
Fenomena Praktik Ibadah Haji Secara Virtual Melalui Teknologi Metaverse: Perspektif Ulama Kontemporer

Abdillah^{1*}, Dandy Syaiful Fahri. S²

¹STAI DDI Pangkep

²Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

E-mail: abdillahzainuddin88@gmail.com

*Corresponding Author

Submitted: 20 Agustus 2022

Revised: 02 Desember 2022

Accepted: 13 Desember 2022

Abstrak

Artikel ini membahas tentang fenomena praktik ibadah haji secara virtual melalui teknologi metaverse (perspektif ulama kontemporer). Kemudian jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode library research yang mengambil dari buku jurnal dan buku-buku lainya atau yang kita kenal dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan syar'i dan sosiologis. Sumber data penelitian ini adalah sumber primer berupa ayat al-Qur'an, Hadis, Pandangan Ulama Kontemporer. Sedangkan sumber data sekunder berupa buku, jurnal, dan artikel. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pandangan para ulama kontemporer terhadap praktik ibadah haji secara virtual melalui teknologi metaverse ialah semuanya mengatakan tidak sah haji nya dan tidak ada dalil yang menyebutkan haji metaverse sah akan tetapi para ulama kontemporer bersepakat bahwa haji metaverse cocok untuk digunakan sebagai edukasi untuk latihan manasik haji bagi calon jamaah haji, karena pada dasarnya dan sudah pasti haji metaverse itu tidak sah hajinya dan ulama kontemporer lebih sepakat ke arah edukasi untuk persoalan fenomena haji metaverse ini.

Kata kunci: Ibadah Haji; Virtual; Teknologi Metaverse; Ulama Kontemporer

Abstract

This article discusses the phenomenon of virtual Hajj practices through metaverse technology (perspective of contemporary scholars). Then this type of research uses a type of qualitative research with library research methods that take from journal books and other books or what we know as descriptive qualitative research types. This research approach is a shari'i and sociological approach. The source of this research data is primary sources in the form of Qur'anic verses, Hadith, Views of Contemporary Scholars. While secondary data sources are books, journals, and articles. The results of this study show that the views of contemporary scholars on the practice of virtual Hajj through metaverse technology are that all of them say that the Hajj is not valid and there is no evidence that says the metaverse Hajj is legitimate, but contemporary scholars agree that the metaverse Hajj is suitable to be used as education for Hajj management training for prospective pilgrims, Because basically and certainly the metaverse hajj is not valid and contemporary scholars agree more towards education for the issue of this metaverse hajj phenomenon.

Keywords: Hajj; Virtual; Metaverse Technology; Contemporary Scholar

1. Pendahuluan

Ibadah haji merupakan salah satu perintah Allah yang harus dikerjakan, hukumnya adalah wajib hanya sekali seumur hidup bagi setiap muslim yang sudah *baligh* (cukup umur), merdeka dan sudah mampu baik laki-laki atau perempuan. Perintah haji dianjurkan kepada seorang muslim yang *mukallaf* (orang yang telah dewasa yang wajib menjalankan hukum agama) dan sehat secara jasmani dan rohaninya. Maka, jika seseorang tidak sanggup melaksanakan ibadah haji, karena sudah sangat tua, atau sakit yang tidak dapat bergerak dan tidak diharapkan kesembuhannya, wajiblah atasnya menyuruh orang lain melakukan hajinya jika dia mampu secara harta atau *maliyah*. Oleh karena itu, untuk menunjang kelancaran perjalanan ibadah haji dibutuhkan sebuah lembaga yang dapat membimbing para calon jemaah haji agar menjadi haji yang *mabrur*.

Ibadah haji menjadi salah satu masalah yang tidak hanya sebatas ibadah personal, tetapi juga sekaligus ibadah sosial dan politik yang wajib dan sangat ditekankan dalam ajaran Islam. Ibadah haji menjadi ajang bagi para kaum Muslimin untuk memperkuat tali persaudaraannya dengan sesama Muslim. Namun, Umat manusia menghadapi suatu problem besar, yaitu penyebaran penyakit secara serius yang ditularkan dari *Covid-19* yang sangat mengancam kehidupan individu dan masyarakat secara menyeluruh.¹ Sejak ditemukannya *Covid-19* ini di Wuhan China pada bulan Desember 2019 hingga saat ini.² Kegaduhan umat manusia berada pada titik tertingginya ketika akses beribadah itu ditiadakan,³ dunia masih diselimuti rasa cemas dan ketakutan. Bahkan, hingga detik ini di Wuhan masih ditemukan pasien positif *Covid-19*. *Covid-19* telah banyak menyisakan puing-puing ketakutan pada setiap masyarakat di dunia, tidak terkecuali di Indonesia bahkan hingga detik ini. Pada saat ini Dunia yang kita tempati untuk hidup sedang diuji dengan Pandemi *Corona Virus Disease (COVID-19)*, kemunculan

¹ Fakhri Afif and Sohrah Sohrah, "Penanggulangan Salat Berjama'ah Di Masjid Selama Pandemi Covid-19 Perspektif Maqāshid Al-Syarī'ah," *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* (2021), <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i1.16064>.

