pascamanusia mendengarkan di mana Roh Tuhan, dari dalam Metaverse, mungkin berbisik agar agen bergabung dalam keutuhannya. Dalam hal model Praxis, keutuhan memiliki dinamika praksis dan teori dalam repertoarnya, dan agenda itulah yang secara khusus berhubungan dengan disposisi mistikus pascamanusia (terutama dalam arti kenabian). Dalam hal model transendental, adalah pengalaman subjektif dari transendental yang dibawa seseorang ke pertemuan dengan yang lain: tidak membawa konten atau menemukan konten

atau mengambil tindakan adalah pola untuk model transendental, tetapi ini hanya tentang berbagi secara otentik dari pengalaman seseorang tentang Tuhan. Agen atau penerima membagikan proses mereka berhubungan dengan Tuhan dan "pesan" hal tersebut berkomunikasi secara signifikan lebih dari komunikasi presentasi statis apa pun dari Injil (Bevans 2018:25).

Mengikuti dinamika keutuhan Teilhard, hal tersebut menuntun mistikus pascamodern tiba pada beberapa pertanyaan. Pertanyaan yang mendorong perjumpaan kontekstual mereka sebagai berikut: Apa yang dirasakan oleh mistikus pascamanusia untuk dirangkul? Apa yang menarik bagi mistikus pascamanusia? Dengan siapa mistikus pascamanusia bersatu? Setelah penyatuan, bagaimana hubungan itu bisa menimbulkan kompleksitas baru? Akhirnya, hal kreatif baru apa yang mungkin dilakukan oleh insinyur mistikus pascamanusia atau paling tidak memfasilitasi sebagai akibatnya?

4.3 Menapak Pada Metode Keterlibatan

Instrumen apa yang dapat digunakan oleh mistikus pascamanusia sebagai agen kontekstualisasi evolusioner di Metaverse? Mistikus pascamanusia akan mengikuti pola keutuhan Yesus sebagaimana diilhami oleh keutuhan evolusioner Teilhard melalui karya Delio, yang merujuk pada lima model kontekstualisasi

Bevans. Hal ini sama seperti Yesus melayani di Palestina kuno. Mistikus pascamanusia berusaha untuk melakukan pekerjaan serupa dalam realitas baru ini. Setelah menerima Tuhan di lubuk hati yang paling dalam, mereka menyadari bahwa semua realitas memiliki sumber yang sama. Mereka menapak pada konsep *whole maker*, yaitu Kristus yang menarik semua unsur semesta ke dalam diriNya dan mengarahkan ciptaan pada kesatuan dengan diri-Nya. Mistikus pascamanusia berupaya untuk menemukan dan mendengarkan keutuhan di empat bidang Metaverse. Mereka berbagi tujuan yang sama dengan upaya keutuhan yang membebaskan manusia dan budaya barat tentang “keputihan” (*whiteness*), patriarki, dan gagasan terhadap subjek liberal yang terlepas. Bagi mistikus pascamanusia, Metaverse memberikan kesempatan unik terhadap keutuhan kontekstual melalui pengembangan cara-cara baru dalam melihat, merangkul, berkomunikasi, mengkomplekskan, dan mencipta. Setelah mengembangkan instrumen yang tepat bagi Metaverse, pertama-tama peneliti akan menggali secara komprehensif tentang Metaverse.

4.4 Metaverse

Istilah Metaverse berasal dari sebuah novel yang berjudul *Snowcrash* (Stephenson 1992). Dalam novel itu, Metaverse adalah perkembangan internet

yang memberikan ruang tiga dimensi (3D), yaitu alam semesta dalam konsep virtual yang penggunaannya mempunyai akses ke avatar digital yang memungkinkan mereka hidup, beraktivitas, dan berinteraksi satu sama lain ibarat dalam kehidupan sehari-hari di dalam dunia digital tersebut. Pada tahun 2007, Yayasan Accelerated Studies memfasilitasi para ilmuwan dan pemimpin industri lintas disiplin. Mereka mengembangkan dokumen 28 halaman tentang masa depan internet yang mereka sebut Metaverse yang terdiri dari empat aspek Metaverse: *augmented reality*, *lifelogging*, *mirrored worlds*, dan *virtual reality* (Smart et al. 2008, hlm. 1-28).

a. Augmented Reality (AR)

Augmented reality adalah aspek Metaverse yang memberikan mata baru untuk melihat dunia material dengan cara yang sama sekali berbeda. Hal ini mirip dengan *lifelogging* yang berusaha untuk menambahkan lapisan persepsi tambahan untuk pengalaman realitas saat ini, dan mirip dengan dunia cermin yang terus berkomunikasi dengan sensor di lingkungan sekitar dan menghadap ke dunia luar.

