



Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang dan Ancaman

Joseph Christ Santo¹

¹ Sekolah Tinggi Teologi Torsina; jx.santo@gmail.com

Abstract

The church is a community of people who believe in Jesus Christ, and this community cannot be separated from the ever-changing world society. The change that is occurring and must be addressed is the transition into a new era known as Society 5.0. The church cannot remain indifferent in the face of this new era. The purpose of this paper is to describe the church's opportunities and threats. Using a descriptive analysis method based on literature and observation, the results of the study showed that the church needs to increase its resources in order to take advantage of the opportunities and overcome the threats, so that they will not perish because they have good anticipation. The church must evolve in order to avoid becoming irrelevant to people living in Society 5.0.

Keywords: church; technology; Society 5.0

Abstrak

Gereja adalah komunitas orang-orang yang percaya kepada Yesus Kristus, dan komunitas ini tidak dapat dipisahkan dari masyarakat dunia yang selalu berubah. Perubahan yang terjadi dan harus disikapi adalah transisi menuju era baru yang dikenal dengan Society 5.0. Gereja tidak bisa acuh tak acuh dalam menghadapi era baru ini. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan peluang dan ancaman gereja. Dengan menggunakan metode analisis deskriptif berdasarkan literatur dan observasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa gereja perlu meningkatkan sumber dayanya untuk memanfaatkan peluang dan mengatasi ancaman, sehingga tidak mati karena memiliki antisipasi yang baik. Gereja harus mengikuti perkembangan agar tetap relevan dengan orang-orang yang hidup di Era Society 5.0.

Kata-kata kunci: gereja; teknologi; Masyarakat 5.0

PENDAHULUAN

Gagasan Masyarakat 5.0 atau Society 5.0 dimunculkan sebagai solusi Revolusi Industri 4.0. Jepang memprakarsai istilah ini dengan konsep bahwa masyarakat harus

memanusiakan manusia dengan teknologi.¹ Konsep Masyarakat 5.0 diperkenalkan sebagai konsep inti dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5 yang telah disetujui oleh Kabinet Jepang pada Januari 2016.² Konsep Revolusi Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 sebenarnya tidak memiliki banyak perbedaan, tetapi konsep Masyarakat 5.0 lebih berfokus pada konteks manusia.³

Gereja adalah komunitas orang-orang yang percaya kepada Yesus Kristus,⁴ dan komunitas ini tidak dapat terpisah dari masyarakat.⁵ Artinya gereja juga perlu menerima konsep memanusiaakan manusia melalui teknologi.⁶ Diakui bahwa perubahan zaman berpotensi untuk mengubah nilai, gaya hidup, cara pandang, dan proses pengambilan keputusan. Tidak diragukan lagi bahwa revolusi industri berdampak pada masyarakat. Orang-orang ditarik ke dunia baru di mana internet tidak dapat dilepaskan dari kehidupan nyata masyarakat. Dalam dunia yang baru ini seolah-olah dunia fisik dan virtual telah bergabung. Perubahan yang besar ini menjadi peluang sekaligus ancaman bagi masyarakat, tidak terkecuali gereja yang ada di dalamnya.

Gereja, sebagai organisasi spiritual, tidak hanya harus bertahan pada setiap perubahan, tetapi juga memberi makna kepada dunia dalam segala perubahan yang terjadi. Gereja yang tidak mau berubah akan mati, seperti telah ditemukan bahwa beberapa gereja hanyalah bangunan tanpa kegiatan jemaat, bahkan beberapa gedung gereja telah beralih menjadi museum atau tempat ibadah non-Kristen. Salah satu penyebabnya adalah karena pengurus gereja tidak mampu mengakomodasi pola pikir warga jemaat yang selalu berubah. Peneliti berharap agar gereja yang ada saat ini tidak akan mati, dan terlepas dari perubahan masyarakat, gereja harus tetap ada.

¹ Andreia G. Pereira, Tânia M. Lima, dan Fernando Charrua-Santos, "Industry 4.0 and Society 5.0: Opportunities and Threats," *International Journal of Recent Technology and Engineering* 8, no. 5 (Januari 30, 2020): 3305–3308, <https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i5/D8764118419.pdf>.

² Ozgur Onday, "Japan's Society 5.0: Going Beyond Industry 4.0," *Business and Economics Journal* 10, no. 2 (2019): 1–6.

³ Pereira, Lima, dan Charrua-Santos, "Industry 4.0 and Society 5.0: Opportunities and Threats."