² Syahrul Nizam and Mulham Jaki Asti, "Is There Any Rukhshah in Performing Praying During Covid-19? Maqashid Sharia Analysis," *Mazahibuna* 3, no. 1 (July 1, 2021): 98–117, <https://doi.org/10.24252/MH.V3i1.19687>.

³ Andi Mallarangang and Abdul Wahid Haddade, "Penggunaan Alkohol Dalam Upaya Pencegahan Covid-19; Analisis Masalah Mursalah," *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 3, no. 1 (2022): 41–52, <https://doi.org/10.24252/shautuna.vi.24319>.

Covid19 mulai terdeteksi pertama kali di Wuhan China pada awal Desember 2019.⁴ Manusia dalam menjalankan interaksi sosial tidak lagi seperti biasanya karena adanya ancaman serius yang membahayakan nyawa manusia.⁵

Dalam abad modern yang serba canggih dan membutuhkan teknologi yang mumpun membuat orang-orang baik pengembang ataupun pengguna berlomba-lomba dalam membeli atau menciptakan teknologi tepat guna dalam hal membantu pekerjaannya dan kegiatan-kegiatan lainnya, dan salah satunya adalah lahirnya *metaverse*. *Metaverse* ini awalnya di tuangkan pada novel fiksi ilmiah karya Neal Stephenson pada tahun 1992 yang berjudul "*snow crash*", dimana diceritakan manusia mempunyai *avatar* tersendiri, setiap *avatar* bisa melakukan interaksi satu sama lain dalam sebuah perangkat lunak tiga dimensi *Metaverse* adalah realitas digital yang menggabungkan aspek media sosial, game online, *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan *cryptocurrency* untuk memungkinkan pengguna berinteraksi secara *virtual*.

Seiring perkembangan teknologi, *Virtual Reality* menjadi sebuah media yang *mainstream*. Banyak perusahaan teknologi yang telah meluncurkan produk VR mereka. *Oculus* telah meluncurkan *Rift*, *samsung* meluncurkan *GearVR*, *sony* dalam pengembangan perangkat VR mereka, dan *google* juga telah meluncurkan *Google Cardboard* (sebuah perangkat VR yang terbuat dari kardus, perekat *velcro*, magnet, karet pengikat, dua buah lensa *biconvex*, dan sebuah *smartphone*). Bersama-sama dengan kemajuan teknologi video, kualitas layar, dan portal distribusi berbasis web, telah menarik perhatian media dan minat pengembang Sebagai individu dan organisasi menjadi lebih mobile dan virtual.⁶

Jadi *metaverse* itu dunia komunitas *virtual* tanpa akhir yang saling terhubung. Di mana, orang-orang dapat bekerja, bertemu, bermain dengan menggunakan *headset* realitas *virtual*, kacamata *augmented reality*, aplikasi *smartphone* dan atau perangkat lainnya. *Metaverse* hadir bukan hanya besutan dari pihak *facebook* saja akan tetapi dari rival rival yang lainnya seperti

⁴ Andi Makkarumpa Sofyan and Arif Rahman, "Analisis Fatwa MUI Tentang Hukum Penyelenggaraan Jenazah Akibat Covid-19," *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 2 (2021): 463–501, <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i2.18335>.

⁵ Ade Rian and Azman Arsyad, "Larangan Salat Jumat Masa Pencegahan Covid-19; Studi Analisis Fatwa MUI Nomor 14 Tahun 2020," *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 1 (2021): 1–15, <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i1.16918>.

⁶ Nur Azizah and Muhammad Anis, "Tinjauan Hukum Islam Perjanjian Jual Beli Tanah Melalui E-Commerce Di Gowa," *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 3 (2021): 735–42, <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i3.22245>.

microsoft dan lainnya ikut andil dalam perkembangan *metaverse* walpun sebagian ada yang berdiri sendiri.⁷ Dengan demikian, inovasi futuristik ini diharapkan mampu menghasilkan ledakan teknologi informatif di bidang Pendidikan Islam. Penggunaan VR dalam praktik haji dapat membuat praktik haji lebih mudah dipahami dan jemaah dapat merasakan seolah-olah berada di Tanah Suci untuk menunaikan ibadah haji. Hal ini penting untuk menghindari kejutan bagi jemaah haji yang tidak dapat mengantisipasi situasi sebenarnya di Tanah Suci terutama pada musim haji.

