TRANSFORMATIO
JURNAL TEOLOGI, PENDIDIKAN, DAN MISI INTEGRAL
Vol. 03, No.2
December 2025
pISSN: 3025 – 4841, eISSN: 3031-1217
DOI: 10.61719/Transformatio.R2632.013

APP REVIEW

Gather Town

DEVELOPER
Gather Presence Inc.

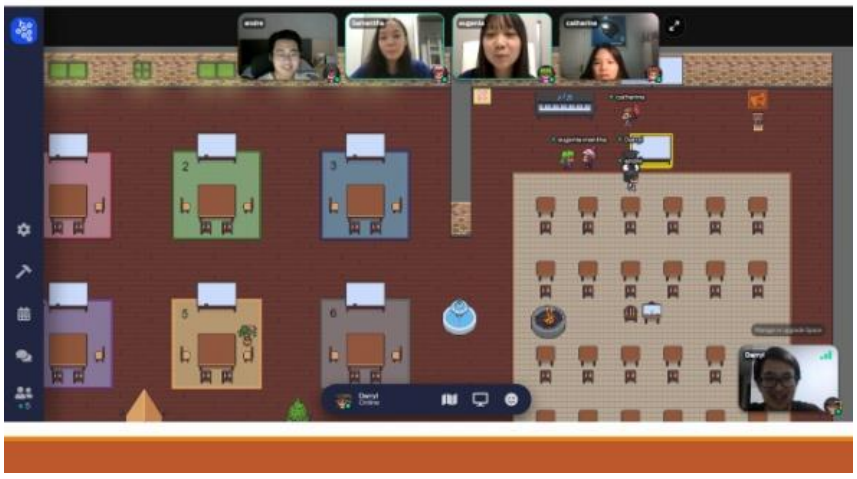
RELEASE YEAR
2020

Darryl Putra
Fellowship Of Evangelical Students, Singapore

"Bagaimana cara melakukan pelayanan di tengah restriksi dan keterbatasan bertemu tatap muka?" Pertanyaan itu menjadi pertanyaan besar untuk saya (dan mungkin juga bagi rekan-rekan dan banyak orang lainnya), setelah lockdown dan aturan social distancing lainnya diberlakukan meresponi pandemik Covid-19 beberapa tahun lalu. Serangkaian teknologi dan aplikasi yang sudah ada, mendapat sorotan lebih dan menjadi semakin populer karena fitur-fitur yang memungkinkan orang bisa melanjutkan kesehariannya, mulai dari pekerjaan, bisnis, sosialisasi serta dalam pelayanan. Selain aplikasi "Zoom", satu aplikasi lain yang diperkenalkan dan kemudian saya juga pakai dalam pelayanan waktu itu adalah "Gathertown."

Fitur utama dari "Gathertown" ini adalah usahanya untuk mensimulasikan physical space ke dalam digital space. Dan "Gathertown" mengusahakan ini melalui beberapa elemen utama di dalamnya:

1. Berbeda dengan aplikasi video conference lainnya (seperti "Zoom" atau "Google Meet"), dalam "Gathertown" partisipan akan diminta untuk memilih dan mendesign karakter (avatar) masing-masing. Avatar ini yang akan merepresentasikan peserta tersebut selama pertemuan berlangsung (tentu bersama tampilan dari webcam masing-masing peserta).



Gambar 1. Contoh tampilan layar (interface) jalannya pertemuan dalam aplikasi "Gathertown".

2. Avatar-avatar tersebut akan berada dalam sebuah space (bisa berupa sebuah ruangan, kota atau ruang virtual lainnya). Peserta bisa bebas menggerakkan avatar untuk menjelajahi ruang meeting tersebut.
3. Elemen proximity dalam virtual meeting space ini. Suara yang didengar peserta akan bergantung pada jarak peserta dari sumber suara; semakin jauh, maka suara akan semakin kecil, begitu juga sebaliknya.
4. Selain avatar, moderator pertemuan bisa juga memasukkan beragam alat bantu lainnya (seperti fungsi spotlight, polls, video, audio maupun artikel) di dalam ruang meeting.

Fitur-fitur dasar itulah yang menarik perhatian saya untuk mencoba aplikasi ini untuk memfasilitasi sesi pendalaman Alkitab (Bible study) sebagai alternatif aplikasi "Zoom" yang lebih banyak dikenal waktu pandemi kemarin. Ada beberapa hal dan perenungan yang saya dapat dan refleksikan dari pengalaman memakai aplikasi ini untuk pelayanan dan pendalaman Alkitab.

Pertama, aplikasi "Gathertown" menyuntikkan elemen novelty dalam pengalaman partisipan menjalani meeting ataupun Bible study. Fitur-fitur yang umumnya dijumpai dalam games (seperti avatar dan eksplorasi yang disebut diatas) memberi sentuhan baru kepada pendalaman Alkitab; pendalaman Alkitab yang biasanya mengambil setting seperti kelas dan karena itu terkesan serius, bisa juga dilakukan dengan lebih fun. Pengalaman ini berpotensi membuat momen pembelajaran lebih berkesan dan berarti, yang menurut teori experiential learning akan lebih efektif memfasilitasi observasi dan refleksi sebuah pembelajaran[1].

