



TEOLOGI IBADAH

(PRAKSIS LITURGI DALAM PELAYANAN PASTORAL GEREJA)

Sevior Sampe Polan, S.Th, dkk

Editor: Dr. Sri Wahyuni



TEOLOGI IBADAH

Praksis Liturgi Dalam Pelayanan Pastoral Gereja

TEOLOGI IBADAH

Praksis Liturgi Dalam Pelayanan Pastoral Gereja

**Sevior Sampe Polan, S.Th
Timotius Tampubolon, S.Th
Immanuel Yunus Pandu, S.Th
Joseph Kahell Baleng, B.Th
Heni Sarah Pandu, S.Th
Sharron Pudun, B.Edu (TESL)
Adong Harianja, S.Th
Jonas Hendra Urbanus Aritonang, S.Th
Jojonikus, S.Th
Sugino, S.Th
Abednego, S.Th. M.A
Juliono, S.Th
Yesaya B, S.Th
Sulau Anak Limpieng, B.Th**



TEOLOGI IBADAH

Praksis Liturgi Dalam Pelayanan Pastoral Gereja

© Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)

Penulis:

Sevior Sampe Polan, S.Th
Timotius Tampubolon, S.Th
Immanuel Yunus Pandu, S.Th
Joseph Kahell Baleng, B.Th
Heni Sarah Pandu, S.Th
Sharron Pudun, B.Edu (TESL)
Adong Harianja, S.Th

Jonas Hendra Urbanus Aritonang, S.Th
Jojonikus, S.Th
Sugino, S.Th
Abednego, S.Th. M.A
Juliono, S.Th
Yesaya B, S.Th
Sulau Anak Limpieng, B.Th

Editor: Dr. Sri Wahyuni

Terbitan: Januari 2024

Cover: Tim Kreatif PRCI

Tata Letak: Tim Kreatif PRCI

Hak Cipta 2024, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website: www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail: rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2024 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I –: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024
Dimensi : 18,2 x 25,7 cm

ISBN 978-623-448-780-0

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur serta hormat kepada Tuhan Yesus Kristus, atas pertolongan-Nya yang telah menyertai juga memampukan kami (tim penulis) untuk menyelesaikan naskah ini dengan baik. Buku ini merupakan buku antologi yang berjudul “Teologi Ibadah (Praksis Liturgi Dalam Pelayanan Pastoral Gereja)”. Naskah ini bisa terbit berawal dari perkuliahan di kelas Pascasarjana STT ATI Anjungan Kalbar. Dengan Mata Kuliah “Teologi Ibadah” dosen pengampu Dr. Sri Wahyuni, pada tanggal 13-17 November 2023 yang lalu. Dr. Sri Wahyuni mampu menyulap tugas-tugas mahasiswa menjadi sebuah karya ilmiah, yang dapat dibaca oleh kalangan umum. Terselesaikannya buku antologi ini atas perjuangan tim penulis dalam menyelesaikan naskah masing-masing.

Perjuangan mahasiswa (tim penulis) dalam mengikuti perkuliahan secara online, menjadikan kami mengerti bahwa belajar itu adalah seumur hidup (*Long Life Education*). Notabennya kami (tim penulis) sudah bertahun-tahun berada di lapangan, dan belajar kembali (kuliah) bukanlah hal yang mudah bagi kami, sebab kami harus bisa membagi waktu antara kuliah, kerja, pelayanan dan keluarga. Kami berterima kasih kepada Dr. Sri Wahyuni yang telah banyak membantu, mengoreksi, mengedit serta menerbitkan naskah kami menjadi sebuah buku pegangan yang bermakna. Seorang Sastrawan Indonesia bernama Pramoedya Ananta Toer, berkata: “Orang boleh pandai setinggi langit, tapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang dalam masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah bekerja untuk keabadian”.

Bagian-bagian tema yang ditulis oleh tim antologi diantaranya adalah sebagai berikut: Seviator Sampe Polan, S.Th, Model Ibadah Jemaat di Era Masyarakat 5.0. Timotius Tampubolon, S.Th, Gereja yang Hidup Menjadikan Ibadah Lebih Indah. Imanuel Yunus Pandu, S.Th, Ibadah yang Berkenan dihadapan Tuhan. Joseph Kahell Baleng, B.Th, True Christian Worship. Heni Sarah Pandu, S.Th, Ibadah Sebagai Sarana Dalam Pemberitaan Injil. Sharron Pudun, B.Edu (TESL), Membangun Spiritualitas Dalam Ibadah Bagi Generasi Z. Adong Harianja, S.Th, Liturgi Gereja. Jonas Hendra Urbanus Aritonang, S.Th, Ritus Beragama (Praktik Beragama). Jojonikus, S.Th, Sejarah Liturgi Kristen (Sejarah Liturgi Gereja Zaman Paulus, Kisah Para Rasul, Zaman Bapa-bapa Gereja, Reformasi, Zaman Kontemporer). Sugino, S.Th, Teologi Liturgi Ibadah (Perspektif Analisis Biblika Tentang Ibadah Gereja). Abednego, S.Th, M.A. Pola Ibadah Dalam Kitab Mazmur. Juliono, S.Th. Nyanyian di Dalam Ibadah. Yesaya B, S.Th, Musik Dalam Ibadah. Sulau Anak Limpieng, B.Th, Leaders and Congregations in Worship.

Akhirnya, buku ini merupakan panduan bagi Pendeta, Penginjil, hamba Tuhan, dosen, mahasiswa Teologi dalam membimbing jemaat. Doa kami semoga buku antologi ini dapat menjadi berkat bagi pembaca sekalian. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penerbitan buku ini. Sola Gratia.

Anjungan, Januari 2024

Tim Penulis

KATA SAMBUTAN

S'gala puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus, sebab karena kasih-Nya kita ada sampai hari ini. Dengan rasa bangga saya memberikan apresiasi kepada 14 orang mahasiswa Pascasarjana STT ATI Anjungan, yang telah menyelesaikan naskah masing-masing dengan baik. Nelson Mandeleley pernah berkata "Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat kamu gunakan untuk mengubah dunia".

Buku ini merupakan hasil dari tugas-tugas mahasiswa Pascasarjana yang diubah menjadi antologi bersama. Tulisan ini mengingatkan kita kembali tentang hal beribadah. Ibadah yang sejati adalah ibadah yang mengutamakan Tuhan dalam segala hal. Oleh karenanya mengasihi Tuhan berarti memberikan diri sepenuhnya kepada pimpinan Tuhan.

Antologi ini dapat menjadi buku referensi dalam lingkung pelayanan pastoral secara khusus di gereja dan juga pada ibadah-ibadah lainnya. Kiranya, akan ada lagi buku-buku selanjutnya yang akan ditulis oleh mahasiswa Program Pascasarjana STT ATI Anjungan Kalbar.