2. Literatur Review

Secara terminologi, haji adalah perjalanan ibadah mengunjungi Ka'bah dan sekitarnya di kota Mekkah untuk melakukan berbagai ritual seperti *thawaf*, *sa'i*, *wukuf* di Arafah dan sebagainya. Ibadah haji wajib ditunaikan oleh setiap muslim yang mampu (*istitha'ah*), sekali seumur hidup. Ibadah haji merupakan ibadah istimewa. Dunia *virtual* adalah lingkungan *virtual* yang terus-menerus di mana orang mengalami orang lain berada di sana bersama mereka dan di mana mereka dapat berinteraksi dengan mereka. Saya telah berdebat selama lebih dari sepuluh tahun untuk definisi yang jelas tentang lingkungan *virtual* dan teknologi realitas *virtual* sebagai "tampilan yang dihasilkan komputer yang memungkinkan atau memaksa pengguna (atau pengguna) untuk memiliki perasaan hadir di lingkungan selain lingkungan mereka. sebenarnya dalam, dan untuk berinteraksi dengan lingkungan itu, atau singkatnya, berada di sana. *Metaverse* adalah suatu teknologi *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan individu lainnya secara *virtual*. *Metaverse* kerap diartikan sebagai simulasi dunia nyata manusia yang diimplementasikan di dunia maya atau internet.⁸

Dalam penelitian digunakan beberapa literatur yang berkaitan dengan pembahasan di atas dan permasalahan yang di maksud antaranya sebagai berikut, jurnal tentang Teknologi *virtual reality* dengan nama jurnal "*Virtual Reality Technology Of Hajj Practice: An Innovation Of The Future*" oleh Salbiah Mohamed Salleh, dkk. Jurnal ini membahas mengenai sebuah Inovasi

⁷ li Sopiandi and Deffy Susanti, "Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar," *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3, no. 1 (2022): 1-4, <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.2021>.

⁸ iy Qomarrullah, Jonni Siahaan, and Muhammad Sawir, "Pengenalan Digital Literasi 'Metaverse' (Tantangan Dan Potensi E-Sport Di Tanah Papua)," *JURNAL ALTIFANI Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 4 (2022): 334-41, <https://doi.org/https://doi.org/10.25008/altifani.v2i4.263>.

tentang perkembangan teknologi VR (*Virtual Reality*) untuk orang-orang yang memiliki kekurangan ekonomi, terkendala kesehatan jasmani dan akibat pandemi untuk melaksanakan ibadah haji tanpa meninggalkan rumah.

Pajar Sidiq, Hindayati Mustafidah dalam Jurnalnya yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Manasik Haji Berbasis *Virtual 3D*" dalam Jurnal ini membahas tentang melaksanakan haji berbasis *Virtual 3D* karena pada dasarnya haji merupakan rukun Islam yang kelima yang wajib dilaksanakan oleh seorang muslim yang telah mampu melaksanakannya. Manasik haji pada dasarnya adalah memberikan pelajaran atau informasi mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji, sehingga tidak hanya terbatas pada calon jama'ah haji, biasanya masyarakat beragama muslim mempelajari tata cara melaksanakan ibadah haji dengan menggunakan buku-buku atau dengan cara memperagakan langsung dengan cara mensimulasikan tata cara ibadah haji sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Namun banyak kalangan masyarakat muslim yang enggan mendalami manasik haji, dikarenakan beberapa hal seperti tidak adanya waktu, dan kurangnya minat mempelajari dikarenakan kurang menarik dan tidak praktis. Dari hal tersebut sehingga muncul ide untuk membuat aplikasi simulasi manasik haji berbasis *virtual 3D*, aplikasi ini berisi tentang simulasi untuk rukun haji. Aplikasi manasik haji berbasis *virtual reality* ini dirancang dan dibuat dengan menggunakan *software 3Ds Max dan unity 3D Game Engine*. Hasil penelitian berupa aplikasi manasik haji yang dapat menampilkan simulasi *virtual reality*, yang meliputi simulasi tiba di bandara, *wukuf* di Arafah, mabit di Muzdalifah, *mabit* di Mina, jumrah, tawaf, *sa'i* dan simulasi *tahallul*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan terjadi peningkatan minat masyarakat dalam mempelajari tata cara pelaksanaan ibadah haji.