Augmented reality terjadi ketika seseorang atau individu menerima pandangan yang disempurnakan dari dunia fisik melalui penggunaan perangkat berkemampuan AR seperti telepon, headset, atau kacamata. Peningkatan ini

paling sering terdiri dari informasi atau item virtual muncul di atas apa yang dilihat sebagai realitas fisik. Selain itu, lapisan informasi ini dapat dikomunikasikan melalui suara, dan jika beberapa entitas ini adalah bagian dari *Internet of Things*, mereka dapat dialamatkan melalui suara.

Augmented reality berupaya mendekatkan manusia dengan dunia yang mengelilinginya (Fink 2019, hlm. 31). “Realitas yang diperbesar. . . . memiliki anteseden historisnya pada alat. Manusia selalu mencari alat untuk membuat orang lebih kuat, lebih cepat, dan lebih pintar. AR adalah ekspresi pamungkas dari pencarian manusia untuk penguasaan. Ini adalah alat, seperti klub (Fink 2018, Loc 328)”. AR memiliki tiga komponen: (1) Hal itu sangat nyata dan memiliki komponen virtual, (2) komponen virtual dapat berinteraksi dengan, dan (3) item virtual terhubung ke dunia nyata tiga dimensi (3D) (Fink 2019:27).

b. Lifelogging

Seperti halnya Augmented Reality (AR), *lifelogging* juga ditambah, artinya teknologi digunakan untuk meningkatkan praktik realitas saat ini. Alat diberikan untuk membangun pengalaman saat ini dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, *lifelogging* mirip dengan AR dalam hal perangkat yang dapat dikenakan dalam perangkat perekaman yang tidak mencolok

untuk menangkap apa yang terjadi dalam kehidupan orang-orang (Kelly 2016:278–79), dimana *augmented reality* difokuskan secara eksternal. *Lifelogging* bersifat pribadi dan intim (Smart et al. 2008:14). Ketika orang-orang merekam kehidupan mereka untuk teman dan jaringan keluarga mereka, mereka mengunggah bagaimana mereka ingin kehidupan mereka dilihat oleh dunia (Kim 2021:11).

"Dokumen" ini tidak dimaksudkan sebagai render yang adil dan akurat dari kehidupan mereka, tetapi media sosial memberi mereka cara untuk menambahkan sudut pandang lain pada kenyataan sehubungan dengan kehidupan pribadi mereka. Oleh karena itu, *lifelogging* bukanlah simulasi tetapi representasi aktual dari kehidupan manusia. Karena *lifelogging* bersifat subjektif, ini lebih merupakan pandangan internal dari kehidupan masing-masing daripada yang eksternal seperti pada AR. Dengan VR, *lifelogging* dipersonalisasi; namun, *lifelogging* bertepatan dengan identitas pribadi seseorang di dunia nyata, sedangkan agensi di VR dimediasi melalui avatar dunia lain.

c. Mirrow Worlds (Dunia Cermin)

Dunia Cermin (*mirrow worlds*) adalah bagian dari Metaverse yang menciptakan kembaran digital Bumi untuk pengalaman yang imersif. Dunia cermin mirip dengan dunia virtual dalam hal memodelkan dunia

seakurat mungkin, untuk dialami dalam tiga dimensi. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa dunia cermin memodelkan Bumi, dan VR memodelkan sebuah dunia alternatif. Kesamaannya adalah keduanya adalah dunia simulasi yang imersif. Di VR, avatar masing-masing tidak mewakili versi dunia nyata mereka, tetapi di dunia cermin avatar masing-masing mewakili diri dunia nyata mereka.

Hingga saat ini, Google Earth yang dihadirkan pada tahun 2005 merupakan upaya paling signifikan untuk memetakan Bumi secara digital (Smart et al. 2008, hlm. 9). Peta Google telah melakukan sebagian besar pekerjaan terkait pemetaan dunia dalam dua dimensi dan dalam aspek visual tiga dimensi, terutama membantu pengemudi di jalan (Kim 2021:104). Persis seperti halnya aplikasi pelacakan tubuh, aplikasi berbasis geografis terus diperbarui dan menawarkan informasi terbaru. Bagi banyak orang, aplikasi seperti Waze18 dan peta Google dirasakan terus memberikan informasi terkini di dunia.