Akhirnya, saya secara pribadi menyampaikan selamat atas terbitnya antologi ini, semoga bermanfaat bagi banyak orang, sehingga Injil terus berkumandang. Selamat membaca !!! Tuhan Yesus Memberkati.

Anjungan, Januari 2024

Dr. Sri Wahyuni

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
KATA SAMBUTAN	iii
DAFTAR ISI	iv
BAGIAN 1 MODEL IBADAH JEMAAT DI ERA MASYARAKAT 5.0	1
A. Pendahuluan	1
B. Model Ibadah Jemaat Di Era Masyarakat 5.0.....	5
C. Kesimpulan.....	7
 BAGIAN 2 GEREJA YANG HIDUP MENJADIKAN IBADAH LEBIH INDAH.....	11
A. Pendahuluan	11
B. Gereja Yang Hidup Menjadikan Ibadah Lebih Indah.....	12
C. Kesimpulan.....	17
 BAGIAN 3 IBADAH YANG BERKENAN DIHADAPAN TUHAN	19
A. Pendahuluan	19
B. Ibadah Yang Berkenan Dihadapan Tuhan	24
C. Kesimpulan.....	27
 BAGIAN 4 TRUE CHRISTIAN WORSHIP	31
A. Introduction	31
B. Old Testament Principles for Worship	31
C. Conclusion	35
 BAGIAN 5 IBADAH SEBAGAI SARANA DALAM PEMBERITAAN INJIL	39
A. Pendahuluan	39
B. Ibadah Sebagai Sarana Pemberitaan Injil.....	40
C. Kesimpulan.....	45

BAGIAN 6 MEMBANGUN SPIRITUALITAS DALAM IBADAH BAGI GENERASI Z.....	48
A. Pendahuluan.....	48
B. Cara Membantu Generasi Z Dalam Spritualitas Saat Ibadah.....	49
C. Kesimpulan	53
 BAGIAN 7 LITURGI GEREJA	56
A. Pendahuluan.....	56
B. Sarana Pembentuk Liturgi	61
C. Kesimpulan	62
 BAGIAN 8 RITUS BERAGAMA (PRAKTIK BERAGAMA).....	65
A. Pendahuluan.....	65
B. Ritus Beragama (Praktik Beragama).....	69
C. Kesimpulan	70
 BAGIAN 9 SEJARAH LITURGI KRISTEN (Sejarah Liturgi Gereja Zaman Paulus, Kisah Para Rasul, Zaman Bapa-bapa Gereja, Reformasi, Zaman Kontemporer)	73
A. Pendahuluan.....	73
B. Liturgi Gereja Dalam Perkembangannya.....	73
C. Kesimpulan	82
 BAGIAN 10 TEOLOGI LITURGI IBADAH (Perspektif Analisis Biblika Tentang Ibadah Gereja)	85
A. Pendahuluan.....	85
B. Pengertian Liturgi Dan Ibadah.....	86
C. Kesimpulan	91
 BAGIAN 11 POLA IBADAH DALAM KITAB MAZMUR.....	94
A. Pendahuluan.....	94
B. Pola Ibadah Dalam Kitab Mazmur	95
C. Kesimpulan	101

BAGIAN 12 NYANYIAN DI DALAM IBADAH.....	103
A. Pendahuluan.....	103
B. Nyanyian Di Dalam Ibadah	104
C. Kesimpulan.....	111
 BAGIAN 13 MUSIK DI DALAM IBADAH.....	 114
A. Pendahuluan.....	114
B. Fungsi Dan Peranan Musik Di Dalam Ibadah	116
C. Kesimpulan.....	121
 BAGIAN I4 LEADERS AND CONGREGATIONS IN WORSHIP.....	 126
A. Introduction.....	126
B. Discussion	127
C. Conclusion	131

BAGIAN 1

MODEL IBADAH JEMAAT DI ERA MASYARAKAT 5.0

Sevior Sampe Polan, S.Th

A. Pendahuluan

Perkembangan di dalam dunia digital seperti media komunikasi memberikan dampak yang sangat besar pada kehidupan manusia yang dapat menyampaikan dan menerima pesan dengan mudah dan cepat secara virtual

Beribadah adalah kegiatan yang fundamental dalam kehidupan orang Kristen. Secara hakiki keseluruhan kehidupan orang percaya adalah ibadah, namun ada juga ibadah yang diatur secara khusus.¹

Kehidupan masyarakat terus berkembang. Demikian juga kehidupan orang Kristen, karena merupakan bagian dari masyarakat itu sendiri. Perkembangan-perkembangan itu juga ikut mempengaruhi perkembangan model ibadah orang Kristen.

Sejak wabah covid melanda dunia menyebabkan model ibadah mengalami perubahan. Ibadah dilakukan secara online baik secara siaran langsung maupun rekaman. Dalam perkembangannya ibadah dilaksanakan dengan adanya pembatasan, sehingga ada yang ikut secara langsung dan ada yang mengikuti dari rumah secara online. Namun saat ini ada yang tetap beribadah dari rumah meskipun wabah sudah reda.² Fenomena yang demikian dapat menggeser hakikat atau esensi dari ibadah itu sendiri.

a. Model

Dalam kamus besar bahasa Indonesia versi online “model” adalah contoh, acuan, ragam.³ Suatu benda atau barang, seluruh atau sebagian dari barang yang rupa, macam, dan keadaannya sama dengan semua barang yang ada; barang yang dapat mewakili barang yang lain karena sama sifat-sifatnya. Model juga dapat berarti yang menjadi acuan, ditiru, atau diikuti. Suatu bentuk atau teladan.

b. Ibadah Jemaat

Pengertian ibadah menurut Alkitab sangatlah luas, meskipun demikian ibadah dapat dirangkum dalam satu arti yaitu pelayanan.⁴ Sri Wahyuni dalam Diktat Teologi Ibadah mengatakan bahwa ibadah yaitu “merupakan satu respons sebagai pribadi atau sebagai jemaat kepada perbuatan Allah yang Maha tinggi.”⁵

¹Romelus Blegur, Sulianus Susanto, and Sicilia Sima, 'ETIKA DALAM BERIBADAH : MENINJAU PROBLEM PRIORITAS BERIBADAH MELALUI MEDIA ONLINE ETHICS IN WORSHIP : EXAMINING THE PRIORITIZATION DILEMMA OF WORSHIP', 13.Desember (2023), 131–50.

²Dennie Olden Frans and others, 'Pemuridan Di Era Society 5 . 0 Pendahuluan', 1.1 (2023), 51–63.