⁴ Joseph Christ Santo, "Makna Kesatuan Gereja dalam Efesus 4: 1-16," *Jurnal Teologi El-Shadday* 4, no. 2 (November 30, 2017): 1–34, <http://stt-elshadday.ac.id/e-journal/index.php/jte/article/view/2>.

⁵ Herry Susanto, "Gereja Sebagai Umat Allah dan Rekan Negara," *Jaffray* 17, no. 1 (2019): 35–56.

⁶ Yahya Afandi, "Gereja Dan Pengaruh Teknologi Informasi 'Digital Ecclesiology,'" *FIDEI: Jurnal Teologi Sistemika dan Praktika* 1, no. 2 (Desember 29, 2018): 270–283, <http://www.stt-tawangmangu.ac.id/e-journal/index.php/fidei/article/view/12>.

Gereja juga dapat dilihat sebagai organisasi sosial, di mana pengurus gereja menyediakan layanan kepada anggota. Sebagai lembaga pelayanan, gereja harus mempertimbangkan bahwasanya lembaga pelayanan non-gereja telah sedemikian rupa memberikan pelayanan publik, khususnya pemanfaatan teknologi digital, sehingga dengan pertimbangan ini gereja dapat memberikan pelayanan yang terbaik.

Makalah ini disusun untuk menyajikan peluang dan ancaman yang dihadapi gereja di Era Masyarakat 5.0, sehingga gereja, khususnya para pemimpin dan pengurus gereja, dapat mengambil sikap dan tindakan yang tepat.

METODE

Makalah ini merupakan hasil penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dan observasi lapangan. Selain itu, peneliti juga mendapatkan data kuantitatif dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Teologi Torsina (LPPM STT Torsina). Melalui studi pustaka, peneliti mengumpulkan informasi terkait Masyarakat 5.0, terutama semua pemanfaatan teknologi di dalamnya. Melalui observasi lapangan peneliti mengamati peluang yang dapat dimanfaatkan gereja dan tantangan yang harus diatasi berdasarkan berbagai pemanfaatan teknologi dan kesiapan penggunaannya. Penelitian ini mengungkap peluang dan tantangan yang dihadapi gereja saat menghadapi Era Masyarakat 5.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Era Masyarakat 5.0

Teknologi digital menjadi semakin umum pada Era Masyarakat 5.0 dan memainkan peran penting dalam hubungan antara manusia dan non-manusia. Skema dasar Masyarakat 5.0 adalah bahwa data dikumpulkan dari dunia maya dan diproses oleh komputer, dengan hasil yang diterapkan di dunia nyata.⁷

⁷ Atsushi Deguchi et al., *Society 5.0: A People-centric Super-smart Society*, Hitachi and The University of Tokyo Joint Research Laboratory (Singapore: Springer Singapore, 2018), <http://link.springer.com/10.1007/978-981-15-2989-4>.

Integrasi Ruang Virtual dengan Ruang Fisik

Internet of Things (IoT) memungkinkan penggabungan ini. IoT merupakan sebuah konsep di mana suatu objek dapat mentransfer data melalui jaringan tanpa perlu interaksi manusia-ke-manusia atau manusia-ke-komputer (mesin).⁸ IoT adalah infrastruktur jaringan global yang menghubungkan objek fisik dan virtual melalui eksploitasi data dan kemampuan komunikasi. Menurut Ashton, IoT memiliki potensi untuk mengubah dunia seperti halnya Internet, dan membuatnya lebih baik dari internet.⁹ Bagi dunia industri hal ini memudahkan proses produksi dan meningkatkan produktivitas perusahaan.

E-commerce telah berkembang di Era Masyarakat 5.0, bersamaan dengan IoT dan media sosial. *E-commerce* juga dikenal sebagai toko daring, adalah metode yang nyaman untuk melakukan bisnis. Pengiriman, diskon, dan ulasan produk semuanya tersedia melalui toko daring. Inilah yang membuat *e-commerce* lebih mudah, serta pembayaran melalui pembayaran elektronik seperti Ovo, Go-Pay, LinkAja, dan sebagainya.

Masyarakat Padat Pengetahuan

Data, informasi, dan pengetahuan diidentifikasi sebagai tiga elemen yang mendorong inovasi sosial di Era Masyarakat 5.0. Data adalah fenomena berwujud dan tidak berwujud dalam ruang fisik (dunia nyata) yang direpresentasikan sebagai nilai numerik, keadaan, nama, atau angka biner.¹⁰ Data itu menjadi bermakna ketika dipilih dan diproses untuk tujuan tertentu. Hasil tindakan disebut sebagai informasi. Pengetahuan didefinisikan sebagai pengamatan umum yang diturunkan dari kasus tertentu.¹¹ Data menjadi berguna bagi kita ketika diubah menjadi informasi, dan

⁸ Adam Fahsyah Nurzaman, "Mari Mengenal Apa Itu Internet of Thing (IoT)," *Binus University: School of Information Systems*, last modified Juli 29, 2019, diakses Juni 29, 2021, <https://sis.binus.ac.id/2019/07/29/mari-mengenal-apa-itu-internet-of-thing-iot/>.