Dunia cermin terutama dibangun di atas peta Bumi, jadi, mirip dengan AR, fokusnya adalah menghubungkan ke dunia eksternal yang nyata (Smart et al. 2008, hlm. 9). Dunia cermin adalah tempat dunia nyata dipetakan sedemikian rupa sehingga rendering tiga dimensi dapat terjadi. Beberapa pakar menyebutnya AR Clouds19, yang lain menyebutnya

“kembar digital”, “komputasi di mana-mana”, “onlife”, dan yang lain menyebutnya dunia cermin (Floridi 2014, hlm. 43; Kelly 2019). Namun, aspek kuncinya adalah bahwa semua ruang publik global akan dipetakan dalam representasi tiga dimensi, dan dari situ, segala sesuatu yang digital, terkait AR, dapat dibangun di atas lapisan ini (Cronin and Scoble 2020: 155).

d. Virtual Reality (Realitas Virtual/Maya)

Realitas virtual (dunia virtual) adalah blok bangunan keempat dari Metaverse (Smart et al. 2008:6), dan ini disimulasikan dan difokuskan secara internal. Mirip dengan lifelogging, itu berputar di sekitar orang dan hubungan mereka yang bersifat internal. Semuanya bekerja dari sudut pandang masing-masing dan di mana seseorang memiliki hak pilihan. Mirip dengan dunia cermin, ini adalah simulasi yang mendalam, satu-satunya perbedaan adalah bahwa ini adalah *gameplay* yang didasarkan pada dunia alternatif.

Realitas virtual melibatkan *gameplay* dan penceritaan dalam lingkungan yang imersif. Realitas virtual adalah tentang pencarian manusia yang dalam. Ini memberikan kehadiran dan agensi di dunia lain, dalam cerita dan mitos, dan membentang dari gua Plato hingga ritual keagamaan, teater, wahana gelap, taman hiburan, film, televisi, dan video game

(Fink 2018, Loc 328)”. Melalui avatar mereka, seseorang ada dalam permainan dan memainkan peran kunci bagaimana cerita berkembang (Smart et al. 2008: 6). Jenis pengalaman ini tercermin dalam game MMORPG20 (seperti *World of Warcraft*) yang memungkinkan jutaan orang di seluruh dunia untuk bergabung dan berpartisipasi dalam *game online*. Dengan realitas virtual, dibutuhkan dinamika itu lebih jauh, dan menempatkan seseorang di lingkungan yang begitu jelas dan nyata sehingga seseorang memiliki pengalaman, dengan seluruh tubuhnya, yang ada dalam permainan, yang merupakan bagian nyata dari cerita.

4.5. Tanggapan Kontekstual terhadap Metaverse dalam perspektif Teologi

Setelah secara singkat memaparkan karakteristik dari empat bidang Metaverse, peneliti masih akan mengeksplorasi apa yang mungkin ditemukan oleh seorang mistikus pascamanusia yang menggunakan keseluruhan konteks dalam Metaverse.

Sebelum mengkaji Metaverse secara kontekstual dan menyeluruh, tindakan pertama mistikus pascamanusia adalah melihat dengan benar bahwa Tuhan tinggal di dalam diri setiap manusia (Delio 2020:183). Demikian juga, mistikus pasca manusia berpandangan bahwa Tuhan juga tinggal di Metaverse, menghilangkan sekat-sekat sekularitas dan non sekularitas. Dalam AR, hubungan fisik yang terus-

menerus dapat diamati melalui semua realitas, yaitu kehidupan yang meningkat (*augmented life*).

Hal ini terungkap bahwa semua realitas adalah utuh (*whole*), dan, sama halnya, bagi mereka yang dapat melihat, bahwa mereka dipenuhi hadirat Tuhan (Delio 2013, locit 1866). Ketika mistikus pascamanusia mendengarkan panggilan keutuhan dalam AR, mereka akan melihat dunia animasi yang dipenuhi dengan hadirat Tuhan sebagai lawan dari dunia teknologi yang profan. Mistikus pascamanusia akan melihat bahwa realitas, baik fisik maupun hal yang ditingkatkan, adalah satu kesatuan yang terdiri dari keseluruhan yang saling terkait. Melalui AR, keutuhan dan kesucian dari semua realitas menjadi lebih mudah diakses karena segala sesuatu bersumber pada Tuhan, terhubung dan dipenuhi dengan nilai intrinsik.