³<https://kbbi.web.id/model>(accessed 03 Januari 2024, 10:41)

⁴J.D Douglas, *Ensiklopedi Alkitab Masa Kini A-I* (Jakarta: Yayasan Komunikasi Bina Kasih/OMF, 1997) hal. 409

⁵Sri Wahyuni, *Diktat Teologi Ibadah* Pascasarjana STT ATI. (2023) Hlm. 19

Sedangkan dalam bahasa Indonesia berarti “perbuatan untuk menyatakan bakti kepada Allah, yang didasari pada ketaatan mengerjakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya; ibadah”⁶ Wikipedia memberikan pengertian bahwa ibadah adalah merendahkan diri, tunduk dan patuh.⁷

Kata "Ibadah" dalam bahasa Ibrani עֲבֹדָה⁸ yaitu 'avodah atau 'abodah (yang merupakan rumpun bahasa Arab yang diserap dalam bahasa Indonesia menjadi 'ibadah'). Kata *avodah* tidak hanya digunakan dalam pengertian "Ibadah, pelayanan, *worship*," tetapi juga digunakan untuk hal yang kemudian diterjemahkan dengan "Pekerjaan."⁹

Ibadah adalah pelayanan yang menunjukkan suatu penghormatan, pengagungan, penyembahan kepada Allah yang Maha tinggi, baik itu pribadi maupun kelompok yang disertai dengan kerendahan hati, tunduk dan patuh kepada Tuhan.

c. Masyarakat 5.0

Masyarakat menurut kamus bahasa Indonesia adalah “sejumlah manusia dalam arti yang luas dan terkait satu sama lain oleh suatu kebudayaan yang sama”¹⁰. Masyarakat 5.0 merupakan perkembangan dari kehidupan masyarakat 4.0. Masyarakat 5.0 muncul sebagai jawaban atas permasalahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat 4.0, dimana masyarakat 5.0 lebih menekankan kepada “memanusiakan manusia dengan teknologi.”¹¹

Masyarakat 5.0 diperkenalkan oleh perdana menteri Jepang yaitu Shinzo Abe dalam world Economic Forum (WEF), Davos Swiss dengan konsep berpusat pada manusia (*Human-Centered*) dan berbasis teknologi (*technology Based*)¹² untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

Skema dasar Masyarakat 5.0 adalah bahwa data dikumpulkan dari dunia maya dan diproses oleh komputer, dengan hasil yang diterapkan di dunia nyata.¹³ Itulah sebabnya masyarakat 5.0 juga disebut ‘masyarakat keterbaharukan’.¹⁴

d. Metaverse

Istilah *metaverse* pertama kali muncul dalam novel fiksi karya Neal Stephenson pada tahun 1992 yang berjudul “*snow crush*”¹⁵. Metaverse semakin mencuat ketika Mark Zuckerberg melakukan perubahan nama atas perusahaan

⁶<https://kbbi.web.id/ibadah> (accessed 03 Januari 2024, 11:44)

⁷[https://id.wikipedia.org/wiki/Ibadat#:~:text=Menurut%20bahasa%20ibadah%20adalah%20merendahkan,maupun%20yang%20tampak%20\(lahir\).](https://id.wikipedia.org/wiki/Ibadat#:~:text=Menurut%20bahasa%20ibadah%20adalah%20merendahkan,maupun%20yang%20tampak%20(lahir).) (accessed 03 Januari 2024, 12:26)

⁸Francis Brown, 'The Brown-Driver-Briggs Hebrew and English Lexicon: With an Appendix Containing the Biblical Aramaic', 1997, 1073.

⁹Bakhoh Jatmiko, 'Mencari Model Tata Ibadah Dalam Gereja Kristen Nazarene Di Indonesia Di Abad XXI', *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 7.1 (2020), 1–24 <<https://doi.org/10.46495/sdjt.v7i1.41>>.

¹⁰<https://kbbi.web.id/masyarakat> (accessed 03 Januari 2024, 11:44)

¹¹Joseph Christ Santo, 'J t p k, Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman', 1.2 (2021), 213–25.

¹²Frans and others.

¹³Santo.

¹⁴Lilis Madyawati and others, 'Urgensi Nilai Agama Pada Moral Anak Di Era Society 5.0 1', 18.2 (2021), 132–43.

¹⁵<https://decrypt.co/122695/snow-crash-author-neal-stephenson-future-of-metaverse-no-goggles> (accessed 03 Januari 2024, 12:39)

yang didirikan yaitu Facebook inc. menjadi *Meta Platforms Inc.* pada tanggal 29 Oktober 2021.¹⁶

Arief Ramadhan sebagai Assistant Professor di Doctor of Computer Science Program (DCS) BINUS UNIVERSITY memberikan pengertian bahwa *Metaverse* berasal dari dua kata Yunani yaitu: *Meta* yang berarti di luar/atas atau melebihi dan kata yang kedua adalah *verse* yang memiliki arti semesta, jadi *metaverse* adalah yang melebihi semesta atau di luar dari semesta.¹⁷

Owen, Park, dan Kim berpendapat bahwa *metaverse* merujuk pada koleksi banyaknya elemen di dunia 3D atau tiga dimensi. Di sana, manusia bisa muncul dalam bentuk *avatar* dan bersosialisasi tanpa adanya gangguan secara fisik.¹⁸

Jadi kita dapat memaknai *Metaverse* sebagai penyatuan atau “integrasi dan argumentasi antara dunia fisik ke dalam dunia digital untuk beragam interaksi kegiatan dan aset digital.”¹⁹ *Metaverse* merupakan aspek sosial, *game*, *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan mata uang digital. Kita bisa melakukan apapun seperti di dunia nyata, dari mulai bekerja, berolah raga, hiburan, dan kegiatan yang lainnya yang dapat dilakukan oleh manusia sama halnya di dunia nyata. Dunia virtual 3D yang diciptakan menggunakan teknologi *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan video, di mana pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain secara virtual.

e. Elemen Metaverse

Bermula dari hayalan seorang penulis fiksi dalam novel, *metaverse* kemudian semakin nyata dan berkembang. Hal ini dapat ditandai dengan adanya elemen-elemen penunjang. Elemen-elemen tersebut adalah:

1. *Internet Of Thing* (IoT)

Internet Of Thing (IoT) adalah system yang dibangun untuk menyelesaikan masalah dalam satu ketukan saja.²⁰ Yaitu suatu pemikiran baru yang dapat menolong pekerjaan manusia seperti yang dikatakan oleh Sachin Kumar dkk bahwa IoT “*is an emerging paradigm that enables the communication between electronic devices and sensors through the internet in order to facilitate our lives*”.²¹

Dengan perangkat-perangkat yang terintegrasi dan didukung jaringan yang kencang, dimana saat ini, dunia sudah mempersiapkan dan mengembangkan jaringan 5G akan sangat mendorong pengembangan system IoT dalam skala yang

¹⁶Fitra Moerat Ramadhan, 'Alasan Facebook Berubah Nama Menjadi Meta - Grafis Tempo.Co' <<https://grafis.tempo.co/read/2852/alasan-facebook-berubah-nama-menjadi-meta>> [accessed 3 January 2024].