⁹ Aryanto Budiono, "Inovasi Pengajaran Firman di Era Revolusi Industri 4.0," *PRUDENTIA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 2 (2018): 124–134.

¹⁰ Deguchi et al., *Society 5.0: A People-centric Super-smart Society*.

¹¹ Eric W. K. Tsang dan John N. Williams, "Generalization and Induction: Misconceptions, Clarifications, and a Classification of Induction," *MIS Quarterly* 36, no. 3 (2012): 729–748, <https://www.jstor.org/stable/41703478>.

kemudian menjadi pengetahuan.¹² Ketika data dan informasi disebarkan dengan cara yang saling berhubungan, pengetahuan baru muncul. Dengan menggabungkan informasi spasial terperinci dan pengetahuan cuaca prediktif dengan *drone* dan teknologi robotik, masyarakat yang padat pengetahuan dapat memicu kebangkitan pertanian.¹³ Sebuah masyarakat yang padat pengetahuan juga dapat memunculkan industri baru dan mengubah struktur industri.¹⁴

Masyarakat Berbasis Data: Masyarakat yang digerakkan oleh data adalah masyarakat di mana data yang dikumpulkan oleh jaringan IoT diubah menjadi informasi dan pengetahuan, yang kemudian “menggerakkan” dunia nyata.¹⁵ Meningkatnya pembuatan dan pengumpulan data pribadi telah menghasilkan pembentukan ekosistem yang kompleks, sering kali kolaboratif tetapi terkadang agresif, di sekitar perusahaan dan individu yang menggunakan data ini.¹⁶

Mahadata (*big data*) menjadi aset penting dalam ekosistem sains, teknologi, dan inovasi, meningkatkan produktivitas, menumbuhkan industri baru, dan menciptakan keunggulan kompetitif ekonomi serta sosial tunjangan kesejahteraan.¹⁷ Akibatnya, mahadata merupakan komponen kunci baru dari Masyarakat 5.0 dan sekaligus teknologi penting yang memungkinkan untuk menjalankan inovasi terbuka yang efektif dan penciptaan nilai bersama.¹⁸

Peluang Era Masyarakat 5.0

Pada Era Masyarakat 5.0, ada banyak peluang yang tersedia. Ada layanan-layanan baru yang telah diubah dari fisik ke virtual.

¹² Vinay Rao, “From data to knowledge: Learn how information science has made significant leaps forward,” *IBM Developer*, Maret 6, 2018, <https://developer.ibm.com/technologies/analytics/articles/ba-data-becomes-knowledge-1/>.

¹³ Deguchi et al., *Society 5.0: A People-centric Super-smart Society*.

¹⁴ Department of Economic and Social Affairs of the United Nations, *World Social Report 2020: Inequality in a Rapidly Changing World* (United Nations Publication, 2020).

¹⁵ Deguchi et al., *Society 5.0: A People-centric Super-smart Society*.

¹⁶ Richard Mortier et al., “Human-Data Interaction: The Human Face of the Data-Driven Society,” *SSRN* (2014), https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2508051.

¹⁷ Organization for Economic Co-operation and Development, *Data-Driven Innovation* (Paris, France: Organization for Economic Co-operation and Development, 2015).

¹⁸ Barbara Aquilani et al., “The Role of Open Innovation and Value Co-creation in the Challenging Transition from Industry 4.0 to Society 5.0: Toward a Theoretical Framework,” *Sustainability* 12, no. 21 (Oktober 28, 2020): 8943, <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/21/8943>.

Peluang yang Sudah Dikerjakan

Ibadah daring

Ibadah adalah pengabdian yang setia atau penyerahan diri;¹⁹ pujian, khotbah, kebaktian sakramental, dan kebaktian lainnya semuanya merupakan bagian dari peribadatan.²⁰ Ibadah adalah bentuk kerendahan hati hormat sebagai bentuk pengabdian atau pengabdian kepada Tuhan. Ketika pemerintah Indonesia membatasi komunitas kegiatan di masa pandemi Covid-19, opsi yang paling direkomendasikan adalah ibadah daring.