Kedua, fitur "Gathertown" lebih memungkinkan pemimpin untuk melakukan pendekatan pembelajaran yang lebih fasilitatif dan kolaboratif, ketimbang pendekatan direktif.[2]2 Pendekatan fasilitatif mempunyai potensi besar, mengingat peserta dalam pendalaman Alkitab saya yang adalah mahasiswa. Potensi besar ini berangkat dari teori pembelajaran andragogy yang diperkenalkan oleh Malcolm Knowles. Andragogy menyadari bahwa pada dasarnya, orang dewasa melihat dirinya sebagai pembelajar yang independen di mana mereka akan semakin self-directed, dan mandiri dalam sebuah proses pembelajaran[3]; mereka ingin dilibatkan ketimbang hanya sekadar diberitahu.

Dan "Gathertown" memungkinkan proses fasilitatif ini dengan lebih baik. Melalui perencanaan design ruangan yang baik dan persiapan jalannya diskusi pertemuan, peserta bisa mengeksplorasi beragam alat bantu yang dipersiapkan dan berkaitan dengan pembelajaran saat itu, baik melalui artikel, video, maupun alat bantu lainnya. Dan dalam skala tertentu, mereka mempunyai kebebasan lebih, karena mereka bisa melakukan ini secara parallel sesuai interest mereka, tanpa harus mengikuti satu urutan[4] atau arahan tertentu. Memang ini bisa dilihat sebagai sebuah distraksi dan menjadi tantangan tambahan dalam memfasilitasi pertemuan bagi pemimpin pertemuan. Namun parallel learning seperti ini juga bisa menjadi salah satu solusi atas isu pendeknya attention span yang sering dikeluhkan orang. 'Distraksi' yang terarah ini sangat berpotensi untuk membuat pembelajaran yang efektif akan sebuah topik, mengubah tantangan menjadi sebuah potensi.

Seiring dengan hilangnya aturan social distancing, new normal bisa tampak kembali menyerupai keadaan sebelum pandemik. Metode serta format pelayanan sepertinya juga bisa

[1] T. Bachkirova, E. Cox dan D. Clutterbuck, "Introduction," in *The Complete Handbook of Coaching*, ed. E.Cox, et al. (London: Sage Publishing, 2010), 7-8.

[2] Pendekatan fasilitatif di sini berarti bahwa peran pemimpin pertemuan lebih memfasilitasi jalannya pertemuan; pemimpin tidak memegang kontrol penuh atas pendapat dan topik yang akan dibahas dalam pertemuan. Sebaliknya, dalam pendekatan direktif pemimpin memegang kontrol penuh, karena dia yang akan banyak berbicara atau memberi arahan dalam sebuah pertemuan.

[3] T. Bachkirova, et. Al , "Introduction," 8.

[4] Ini bukan berarti tidak ada arahan dalam pertemuannya, karena arah pertemuan masih akan difasilitasi oleh pemimpin pertemuan. Namun jalannya dan arah pertemuan akan lebih *fluid* dan tidak terbatas hanya kepada satu urutan linear; peserta pertemuan bisa memilih dan menentukan sendiri urutan eksplorasi yang ia mau lakukan.

memakai asumsi dan cara yang sama. Namun perubahan yang dibawa serta digital revolusi yang dipercepat oleh pandemik Covid-19 kemarin sudah menjadi bagian dari keseharian kita dan akan tinggal untuk waktu yang tidak sebentar[5], termasuk di dalam kehidupan pelayanan. Dan saya bersyukur untuk rekomendasi serta pengenalan akan beberapa aplikasi yang saya rasa sangat membantu pelayanan di waktu pandemik kemarin (selain "Gathertown", ada juga Miro, Mentimeter, dan lainnya). Memakai aplikasi-aplikasi ini memberikan satu pengalaman, serta tambahan sudut pandang dalam memikirkan proses pembelajaran di zaman digital ini.

Waktu dan zaman boleh berubah, tetapi panggilan untuk memuridkan tetaplah sama. Dengan keyakinan dan semangat itu, mari kita terus memperlengkapi diri bukan hanya dengan pengetahuan, tapi juga dengan awareness serta penguasaan akan tools yang bisa membantu kita. Mungkin sekarang, ada aplikasi-aplikasi yang lebih up-to-date dengan konteks saat ini. Sehingga, biarlah pelayanan kita terus on the cutting edge dalam zaman yang terus berubah ini. Tuhan memberkati kita.

"Sungguhpun aku bebas terhadap semua orang, aku menjadikan diriku hamba dari semua orang, supaya aku boleh memenangkan sebanyak mungkin orang…Segala sesuatu ini aku lakukan karena Injil, supaya aku mendapat bagian dalamnya." Paulus (1 Korintus 9:19 dan 23)

[5] C. O.'Toole, J. Schneider, K. Smaje, and L. LaBerge, "How Covid-19 Has Pushed Companies Over The Technology Tipping Point – and Transformed Business Forever," *McKinsey & Company*, accessed October 5, 2020, https://www.mckinsey.com/capabilities/strategy-and-corporate-finance/our-insights/how-covid-19-has-pushed-companies-over-the-technology-tipping-point-and-transformed-business-forever.