¹⁷ <https://graduate.binus.ac.id/2022/07/29/metaverse-adalah-realitas-virtual-yang-ramai-dibicarakan-seperti-apa-itu/>

¹⁸ <https://www.gramedia.com/literasi/metaverse-adalah/>

¹⁹Agung Purnomo, 'Apa Pengertian Metaverse?', 2022, 1–5.

²⁰Sulfikar Hardiansyah and Reza Wahyudi, 'Mengenal Internet of Things (IoT) Dan Hubungannya Dengan 5G? Halaman All - Kompas.Com' <<https://tekno.kompas.com/read/2022/01/16/19200017/mengenal-internet-of-things-iot-dan-hubungannya-dengan-5g?page=all>> [accessed 4 January 2024].

²¹Sachin Kumar, Prayag Tiwari, and Mikhail Zymbler, 'Internet of Things Is a Revolutionary Approach for Future Technology Enhancement: A Review', *Journal of Big Data*, 6.1 (2019) <<https://doi.org/10.1186/s40537-019-0268-2>>.

sangat luas jangkauannya. Perangkat akan mengirim dan atau menerima perintah yang kemudian diolah oleh *Artificial Intelligence* (AI) yang menghasilkan tindakan yang dikehendaki oleh manusia. *Internet of thing* (IoT) merupakan “suatu konsep yang bertujuan untuk memperluas manfaat dari konektivitas internet yang tersambung secara terus menerus.”²²

2. *Virtual Reality* (VR)

Virtual Reality merupakan pengembangan dari *Cyberspace*.²³ yang dicetuskan oleh William Gibson, sedangkan *Virtual Reality* pertama digunakan oleh Jaron Lanier. *Virtual Reality* adalah suatu simulasi tiruan dari imajinasi dalam bentuk gambar atau video yang dijadikan seperti dalam dunia nyata.²⁴ Suatu teknologi yang bisa membawa seseorang masuk ke dunia digital. Facebook sendiri telah memiliki produk Oculus, peranti layar untuk menampilkan realitas virtual yang membuat penggunaanya bisa merasakan sensasi dunia maya seperti di kehidupan nyata.

3. *Augmented Reality* (AR)

Augmented Reality yaitu teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian menampilkannya dalam waktu nyata.²⁵ Pada dasarnya AR adalah penggabungan antara dunia maya dengan dunia nyata untuk mendapatkan informasi dari data yang diambil dari sebuah sistem pada objek nyata yang ditentukan sehingga hampir menghilangkan batas. Dengan AR interaksi antara dunia nyata dan maya dapat tercipta, semua informasi dapat ditambahkan, oleh karena itu informasi tersebut dapat ditampilkan secara *real time* seperti halnya informasi yang interaktif dan nyata.²⁶

Contoh yang paling dekat mengenai teknologi AR kini banyak diaplikasikan dan ditemui pada fitur filter di Instagram, Snap Chat, Tik Tok, maupun aplikasi lainnya. Sementara Facebook juga sudah mempunyai teknologi untuk pembuatan AR, yaitu Spark AR Studio.

4. *Artificial Intelligence* (AI: kecerdasan buatan).

Dari laman Amazon *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) yaitu “bidang ilmu komputer yang dikhususkan untuk memecahkan masalah kognitif yang umumnya terkait dengan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran,

²²Yoyon Efendi, 'Internet Of Things (Iot) Sistem Pengendalian Lampu Menggunakan Raspberry Pi Berbasis Mobile', *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 4.2 (2018), 21–27 <<https://doi.org/10.35329/jiik.v4i2.41>>.

²³*Cyberspace*: keleluasaan manusia dalam mengakses data dan dapat menjelajah dunia maya secara bebas tanpa adanya batasan.

²⁴Azilla Auri Pramesti, Nofa Sopiya, and Richard Panigor Sitompul, 'Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (Vr) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19.2 (2022), 105–17.

²⁵Nabila Alfitriani, Wisheila Ayunisa Maula, and Angga Hadiapurwa, 'Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38.1 (2021), 30–38 <<https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>>.

²⁶Sergey Balandin and others, 'Multimedia Services on Top of M3 Smart Spaces', *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13.2 (2010), 728–32 <<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>>.

penciptaan, dan pengenalan gambar.”²⁷ AI adalah sebuah program komputer yang melibatkan pembelajaran mesin, perangkat keras, dan perangkat lunak.²⁸ AI akan menganalisis data dari data base dan menjadikan semua otomatis.

Untuk mewujudkan *Metaverse* butuh adanya AI untuk meniru fungsi kognitif manusia. Sementara itu teknologi AI, Facebook telah memiliki laboratorium AI yang dapat diakses di laman ***ai.facebook.com***.

5. *Blockchain* dan *Cryptocurrency*(mata uang digital)

Blockchain merupakan teknologi yang dipakai sebagai sistem penyimpanan atau bank data digital yang terhubung dengan kriptografi. Penggunaannya tidak terlepas dari *Bitcoin* dan *Cryptocurrency* lainnya. *Crypto* adalah mata uang dan *Blockchain* adalah teknologi serta penyimpanan data digital yang berkaitan dengan transaksi *Cryptocurrency*.²⁹

Di dalam dunia *Metaverse*, sejatinya akan ada transaksi keuangan yang membutuhkan mata uang digital sebagai alat transaksi. Itulah sebabnya *Blockchain* dan *Cryptocurrency* sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan jual-beli tersebut. Tidak kalah, Facebook telah memfasilitasi hal tersebut dengan menciptakan mata uang digital bernama *Diem*³⁰ sebagai *payment system* dan dompet digital bernama *Novi*.³¹

B. Model Ibadah Jemaat Di Era Masyarakat 5.0

Perubahan dalam masyarakat yang didukung dengan perkembangan teknologi akan dapat merubah, menggeser, ataupun membentuk Model Ibadah baru di dalam jemaat atau orang Kristen di Era Masyarakat 5.0 ini. Mengacu pada hal tersebut maka model ibadah yang akan terbentuk antara lain:

²⁷<https://aws.amazon.com/id/what-is/artificial-intelligence/>[accessed 4 January 2024].

²⁸Ririen Kusumawati, 'Kecerdasan Buatan Manusia (Artificial Intelligence); Teknologi Impian Masa Depan', *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 9.2 (2018), 257–74 <<https://doi.org/10.18860/ua.v9i2.6218>>.

²⁹<https://www.cnbcindonesia.com/mymoney/20220217153629-72-316221/mengenal-apa-itu-blockchain-teknologi-yang-mengubah-dunia>[accessed 4 January 2024].