Pada awal pandemi Persekutuan Gereja-gereja di Indonesia (PGI) menyarankan gereja untuk mengadakan kebaktian daring.²¹ Ini sekaligus menjadi pendorong yang kuat untuk beralih ke Masyarakat 5.0. Ibadah daring telah berkembang hingga tidak lagi menjadi pilihan saat tidak mungkin dilakukan ibadah dengan cara berkumpul. Sebagian gereja hanya mengadakan ibadah daring selama masa pandemi sebagai tindakan pencegahan meluasnya penyebaran virus. Sebagian gereja, ketika terjadi pelonggaran kegiatan masyarakat, mengadakan pertemuan ibadah sekaligus menyiarkan ibadah secara langsung.

Efesus 4:4-6 dan 16 menjelaskan bahwa gereja adalah Tubuh Kristus yang anggotanya bersatu dalam kasih Allah dan kehadiran Roh Kudus. Ayat ini dengan jelas menyatakan bahwa gereja tidak merujuk kepada sebuah bangunan, melainkan orang-orang yang bersatu dalam Tubuh Kristus, gereja adalah Tubuh Kristus.²² Pengertian gereja sebagai Tubuh Kristus mengacu pada gereja pada umumnya, bukan hanya gereja lokal, bahwa Yesus Kristus akan membangun gereja-Nya melalui sebuah pengakuan iman bersama.²³ Allah menghendaki agar umat-Nya bertemu dengan-Nya di tempat ibadah yang tidak terbatas secara geografis. Umat Tuhan dapat beribadah di mana pun dan di situ Tuhan hadir. Sehingga gereja tidak terbatas pada lokasi atau bentuk fisik bangunan gereja, tetapi pada kehadiran umat Tuhan yang datang untuk menyembah

¹⁹ David Peterson, *Liturgika: Sebuah Teologi Penyembahan* (Malang: Gandum Mas, 2017).

²⁰ J.L. Ch. Abineno, *Pokok-pokok Penting Dari Iman Kristen* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008).

²¹ Markus, "PGI Dukung Ibadah Online untuk Mengatasi Penyebaran Covid-19," *Persekutuan Gereja-gereja di Indonesia*.

²² Santo, "Makna Kesatuan Gereja dalam Efesus 4: 1-16."

²³ Herman Soekahar, *Bagaimana Memotivasi Jemaat Melayani* (Malang: Gandum Mas, 1988).

Tuhan.²⁴ Ibadah daring bukan halangan bagi anggota gereja untuk mengekspresikan pengabdian kepada Tuhan.

Dalam ibadah fisik, jumlah jemaat yang hadir dalam satu kali ibadah dibatasi oleh kapasitas bangunan gereja, tetapi ibadah daring dapat dihadiri oleh lebih banyak orang. Ini adalah emas peluang yang harus dimanfaatkan bagi pengembangan gereja. Bertambahnya jumlah anggota jemaat tidak harus diikuti dengan penambahan kapasitas gedung gereja. Selain itu, ketika sekelompok orang percaya mengalami kesulitan untuk berkumpul bersama karena kesulitan mendapatkan izin bangunan gereja, ibadah daring bisa menjadi salah satu solusi. Bahkan tidak menutup kemungkinan tanpa memerlukan bangunan berupa gedung gereja, sebuah gereja mampu memberikan layanan kepada ribuan warga jemaat yang tersebar di berbagai tempat di muka bumi.

Konseling daring

E-konseling bukanlah konsep baru di Masyarakat 5.0. SABDA, sebuah lembaga layanan digital Kristen, telah menjalankan program ini sejak tahun 2001. Dengan menggunakan sub domain C3I (Christian Counseling Center Indonesia), awalnya mendistribusikan materi konseling melalui milis (*mailing list*).²⁵ Bentuk konseling virtual lainnya telah dirintis oleh GBI Keluarga Allah di Surakarta, dengan memberikan layanan konseling melalui telepon sejak tahun 2008. Ini merupakan layanan konseling interaktif tanpa kontak tatap muka yang masih terselenggara sampai saat ini. Jika layanan ini awalnya hanya tersedia melalui telepon, sekarang tersedia melalui aplikasi Android dan iOS. Meskipun ini adalah kesempatan yang sangat baik untuk pelayanan gereja, hanya sedikit orang yang memanfaatkannya. Keterbatasan konselor sebagai sumber daya manusia sering menjadi penghalang untuk layanan ini. Bagaimanapun juga, konseling adalah suatu proses di mana konseli dan konselor bertemu untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi, dan peran konselor saat ini belum bisa digantikan oleh robot.