Seorang mistikus pascamanusia akan datang ke lifelogging siap untuk menerima talenta yang ditawarkan, bergerak sendiri menuju media sosial dengan antisipasi (Kelly 2010:173). Sama seperti seseorang yang berpartisipasi dalam Tuhan (Delio 2020:200) di ruang offline, mistikus pascamanusia akan menyadari bahwa media sosial menawarkan setiap orang kesempatan untuk melayani sebagai saksi-saksi Tuhan.

Dengan demikian, mengakui bahwa media sosial secara tidak adil memperkuat beberapa kelompok dan melemahkan yang lain, seseorang tidak bisa begitu saja mengabaikan media sosial sebagai hal yang profan dan tidak bertuhan. Bila kita merujuk pada pandangan Teilhard. Dia mengatakan: “tidak ada yang profan di bawah sini (dunia) bagi mereka yang tahu cara melihat (Delio 2020:183)”. Mistikus pascamanusia menyadari bahwa pada dasarnya semua hal adalah menyatu dengan yang lainnya.

5. SIMPULAN

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode kontekstual melibatkan empat karakteristik: Metaverse: augmented reality, lifelogging, mirror worlds, dan virtual reality. Membangun Pola keutuhan Yesus dengan paradigma evolusioner yang digagas oleh Teilhard/Delio, termasuk melibatkan lima mode kontekstualisasi Bevans, sehingga dengan instrumen tersebut memungkinkan pekerjaan mistikus pascamanusia. Mistikus pascamanusia adalah orang yang, setelah menerima Tuhan secara mendalam, menyadari bahwa semua realitas berbagi sumber yang sama. Mistikus pascamanusia datang secara kontekstual dengan pesan keutuhan saat mereka berusaha menemukan dan mendengarkan keutuhan

di setiap ruang yang tertanam di Metaverse.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ball, Matthew. 2020. *The Metaverse: What it is, Where to find it, Who will build it, and fornite*. Tersedia online:

<https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>, diakses pada 10 Oktober, 2022.

Bevans, Stephen B. 2018. *Essays in Contextual Theology*. Boston: Brill.

Cronin, Irena, and Robert Scoble. 2020. *The Infinite Retine: Spatial Computing, Augmented Reality, and How a Collision of New Technologies are bringing about the Next Tech Revolution*. Kindle Edition. Birmingham: Packt Publishing.

Delio, Ilia. 2008. *Christ in Evolution*. Maryknoll: Orbis.

_____. 2011. *The Emergent Christ: Exploring the Meaning of Catholic in an Evolutionary Universe*. Maryknoll: Orbis.

_____. 2013. *The Unbearable Wholeness of Being: God, Evolution, and the Power of Love*. Maryknoll: Orbis.

_____. 2020. *Re-Enchanting the Earth: Why AI Needs Religion*. Maryknoll: Orbis.

Fink, Charlie, ed. 2019. *Convergence: How the world will be painted with data*. Kindle Edition. Chicago: Convergence Press.

_____. 2018. *Charlie Fink's Metaverse: An AR Enable Guided to AR & VR*. Washington: Cool Blue Media.

Floridi, Luciano. 2014. *The 4th Revolution: How the Infosphere is reshaping human reality*. Oxford: Oxford University Press.

Hermann, John, and Kellen Browning. 2021. *Are we in the Metaverse yet?* New York Times. Tersedia online: <https://www.nytimes.com/2021/07/10/style/metaverse-virtual-worlds.html> diakses pada tanggal 09 Oktober 2022.

Kelly, Kevin. 2010. *What Technology wants*. Kindle Edition. London: Penguin Publishing Group.

_____. Kevin 2016. *The Inevitable: Understanding the 12 Tehnological Forces that will shape our future*. Kindle Edition. London: Penguin Publishing Group.

Kim, Sangkyun. 2021. *The Metaverse: The Digital Earth-The World of Rising Trends*. Kindle Edition. Paju: PlanB Design.

Savary, Louis M. 2014. *Expanding Teilhard's Complexity-Consciousness Law. Teilhard*

Studies Number 68. Philadelphia:
American Teilhard Association.

Stephenson, Neal. 1992. *Snowcrash*. New
York: Bantam Books.

Wright, N.T. 1999. *The Challenge of
Jesus: Rediscovering who Jesus was
and is*. Downers Grove: Intervarsity
Press.