³⁰[https://en.wikipedia.org/wiki/Diem_\(digital_currency\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Diem_(digital_currency)). *Diem*: (sebelumnya dikenal sebagai Libra) adalah sistem pembayaran stablecoin berbasis blockchain yang diusulkan oleh perusahaan media sosial Amerika, Meta Platforms. Rencana tersebut juga mencakup mata uang pribadi yang diimplementasikan sebagai mata uang kripto.

³¹<https://about.fb.com/news/2020/05/welcome-to-novi/>. Novi: Dompet Digital Baru untuk Libra, nama dan merek baru untuk dompet digital yang akan membantu orang mengirim dan menyimpan mata uang digital Libra. Meskipun kami telah mengubah nama dari Calibra, tetapi Meta Platforms. belum mengubah komitmen jangka panjangnya untuk membantu masyarakat di seluruh dunia mengakses layanan keuangan yang terjangkau. Baik mengirim uang ke rumah untuk menghidupi anggota keluarga, atau menerima uang dari orang lain di mana pun mereka berada, dompet Novi akan membuat uang berfungsi lebih baik untuk semua orang.

Novi terinspirasi dari kata Latin “novus” yang berarti “baru” dan “via” yang berarti “jalan”. Ini adalah cara baru untuk mengirim uang, dan identitas visual serta desain baru Novi mewakili pergerakan mata uang digital yang lancar. Meta Platforms. menyertakan ikon Libra di logo merek untuk menegaskan komitmennya terhadap jaringan Libra.

a. **Evangelical Society 5.0**

Evangelical Society 5.0 dimaksud adalah satu gedung dengan bantuan AI.³² Senada dengan itu, Rasul Paulus dalam suratnya mengatakan bahwa “Janganlah kita menjauhkan diri dari pertemuan-pertemuan ibadah kita” (Ibrani 10:25), menekankan betapa pentingnya pertemuan, perkumpulan, orang-orang percaya. Selanjutnya Romelus Blegur dalam artikelnya yang berjudul “Perspektif Teologis Tentang Makna “Kehadiran” Dalam Kultur Digital” mengatakan bahwa “kehadiran secara mutlak hanya dapat dimaknai melalui perjumpaan antar pribadi.³³ Dengan memperhatikan aspek kehadiran, maka konsep ibadah dengan berkumpul dalam “satu gedung dengan bantuan AI” dimana ibadah dilaksanakan dalam suatu perkumpulan dengan liturgy yang sudah terformat dan terkontrol oleh system jaringan atau komando dari manusia. Misalnya alat musik yang dimainkan dengan bantuan AI, penataan lampu yang terintegrasi dengan musik dalam kontrol AI, persembahan dengan mata uang digital, dan lain-lain.

Model ibadah seperti akan lebih tepat untuk diterapkan di era Masyarakat 5.0 sebab dengan melaksanakan ibadah demikian akan mempertahankan hakekat dari ibadah tanpa mengesampingkan perkembangan teknologi. Model ibadah demikian akan mendukung orang percaya untuk beribadah dengan baik yang berbasis teknologi. Maka dengan demikian maka visi konsep masyarakat 5.0 akan terpenuhi.

Ibadah yang dimaksud adalah ibadah yang terpusat kepada Allah yang dilaksanakan oleh manusia dengan pemanfaatan teknologi. Artinya bahwa orang percaya memiliki kontrol penuh terhadap teknologi dan dipermudah, ditolong, atau dibantu oleh teknologi dalam proses pelaksanaan ibadah.

b. **Terhubung Dalam Metaverse**

Perkembangan teknologi atau elemen penunjang *metaverse*, dengan bantuan AR, memungkinkan kita dapat masuk ke dalam ruang VR dengan *Avatar* dan dapat beribadah. Teknologi yang menunjang atau mempermudah proses keberlangsungan ibadah.

Model ibadah demikian akan menjadi alternatif pilihan model ibadah yang disebabkan oleh faktor kurangnya waktu karena terlalu sibuk, jarak yang jauh, tetapi juga sangat membantu bagi disandang disabilitas untuk melaksanakan ibadah.

Dengan bantuan AR setiap orang dari tempatnya masing-masing akan masuk ke dalam dunia VR dengan *avatar* dan akan beribadah dalam *metaverse*. Mereka akan ibadah seperti layaknya ibadah zaman saat ini tetapi tidak ada

³² Istilah yang penulis berikan untuk model ibadah yang tetap mempertahankan esensi dari ibadah tetapi tidak mengesampingkan perkembangan teknologi.

³³Romelus Blegur, 'Perspektif Teologis Tentang Makna “Kehadiran” Dalam Kultur Digital', *Studia Philosophica et Theologica*, 22.2 (2022), 246–61 <<https://doi.org/10.35312/spet.v22i2.454>>.

kontak fisik. Pribadi akan mengadakan kontak secara virtual dengan bantuan AR yang terasa seperti kontak fisik nyata tanpa adanya kontak fisik yang nyata.

C. Kesimpulan

Digitalisasi saat ini semakin massif yang mewarnai kehidupan dan tidak dapat kita hindari. Jika kita menghindar maka akan terasa sulit. Hal ini memang baik karena menunjuk kepada suatu kemajuan dalam kehidupan bermasyarakat yang semakin canggih, inovatif, dan kreatif.

Kemajuan-kemajuan yang demikian turut mengubah model atau pola dalam setiap aspek kehidupan manusia. Bahkan digitalisasi tersebut juga ikut merubah model ibadah orang Kristen. Memang ibadah dari awal sampai sekarang terus mengalami perkembangan, tetapi esensi atau hakekatnya tidak berubah atau masih tetap dipertahankan.

Perlu untuk mewaspadaikan perkembangan model ibadah yang dapat menghilangkan makna ibadah itu sendiri. Kebudayaan yang tercipta adalah hasil pemikiran manusia oleh karena itu digitalisasi dan sebagai yang terkandung di dalamnya itu hendaknya juga menjadi ibadah kepada-Nya karena merupakan anugrah dari Tuhan.