²⁴ Heidi A Campbel, *Digital Ecclesiology: A Global Conversation* (Digital Religion Publications, 2020).

²⁵ "Christian Counseling Center Indonesia," *YLSA; SABDA.org*, <https://c3i.sabda.org/>.

Persembahan daring

Persembahan daring adalah salah satu dampak dari *e-commerce* dan *e-banking*. Sebelumnya, gereja menerima dana melalui persembahan tunai yang dikumpulkan melalui kantong yang diedarkan pada salah satu segmen ibadah atau melalui kotak yang diletakkan di gedung ibadah. Pandemi Covid-19 telah mendorong dilakukannya persembahan daring untuk membatasi penyebaran virus, yang mungkin menempel pada uang atau kantong persembahan. Sebagai bentuk dilaksanakannya persembahan daring, beberapa gereja menampilkan kode QR atau rekening bank sehingga warga jemaat dapat memberikan persembahan langsung ke rekening gereja.

Aplikasi terpadu

Beberapa lembaga pelayanan publik, khususnya instansi pemerintah, telah menerapkan layanan satu atap melalui portal web atau aplikasi. Seiring dengan integrasi dunia maya dan ruang fisik, jenis layanan ini menjadi semakin populer. Sebagai lembaga pelayanan gereja dapat mengembangkan pelayanan ini bagi anggotanya. Anggota gereja dapat dilayani sesuai dengan pelayanan pastoral yang mereka butuhkan dengan menggunakan portal yang disediakan.

Peluang yang Belum Disentuh

Visitasi daring

Saat pandemi Covid-19 merebak, gereja-gereja wajib menghindari kunjungan fisik ke rumah-rumah warga jemaat. Ini adalah tantangan baru. Beberapa Pendeta atau pemimpin gereja menggunakan WhatsApp untuk mengirimkan salam pribadi dan menanyakan kondisi warga jemaat. Ini adalah contoh bagaimana teknologi digunakan dalam membangun hubungan antar-manusia. Dunia medis telah memulai layanan visitasi daring menggunakan aplikasi semacam TeleHealth atau HaloDoc. Sama seperti kunjungan medis secara fisik secara bertahap digantikan oleh kunjungan virtual, tidak menutup kemungkinan kunjungan gereja pun pada suatu saat dilakukan secara virtual.

Sakramen Daring

Ketika pandemi mengharuskan ibadah dilakukan secara daring, beberapa gereja melakukan perjamuan kudus secara daring pula. Warga jemaat yang berada di rumah menyiapkan sendiri roti dan anggur, baik dengan cara membeli di toko rohani Kristen maupun dengan membuat atau mengolah sendiri, kemudian mengikuti instruksi pendeta saat pelaksanaan perjamuan kudus. Perjamuan kudus secara daring

menunjukkan telah dilaksanakannya sakramen secara daring. Tetapi satu sakramen yang masih menjadi pertanyaan untuk dilaksanakan secara daring adalah baptisan air. Baptisan air memerlukan kesaksian dari pelayan sakramen bahwa penerima baptisan air sungguh-sungguh telah menerima baptisan air. Saran yang bisa diajukan untuk pelayanan baptisan air secara daring adalah melalui layanan daring berbasis video dua arah (misalnya *video call* atau *Zoom*). Dalam hal ini diperlukan adanya orang yang melayankan sakramen di satu tempat, dan orang yang membantu pelayanan sakramen di tempat yang lain bersama dengan orang yang menerima sakramen. Dalam hal ini orang yang membantu pelayanan sakramen tidak harus seorang pejabat gereja yang memiliki kewenangan, tetapi ia menjadi saksi pelayanan sakramen.²⁶

Virtual Reality

Virtual reality merupakan layanan dengan alat bantu yang diletakkan di kepala, khususnya menutupi mata, yang membuat seseorang seolah-olah mengalami keadaan yang sebenarnya. Gagasan *virtual reality* untuk ibadah menimbulkan pro dan kontra ketika seseorang bisa berada di rumah namun mengalami seolah-olah berada dalam gedung ibadah. Pada satu sisi *virtual reality* membantu seseorang tetap mengalami suasana ibadah sekalipun terpisah secara lokasi dari tempat diselenggarakannya ibadah, tetapi di sisi lain menyebabkan seseorang kehilangan persekutuan dengan sesama anggota jemaat. Lebih jauh, *virtual reality* tidak hanya untuk kegiatan ibadah, salah satu kanal Youtube menggagas sebuah baptisan air yang dilakukan secara *virtual reality*.²⁷

Mahadata

Saat ini perusahaan-perusahaan komersial telah sedemikian rupa memanfaatkan mahadata untuk mengetahui kecenderungan konsumen. Kecerdasan buatan dalam mengelola mahadata telah menawarkan iklan kepada konsumen sesuai dengan pencarian-pencarian yang telah dilakukan sebelumnya. Gereja dapat memanfaatkan peluang ini sebagai sarana pemberitaan Injil bagi mereka yang memerlukan, sesuai pencarian yang telah mereka lakukan di internet.