Ralph Schroeder, dalam Jurnalnya yang berjudul "*Virtual Worlds Research: Past, Present & Future*" yang membahas tentang penelitian dunia *virtual* di masa depan, seiring perkembangannya teknologi dunia islam juga berkembang, adanya perkembangan teknologi terciptalah sebuah alat *virtual* untuk di pakai melaksanakan haji secara *virtual* yang sedang menjadi fenomena saat ini dan Jurnal ini sangat relevant untuk di jadikan referensi yang mendukung penelitian penulis. "Analisis Kualitatif Persepsi Visuospasial Muslim Milenial Urban Indonesia Terhadap Manasik Haji/Umrah Virtual". Artikel ini menyajikan temuan dari studi kualitatif fenomenologis yang meneliti konstruksi personal millennial muslim urban di Indonesia tentang manasik haji/umrah

virtual. Fokus studi ini adalah untuk menggali dan menilai persepsi narasumber mengenai pelaksanaan haji di tengah pandemi serta respon mereka terhadap konsep spasial manasik *virtual*. Wawancara mendalam yang disertai dengan stimulus visual berbentuk *website* yang menampilkan gambar 3D 360° *virtual* Ka'bah dibuat untuk narasumber muslim untuk keperluan pengumpulan data. Sampel terdiri dari lima narasumber muslim, dengan rentang usia 30 hingga 40 tahun, laki-laki dan perempuan yang telah pernah melaksanakan umrah. Studi literatur dan analisis konten juga dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Secara umum, narasumber yang memberikan respon tentang manasik di Indonesia tidak memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kondisi nyata dan pengalaman spasial langsung di Arab Saudi. Memberikan informasi *visual* spasial yang nyata dan cukup untuk mengantisipasi hal ini dianggap membantu bagi para narasumber.⁹

3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode *library research* (penelitian pustaka) yang mengambil dari buku jurnal dan buku-buku lain atau yang kita kenal dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif.¹⁰ Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang mengambil sumber data dari buku-buku perpustakaan. Pendekatan normatif dengan menggunakan beberapa sumber yang telah ditetapkan dalam sumber hukum Islam itu sendiri seperti kitab suci al-Qur'an, hadis, kaidah ushul fikih, serta pandangan para ulama dalam pembahasan suatu hukum.¹¹ Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data utama dalam penelitian ini seperti mengutip ayat al-Qur'an, Hadis, Metodologi Imam Mazhab, Pendapat para Ulama Kontemporer, serta Undang-Undang yang berkaitan dengan penelitian ini. Mengenai sumber data sekunder yang menjadi penunjang atau data pelengkap dalam penelitian ini ialah jurnal tentang Praktik Ibadah Haji Secara *Virtual*

⁹ Adi Nugroho et al., "Analisis Kualitatif Persepsi Visuospasial Muslim Milenial Urban Indonesia Terhadap Manasik Haji/Umrah Virtual," *Kartala 2*, no. 1 (2022): 1–8, <https://doi.org/10.36080/ka.v2i1.1838>.

¹⁰ Hadi Daeng Mapuna Andi Nurhani Mufrih, Nur Taufiq Sanusi, "SISTEM PENGAWASAN OTORITAS JASA KEUANGAN PADA PERBANKAN SYARIAH DALAM PRESFEKTIF HUKUM ISLAM Andi," *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah* 1, no. 3 (2020): 138–48, <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/iqtishaduna.v2i2.15551>.

¹¹ Ahmad Qurais and Abdi Wijaya, "Analisis Hukum Islam Terhadap Pelaksanaan Akad Mudharabah Bagi Petani Tambak Di Pangkep," *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 3 (2021): 713–20, <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i3.19442>.

Melalui Teknologi *Metaverse*, jurnal karya ilmiah lainnya yang sejalan dalam penelitian ini, dokumen-dokumen, artikel, baik buku-buku yang berbahasa Indonesia maupun berbahasa asing. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk memenuhi kebutuhan data dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan metode studi kepustakaan.