Sama halnya dengan perkembangan model ibadah. Ibadah itu dapat berkembang karena masyarakat yang berkembang dan yang tentunya juga semakin menuntun orang untuk semakin mengasihi Dia. Dengan cara melaksanakan ibadah yang berkenan dihadapan-Nya. Yaitu ibadah yang dilaksanakan dengan tetap mempertahankan nilai-nilai Kristiani dan makna ibadah yang ditopang oleh perkembangan zaman seperti peralatan dan teknologi di dalam beribadah untuk terlaksannya ibadah yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, Nabila, Wisheila Ayunisa Maula, and Angga Hadiapurwa, 'Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38.1 (2021), 30–38 <<https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>>
- Auri Pramesti, Azilla, Nofa Sopiya, and Richard Panigor Sitompul, 'Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (Vr) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19.2 (2022), 105–17
- Balandin, Sergey, Ian Oliver, Sergey Boldyrev, Alexander Smirnov, Nikolay Shilov, and Alexey Kashevnik, 'Multimedia Services on Top of M3 Smart Spaces', *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering*,

- SIBIRCON-2010*, 13.2 (2010), 728–32
<<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>>
- Blegur, Romelus, 'Perspektif Teologis Tentang Makna "Kehadiran" Dalam Kultur Digital', *Studia Philosophica et Theologica*, 22.2 (2022), 246–61
<<https://doi.org/10.35312/spet.v22i2.454>>
- Blegur, Romelus, Sulianus Susanto, and Sicilia Sima, 'ETIKA DALAM BERIBADAH : MENINJAU PROBLEM PRIORITAS BERIBADAH MELALUI MEDIA ONLINE ETHICS IN WORSHIP : EXAMINING THE PRIORITIZATION DILEMMA OF WORSHIP', 13.Desember (2023), 131–50
- Brown, Francis, 'The Brown-Driver-Briggs Hebrew and English Lexicon: With an Appendix Containing the Biblical Aramaic', 1997, 1073
- Efendi, Yoyon, 'Internet Of Things (Iot) Sistem Pengendalian Lampu Menggunakan Raspberry Pi Berbasis Mobile', *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 4.2 (2018), 21–27 <<https://doi.org/10.35329/jiik.v4i2.41>>
- Frans, Dennie Olden, Dennie Olden Frans, Gustaf Redolof, and Yahya Rame, 'Pemuridan Di Era Society 5 . 0 Pendahuluan', 1.1 (2023), 51–63
- Hardiansyah, Sulfikar, and Reza Wahyudi, 'Mengenal Internet of Things (IoT) Dan Hubungannya Dengan 5G? Halaman All - Kompas.Com' <<https://tekno.kompas.com/read/2022/01/16/19200017/mengenal-internet-of-things-iot-dan-hubungannya-dengan-5g?page=all>> [accessed 4 January 2024]
- Jatmiko, Bakhoh, 'Mencari Model Tata Ibadah Dalam Gereja Kristen Nazarene Di Indonesia Di Abad XXI', *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 7.1 (2020), 1–24
<<https://doi.org/10.46495/sdjt.v7i1.41>>
- Kumar, Sachin, Prayag Tiwari, and Mikhail Zymbler, 'Internet of Things Is a Revolutionary Approach for Future Technology Enhancement: A Review', *Journal of Big Data*, 6.1 (2019) <<https://doi.org/10.1186/s40537-019-0268-2>>
- Kusumawati, Ririen, 'Kecerdasan Buatan Manusia (Artificial Intelligence); Teknologi Impian Masa Depan', *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 9.2 (2018), 257–74 <<https://doi.org/10.18860/ua.v9i2.6218>>
- Madyawati, Lilis, Ahmad Rafiq, Universitas Muhammadiyah Magelang, Universitas Islam, Negeri Sunan, and Kalijaga Yogyakarta, 'Urgensi Nilai Agama Pada Moral Anak Di Era Society 5.0 1', 18.2 (2021), 132–43
- Purnomo, Agung, 'Apa Pengertian Metaverse?', 2022, 1–5
- Ramadhan, Fitra Moerat, 'Alasan Facebook Berubah Nama Menjadi Meta - Grafis Tempo.Co' <<https://grafis.tempo.co/read/2852/alasan-facebook-berubah-nama-menjadi-meta>> [accessed 3 January 2024]
- Santo, Joseph Christ, 'J t p k, Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman', 1.2 (2021), 213–25
- Wahyuni, Sri, Diktat Teologi Ibadah Pascasarjana STT ATI. (2023) Hlm. 19

<https://kbbi.web.id/ibadah>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Ibadat#:~:text=Menurut%20bahasa%20ibadah%20adalah%20merendahkan,maupun%20yang%20tampak%20\(lahir\).](https://id.wikipedia.org/wiki/Ibadat#:~:text=Menurut%20bahasa%20ibadah%20adalah%20merendahkan,maupun%20yang%20tampak%20(lahir).)

<https://kbbi.web.id/masyarakat>

<https://decrypt.co/122695/snow-crash-author-neal-stephenson-future-of-metaverse-no-goggles> <https://aws.amazon.com/id/what-is/artificial-intelligence/>

<https://www.cnbcindonesia.com/mymoney/20220217153629-72-316221/mengenal-apa-itu-blockchain-teknologi-yang-mengubah-dunia>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Diem_\(digital_currency\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Diem_(digital_currency))

<https://about.fb.com/news/2020/05/welcome-to-novi/>.

PENULIS

A. Identitas

Nama : SEVIOR SAMPE POLAN, S.Th
Tempat tanggal Lahir : Karatuan, 23 Mei 1994
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Komplek STT “ATI”,
P.O. Box. 4 Anjungan, 78354
Pekerjaan : Mahasiswa
Agama : Kristen Protestan
Status : Menikah



B. Pendidikan

SDN No. 80 La’bo’, tamat tahun 2005
SMPN 1 Rantebua, tamat tahun 2008
SMAN 1 Rantepao, tamat tahun 2011
STT ATI Anjungan, tamat tahun 2017

C. Pelayanan

1. Sebagai koster di GMII “Zion” La’bo’, 2008-2012
2. Pelayanan Tim Pemuridan Tkt. 1 GPPIK Angkabang (2012)
3. Pelayanan Tim Lokakarya Tkt. 1 GPPIK Mandor (2013)
4. Pelayanan Week End
 1. GKNI Kayu Tanam 2013 (satu semester)
 2. GPPIK Toho 2013 (satu semester)
 3. GPPIK Duling 2014 (dua semester)
 4. GPPIK Titi Dahan 2015 (satu semester)
 5. Tim Kampus STT “ATI” 2016-2017 (dua semester)
6. Pelayanan Antar-Semester Enam Minggu di GPPIK Bolat 2014
7. Pelayanan Praktek satu tahun
 1. MPW YPPIIBatu PAPUA di Jayapura
 2. GKKI Abepura, Jayapura
8. Ketua asrama I bidang akademis (Aspra Mahanaim STT ATI) 2016-2017
9. Ketua redaksi majalah “Kampus Abdi Tuhan Injili” 2016-2017
10. Pelayanan Ikatan dinas di Gepekris (Gereja Persekutuan Kristen) Mangkol, Bangka Tengah (2017-2021)
11. Ketua Bidang Misi Komisi Sekolah Minggu Gepekris Klasik Bangka (2019-2021)
12. Gembala GKO PT. WTC Jemaat Filadelfia, Karangan. Kutai Timur. Kal-Tim. (2021-2022)
13. Staff bidang APSI STT ATI (2022-sekarang)
14. Bapak Asrama Mahanaim STT ATI (2023-sekarang)