²⁶ Paulus Purwoto et al., "Aktualisasi Amanat Agung di Era Masyarakat 5.0," *DUNAMIS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 6, no. 1 (2021): 315-332.

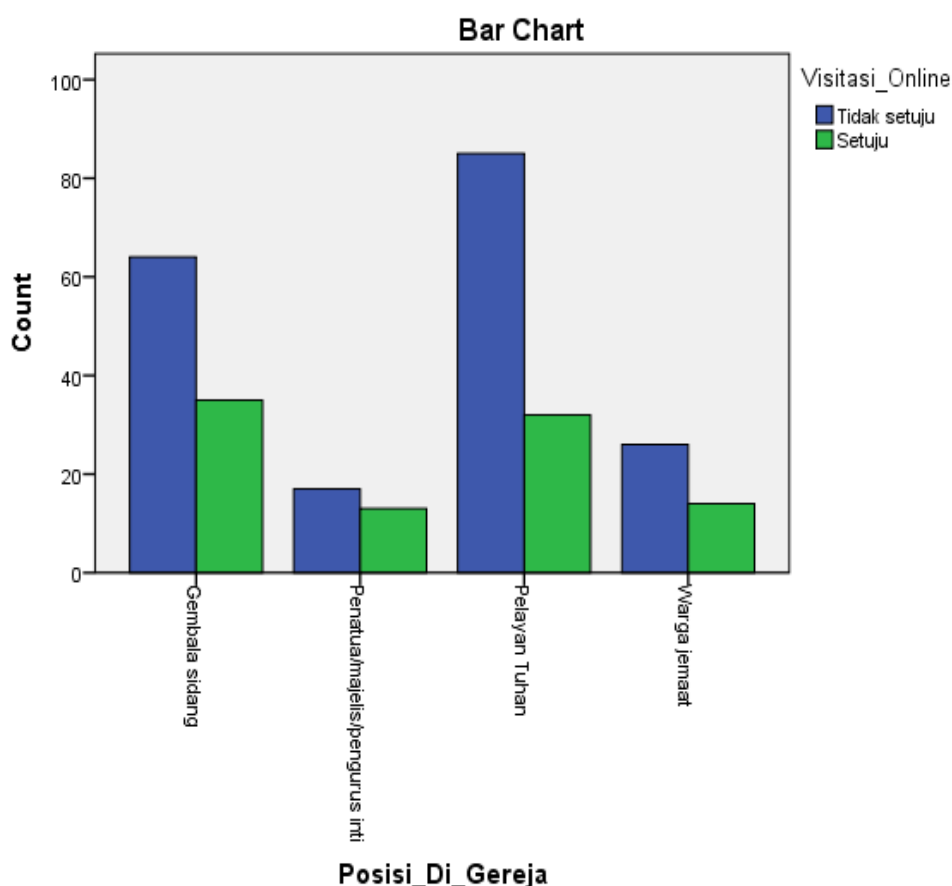
²⁷ JP Arceno, *Virtual Reality Baptism 360°*, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=wJhOSzH4NaM>.

Ancaman Era Masyarakat 5.0

Masalah Teologis

Penggunaan teknologi dalam layanan gereja tidak serta-merta diterima semua kalangan. Pendefinisian istilah-istilah teologi telah membingkai praktik layanan gereja pada aspek-aspek fisik. Di sinilah muncul pertanyaan, apakah beberapa term berikut dapat diredefinisi sehingga artinya dapat juga dikenakan untuk virtual: gereja, koinonia, visitasi, sakramen, penumpangan tangan?

Penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Sekolah Tinggi Teologi (STT) Torsina pada bulan Juni 2021 menunjukkan bahwa masih banyak kelompok yang belum setuju pada visitasi daring. Gambar berikut menunjukkan perbandingan setuju dan tidak setuju dari empat kelompok responden: gembala sidang, penatua/ majelis/ pengurus, pelayan Tuhan, dan warga jemaat.

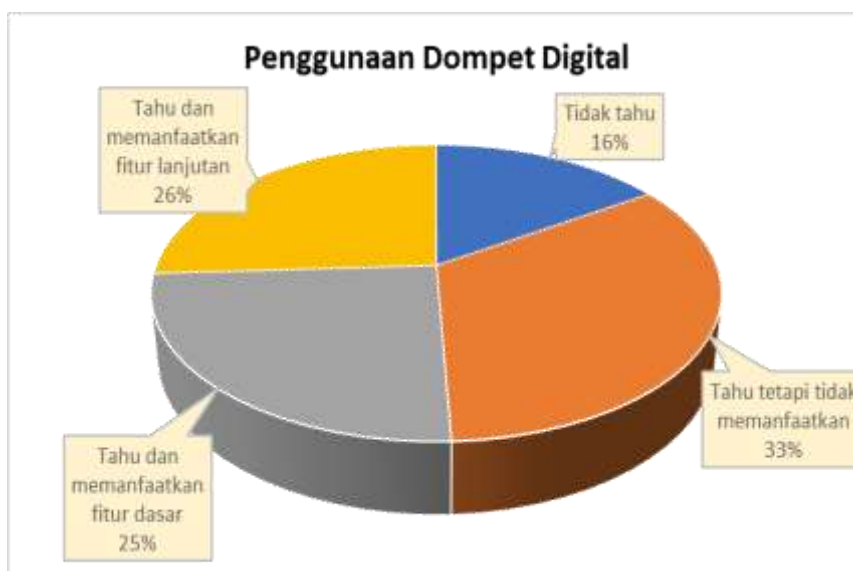


Hasil survei ini menjadi masalah teologis bagi gereja, bahwa visitasi daring salah satu layanan Era Masyarakat 5.0 belum dapat diterima sepenuhnya. Bila gereja hendak *survive* dalam Era Masyarakat 5.0, di mana ruang virtual dan ruang fisik menjadi satu, maka beberapa istilah eklesiologi perlu diredefinisi dan makna barunya

disosialisasikan kepada jemaat. Harapannya adalah gereja tetap dapat melakukan panggilan pelayanannya, baik di dunia fisik maupun di dunia virtual.

Masalah Sumber Daya

Memasuki Era Masyarakat 5.0 dibutuhkan sumber daya yang memadai. Sumber daya manusia menjadi hal yang penting di samping ketersediaan perangkat dan layanan data. Hasil penelitian LPPM STT Torsina juga pada bulan Juni 2021 menunjukkan bahwa persembahan daring yang digagas dan dilaksanakan di beberapa gereja belum tentu dapat dilaksanakan di gereja yang lain. Survei yang dilakukan terhadap penggunaan dompet digital menunjukkan 51% responden tahu dan memanfaatkan dompet digital.



Agar sumber daya manusia siap memasuki Era Masyarakat 5.0 diperlukan edukasi dari para pemimpin gereja. Itu sebabnya pemimpin gereja juga perlu melek teknologi dan memanfaatkannya dalam layanan gereja.

KESIMPULAN

Era Masyarakat 5.0 akan tetap ada dan harus dihadapi, gereja sebagai komunitas orang yang percaya Yesus harus menghadapinya. Gereja tidak bisa lagi hanya berbicara tentang hal-hal rohani sementara mengabaikan fakta bahwa dunia saat ini begitu terintegrasi secara teknologi. Ada banyak peluang yang sudah dimanfaatkan maupun yang belum. Di sisi lain ada beberapa tantangan harus diatasi, seperti ketidaksepakatan teologis dan keterbatasan sumber daya. Beberapa upaya dapat dilakukan untuk mengatasi tantangan tersebut, masalah teologis mungkin dapat diselesaikan dengan

peninjauan ulang definisi istilah-istilah eklesiologi, dan masalah sumber daya dapat diatasi bila gereja bergerak bersama bagi pelayanan gereja secara global dengan meluruhkan egoisme denominasi.

Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian ini membuka wawasan bagi praktisi pelayanan gereja bahwa telah terbuka peluang pelayanan-pelayanan baru seiring perubahan besar yang terjadi di masyarakat.