BAGIAN 2

GEREJA YANG HIDUP MENJADIKAN IBADAH LEBIH INDAH

Timotius Tampubolon, S.Th

A. Pendahuluan

Gereja ada oleh sebab Yesus memanggil orang menjadi pengiring-Nya, mereka dipanggil dalam persekutuan dengan Dia yaitu gereja, sehingga wujud gereja pertama-tama adalah persekutuan dengan Kristus, jika dalam suatu gereja tidak terdapat persekutuan maka gereja itu tidak berhak disebut gereja akan tetapi persekutuan dengan Kristus selalu berarti pula persekutuan dengan manusia lain.³⁴ gereja bukanlah rencana tambahan Allah dan juga bukan suatu kecelakaan Sejarah, melainkan karena gereja merupakan komunitas baru milik Allah yaitu untuk memanggil orang-orang dari tengah-tengah dunia demi kemuliaan-Nya karena memang untuk itulah Kristus mati bagi kita bukan hanya untuk membebaskan kita dari kejahatan melainkan juga untuk menguduskan suatu umat untuk menjadi kepunyaan-Nya sendiri, karena itu gereja memiliki identitas ganda, disatu sisi kita dipanggil keluar dari dunia dan menjadi kepunyaan Allah dan disisi yang lain kita kembali diutus ke dunia untuk menjadi saksi dan untuk melayani.³⁵

Gereja ada karena pekerjaan Roh Kudus berdasarkan Kisah Para Rasul 2, gereja ada dan diadakan karna karya Roh Kudus, gereja ada bukan karena pengakuan pemerintah yang mengakui gereja sebagai suatu badan hukum, gereja didirikan karena hasil pekerjaan Roh Kudus melalui hari Pentakosta, Tuhanlah yang bertindak dan yang mengadakannya.³⁶ Kristus mengasihi gereja dan menyerahkan diri-Nya untuk gereja karena rencana utama Allah masa kini ialah membangun gereja.³⁷

Perjanjian Lama memakai dua istilah untuk menunjuk gereja, yaitu *qahal* (atau *kahal*) yang diturunkan dari akar kata yang sudah tidak dipakai lagi yaitu *qal* (atau *kal*) yang artinya memanggil, dan *edhah* yang berasal dari kata *ya'adh* yang artinya memilih atau menunjuk. Dua kata ini biasa juga ditemui ditempatkan bersamaan menjadi *qahal'edhah* yang artinya Kumpulan Jemaah (Kel. 12:6, Bil 14:5, Yer. 26:17). Dalam Perjanjian Baru memiliki dua kata yang diambil Septuaginta yaitu *ekklisia* yang berasal dari kata *-ek* dan *kaleo* yang artinya memanggil keluar dan kata *Sinagoge* ini secara eksklusif menunjuk kepada arti pertemuan ibadah orang Yahudi atau pada bangunan dimana mereka berkumpul.

³⁴H. Berkhof dan I.H. Enklaar, *Sejarah Gereja*, (Jakarta: BPK Gunung Muli, 1990), hal vii

³⁵ John Stott, *The Living Church*, (Jakarta: BPK Gunung Muli, 2008), hal 1-2

³⁶ G.C. Van Niftrik dan B.J. Boland, *Dogmatika Masa Kini*, (Jakarta: BPK Gunung Muli, 1997) Hal 360

³⁷ Henry C. Thiessen, *Teologia Sistematis*, (Malang: Gandum Mas, 1992), hal 473

Tuhan Yesus pertama kali memakai kata *ekklesia* pada saat Dia menunjuk murid-murid yang bersama dengan Dia dalam Matius 16:18, sedangkan kata *Church*, *Kerk* dan *Kirche* tidak berasal dari kata *ekklesia* tetapi dari kata *kuriake* yang artinya milik Tuhan, kata ini menekankan bahwa gereja adalah milik Tuhan,³⁸ Ini sesuai dengan apa yang pernah Tuhan Yesus katakan kepada Petrus “*dan Aku pun berkata kepadamu: Engkau adalah Petrus dan di atas batu karang ini Aku akan mendirikan jemaat-Ku*” (Matius 16:18) jelas bahwa gereja adalah milik Tuhan, jemaat yang diperoleh dengan darah Anak-Nya sendiri (Kisah Para Rasul 20:28).³⁹

Sepanjang Sejarah ada kecenderungan gereja-gereja untuk menjadi dimensi tunggal, seperti gereja yang melulu bersifat intelektual mengabaikan pernyataan Roh Kudus melalui penglihatan sehingga gereja seperti tempat pertemuan penduduk tidak ada yang indah yang dibangkitkan melalui mata, sebaliknya ada gereja juga yang terlalu memikirkan penggunaan penglihatan, sehingga ibadah berkurang artinya, menjadikan ibadah yang dingin dan mati inilah yang terjadi dengan bangsa Israel masa lampau sampai berujung kepada penyembahan berhala, hal yang sama juga terjadi pada bidang musik, gereja yang lain mendorong penggunaan alat musik di kelompok yang lain berusaha melarang, semua keputusan ini mempengaruhi sifat ibadah.⁴⁰

Ketika kita mengetahui rencana kekal Allah bagi gereja seharusnya gereja memiliki sikap yang lebih baik dalam bersekutu kepada Allah dan lebih berdampak bagi sesama dan dunia ini, namun tidak bisa dipungkiri bahwa ada gereja yang tidak menjalankan fungsi mereka sebagai gereja, ini bisa disebut dengan gereja yang mati namun ada juga gereja yang menjalankan fungsi mereka dengan luar biasa ini dinamakan gereja yang hidup, salah satu dampak dari gereja yang hidup adalah menjadikan ibadah lebih indah.

B. Gereja Yang Hidup Menjadikan Ibadah Lebih Indah

Gereja dan Ibadah adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, pertama gereja dalam pengertian secara pribadi orang percaya yang telah dipanggil Allah dari pada kegelapan dan masuk dalam persekutuan akan kasih Allah dan ibadah menjad sebuah respon manusia akan kasih Allah tersebut dengan menyerahkan hidup sepenuhnya kepada Allah sebagai bentuk ibadah yang sejati (Roma 12:1), dan yang kedua gereja yang merupakan gedung atau bangunan yang menjadi di tempat orang percaya berkumpul untuk saling membangun dan menguatkan dalam iman dengan Alkitab yang menjadi sumber dan standarnya, dan gereja menjadi tempat ibadah dimana semua orang dengan sehati meninggikan nama-Nya melalui pujian-pujian dan mazmur yang kudus atas perbuatan-Nya yang

³⁸Louis Berkhof, *TeologiaSistematika vol 5 DoktrinGereja*, (Surabaya: Momentum Christian Literature,2023), hal 5-9

³⁹Henry C. Thiessen, *TeologiSistematika*, (Malang: Gandum Mas, 1992), hal. 483

⁴⁰_____, *Pola Hidup Kristen*, (Malang: Yayasan Gandum Mas, 1997), hal. 551-552

gagah dan perkasa (Ibrani 10:25). Karena itu gereja tidak bisa dipisahkan dengan ibadah.