Rekomendasi Penelitian Lanjutan

Redefinisi penelitian istilah-istilah eklesiologi merupakan salah satu jalan untuk mengatasi keraguan penggunaan teknologi dalam pelayanan gerejawi. Penelitian teologis dalam rangka mendefinisikan ulang istilah-istilah eklesiologi merupakan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Abineno, J.L. Ch. *Pokok-pokok Penting Dari Iman Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008.
- Afandi, Yahya. "Gereja Dan Pengaruh Teknologi Informasi 'Digital Ecclesiology.'" *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis dan Praktika* 1, no. 2 (Desember 29, 2018): 270–283. <http://www.stt-tawangmangu.ac.id/e-journal/index.php/fidei/article/view/12>.
- Aquilani, Barbara, Michela Piccarozzi, Tindara Abbate, dan Anna Codini. "The Role of Open Innovation and Value Co-creation in the Challenging Transition from Industry 4.0 to Society 5.0: Toward a Theoretical Framework." *Sustainability* 12, no. 21 (Oktober 28, 2020): 8943. <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/21/8943>.
- Arceno, JP. *Virtual Reality Baptism 360°*, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=wJhOSzH4NaM>.
- Budiono, Aryanto. "Inovasi Pengajaran Firman di Era Revolusi Industri 4.0." *PRUDENTIA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 2 (2018): 124–134.
- Campbel, Heidi A. *Digital Ecclesiology: A Global Conversation*. Digital Religion Publications, 2020.
- Deguchi, Atsushi, Chiaki Hirai, Hideyuki Matsuoka, Taku Nakano, Kohei Oshima, Mitsuharu Tai, dan Shigeyuki Tani. *Society 5.0: A People-centric Super-smart Society*. Hitachi and The University of Tokyo Joint Research Laboratory. Singapore: Springer Singapore, 2018. <http://link.springer.com/10.1007/978-981-15-2989-4>.
- Department of Economic and Social Affairs of the United Nations. *World Social Report 2020: Inequality in a Rapidly Changing World*. United Nations Publication, 2020.
- Markus. "PGI Dukung Ibadah Online untuk Mengatasi Penyebaran Covid-19." *Persekutuan Gereja-gereja di Indonesia*.

- Mortier, Richard, Hamed Haddadi, Tristan Henderson, Derek McAuley, dan Jon Crowcroft. "Human-Data Interaction: The Human Face of the Data-Driven Society." *SSRN* (2014).
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2508051.
- Nurzaman, Adam Fahsyah. "Mari Mengenal Apa Itu Internet of Thing (IoT)." *Binus University: School of Information Systems*. Last modified Juli 29, 2019. Diakses Juni 29, 2021. <https://sis.binus.ac.id/2019/07/29/mari-mengenal-apa-itu-internet-of-thing-iot/>.
- Onday, Ozgur. "Japan's Society 5.0: Going Beyond Industry 4.0." *Business and Economics Journal* 10, no. 2 (2019): 1–6.
- Organization for Economic Co-operation and Development. *Data-Driven Innovation*. Paris, France: Organization for Economic Co-operation and Development, 2015.
- Pereira, Andreia G., Tânia M. Lima, dan Fernando Charrua-Santos. "Industry 4.0 and Society 5.0: Opportunities and Threats." *International Journal of Recent Technology and Engineering* 8, no. 5 (Januari 30, 2020): 3305–3308.
<https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i5/D8764118419.pdf>.
- Peterson, David. *Liturgika: Sebuah Teologi Penyembahan*. Malang: Gandum Mas, 2017.
- Purwoto, Paulus, Asih Rachmani Endang Sumiwi, Alfons Renaldo Tampenawas, dan Joseph Christ Santo. "Aktualisasi Amanat Agung di Era Masyarakat 5.0." *DUNAMIS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 6, no. 1 (2021): 315–332.
- Rao, Vinay. "From data to knowledge: Learn how information science has made significant leaps forward." *IBM Developer*, Maret 6, 2018.
<https://developer.ibm.com/technologies/analytics/articles/ba-data-becomes-knowledge-1/>.
- Santo, Joseph Christ. "Makna Kesatuan Gereja dalam Efesus 4: 1-16." *Jurnal Teologi El-Shadday* 4, no. 2 (November 30, 2017): 1–34. <http://stt-elshadday.ac.id/e-journal/index.php/jte/article/view/2>.
- Soekahar, Herman. *Bagaimana Memotivasi Jemaat Melayani*. Malang: Gandum Mas, 1988.
- Susanto, Herry. "Gereja Sebagai Umat Allah dan Rekan Negara." *Jaffray* 17, no. 1 (2019): 35–56.
- Tsang, Eric W. K., dan John N. Williams. "Generalization and Induction: Misconceptions, Clarifications, and a Classification of Induction." *MIS Quarterly* 36, no. 3 (2012): 729–748. <https://www.jstor.org/stable/41703478>.
- "Christian Counseling Center Indonesia." *YLSA; SABDA.org*. <https://c3i.sabda.org/>.