Gereja merupakan rencana kekal Allah, karena itu penting bagi kita mengerti seperti apakah gereja yang hidup, dari sini kita akan dapat melihat bagaimana hubungannya dengan ibadah yang lebih indah. Dalam buku *The Living Church* karya Jhon Stott (2008) berdasarkan Kitab Kisah Para Rasul pasal 2 setidaknya ada empat ciri gereja yang hidup yaitu:

1. Gereja yang belajar berdasarkan ayat 42 “Mereka bertekun dalam pengajaran rasul-rasul dan dalam persekutuan...” gereja yang tunduk pada otoritas mengajar para rasul, para pendeta menjelaskan kitab suci dari atas mimbar, para orang tua mengajarkan kitab suci kepada anak-anak mereka di rumah dan para anggota gereja membaca dan merenungkan kitab suci setiap hari agar bertumbuh dalam pemuridan Kristen, karena di manapun Roh kebenaran bekerja, kebenaran menjadi pokok persoalannya, Roh Allah memimpin jemaat untuk menghormati firman Allah.
2. Gereja yang hidup adalah gereja yang mengasihi berdasarkan ayat 44-45 “44. Dan semua orang yang telah menjadi percaya tetap bersatu, dan segala kepunyaan mereka adalah kepunyaan bersama, 45. dan selalu ada dari mereka yang menjual harta miliknya, lalu membagi-bagikannya kepada semua orang sesuai dengan keperluan masing-masing.” Kemurahan hati telah dan selalu menjadi ciri umat Allah, Allah kita adalah Allah yang murah hati, Gereja-Nya pula harus murah hati.
3. Gereja yang hidup adalah gereja yang beribadah berdasarkan ayat 46 “Dengan bertekun dan dengan sehati mereka berkumpul tiap-tiap hari dalam Bait Allah. Mereka memecahkan roti di rumah masing-masing secara bergilir dan makan bersama-sama dengan gembira dan dengan tulus hati,” ibadah mereka yang bersifat formal dan Informal, formal selalu berkumpul dalam Bait Allah dan informal memecahkan roti di rumah mereka. Dan ibadah mereka juga penuh kegembiraan dan kekhidmatan. Karena itu Kekristenan adalah agama yang penuh suka cita dan setiap ibadah harus menjadi sebuah perayaan.
4. Gereja yang hidup adalah gereja yang mengabarkan Injil berdasarkan ayat 47 “sambil memuji Allah. Dan mereka disukai semua orang. Dan tiap-tiap hari Tuhan menambah jumlah mereka dengan orang yang diselamatkan.” Berhubungan dengan dunia luar mereka tampil keluar sebagai saksi, dimana orang percaya terlibat dalam pekabaran Injil sehingga jumlah mereka semakin hari semakin bertambah.

Dengan demikian gereja harus memiliki keempat cirri tersebut barulah dapatdi katakana gereja yang hidup dari keempat cirri ini kita melihat bahwa ini adalah respon dari semua orang yang menyadari kasih Allah dan menjadi percaya kepada Tuhan Yesus. Ciri-ciri ini menjadi acuan untuk melihat apakah sebuah gereja dinyatakan sebagai gereja yang hidup atau tidak.

Dampak dari gereja yang hidup akan sangat terlihat pada praktek hidup dan dalam beribadah kepada Allah, gereja yang hidup adalah gereja yang berhasil menciptakan suasana ibadah yang menyenangkan dan hikmat, semua terjadi karena setiap pribadi tekun belajar Firman Tuhan baik secara pribadi maupun melalui hamba-hamba Tuhan sehingga ibadah yang dilakukan bukan berdasarkan rutinitas atau pun ikut-ikutan namun karena pengenalan akan Tuhan secara pribadi yang menjadi alasan atau dasar kita beribadah kepada-Nya, ibadah menjadi lebih indah karena setiap orang percaya mencoba mempraktekkan apa yang mereka dengar dan lihat dalam hal saling mengasihi, ibadah menjadi lebih indah karena dilakukan dengan ekspresi penuh suka cita dan ke hikmatan akan karya Tuhan Yesus dalam hidup setiap orang yang percaya, dan ibadah menjadi lebih indah karena ada jiwa-jiwa baru yang dimenangkan karena penginjilan yang dilakukan oleh setiap orang percaya. Sehingga yang menjadi dasar ibadah yang lebih indah adalah perjumpaan, pengenalan, dan respon pribadi setiap orang percaya akan perbuatan Allah kita yang Ajaib dan mulia yang Dia nyatakan melalui karya-Nya yang nyata dalam kehidupan orang yang percaya. Karena itu ibadah secara pribadi dapat terjadi dalam setiap keadaan baik itu di hutan, di sungai ditempat bermain atau sewaktu dalam perjalanan dimanapun kita bisa beribadah kepada Allah,⁴¹ dan ini merupakan ibadah yang indah dimana kita secara pribadi merasakan hadirat Tuhan dan kuasa-Nya.

Ibadah secara umum atau yang terjadi dalam Persekutuan orang Kristen pun harus didasarkan pada kehidupan yang belajar Firman, mengasihi, ibadah dan penginjilan, sehingga yang menjadi ciri ibadah gereja yang hidup berdasarkan Kisah Para Rasul 2: 46 adalah ada suasana yang gembira dan tulus hati dalam setiap pertemuan orang percaya saat itu, gereja yang hidup memberi perhatian yang lebih dan sungguh-sungguh dalam ibadah karena ibadah adalah kewajiban gereja yang pertama dan utama dan selayaknya kita memberi perhatian yang besar pada ibadah.

Sering kali kita berpikir dan memperkatakan bahwa tanggung jawab gereja yang pertama sekali adalah pekabaran Injil namun kenyataannya tidaklah demikian, kewajiban kita kepada Tuhan pertama adalah Persekutuan atau ibadah kita kepada Allah, ini haruslah menjadi yang utama dari pada kewajiban kepada sesama, ini juga sejalan dengan apa yang pernah Tuhan Yesus katakan dalam Matius 22:37-38 "37) Jawab Yesus kepadanya: "Kasihilah Tuhan, Allahmu¹, dengan segenap hatimu dan dengan segenap jiwamu dan dengan segenap akal

⁴¹ _____, *Pola Hidup Kristen*, (Malang: Yayasan Gandum Mas, 1997), hal. 558