4. Hasil Penelitian

4.1. Asal-Usul Faktor Kemunculan Praktik Ibadah Haji Secara *Virtual*

Wacana ibadah Haji di *metaverse* bermula karena virus *covid-19* ini mengancam jiwa siapapun termasuk para jamaah haji yang berangkat menunaikan manasik haji dan menimbulkan rasa tidak aman bagi calon jamaah haji. ketika Ka'bah.¹² Di masjidil Haram sudah hadir di *metaverse*. Ka'bah di *metaverse* ini resmi di buat oleh kerajaan Arab Saudi Arabia. Diberitakan *middle east eye*, proyek ini bernama *virtual black stone initiative* yang di luncurkan akhir Desember 2021, Imam besar masjidil Haram sheikh Abdul Rahman al Sudais adalah orang yang pertama mengunjungi Ka'bah *metaverse* ini dengan *virtual reality* (VR).

Ka'bah di *metaverse* ini digagas oleh pemerintah Saudi, Abdul Rahman al Sudais bekerja sama melalui badan urusan pameran dan museum bekerja sama dengan universitas UMM Al-Quro, tujuannya adalah memberikan kesempatan umat Islam bisa menyentuh hajar aswad secara *virtual*, dalam hal ini di dunia nyata mereka harus rebutan dengan ribuan orang lainnya atau kita tidak bisa sama sekali menyentuhnya karena pandemi *corona*. Lantaran itu, di timur tengah lalu mencuat ide, kalau Ka'bah sudah ada di *metaverse*.

Perkembangan teknologi yang semakin maju disetiap lini baik dalam dunia *industry*, Pendidikan ataupun dunia *games*, membuat orang berlomba-lomba dalam perkembangannya untuk menjadi yang terbaik, *metaverse* adalah bagian dari internet yang dimana didalamnya dibuat sedemikian rupa menyerupai dunia nyata, *metaverse* adalah ruang virtual untuk berkomunikasi dengan sesama dalam suatu tempat tertentu di dunia *virtual* sehingga ini ada hubungannya dengan praktik haji yang menggunakan teknologi *virtual metaverse*.

Berikut ada beberapa faktor kenapa perkembangan teknologi dianggap sebagai penyebab munculnya praktik haji menggunakan *teknologi virtual metaverse*.

¹² Sultan Nur, "Pelaksanaan Ibadah Haji Pada Masa Pandemi Covid 19; Studi Komparatif Perspektif Mazhab Fikih," *Mazahibuna: Jurnal Perbandingan Mazhab* 2, no. 2 (2020): 1–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/mh.v2i2.15075>.

a. Pertumbuhan Penduduk Meningkat

Dalam hal ini faktor terbesar meningkatnya penggunaan *virtual reality* tidak luput dari pertumbuhan penduduk yang sangat besar dimana pada tahun 2019, kelas menengah yang ada di Indonesia mencapai peningkatan sebesar 21% dari jumlah populasi

b. Pengguna *Smartphone* Meningkat

Industri *smartphone* di Indonesia telah memberikan inovasi-inovasi yang baik supaya setiap orang bisa mengakses internet. Hal ini berhasil dibuktikan dengan hampir dari total penduduk Indonesia 89% itu telah menggunakan *smartphone* pada tahun 2020 silam.

c. Pengguna Internet Meningkat

Internet telah menjadi salah satu media yang berperan dalam sosial di Indonesia. Di tengah dinamika dan perubahan sosial yang intens.¹³ Pengguna *smartphone* pintar yang sangat meningkat berbanding lurus dengan jumlah pengguna internet. Tercatat saat ini 70% pengguna internet di Indonesia menggunakan *smartphone* untuk menjelajah internet.¹⁴

d. Perusahaan Teknologi Semakin Berkembang

Pada era ini, teknologi informasi berkembang pesat dan semakin canggih. Dengan begitu, hal ini sangat membantu dan memudahkan masyarakat, seperti kemudahan mendapatkan informasi, melakukan transaksi elektronik, berkomunikasi jarak jauh, membeli barang atau jasa, dan lainnya. Seiring perkembangan teknologi, *Virtual Reality* menjadi sebuah media yang *mainstream*.¹⁵ Banyak perusahaan teknologi yang telah meluncurkan produk VR mereka. *Oculus* telah meluncurkan *Rift*, *samsung* meluncurkan *GearVR*, *sony* dalam pengembangan perangkat VR mereka, dan *google* juga telah meluncurkan *Google Cardboard* (sebuah perangkat VR yang terbuat dari kardus, perekat *velcro*, magnet, karet pengikat, dua buah lensa *biconvex*, dan sebuah *smartphone*).

¹³ Hasriani Hasir and Sohrah Sohrah, "Tindakan Bullying Di Media Sosial; Komparasi Hukum Pidana Islam Dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE," *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 3 (2021): 704–12, <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i3.21577>.

¹⁴ Indira Jamal and Muhammad Yaasiin Raya, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Online Dengan Penerapan Pasal 1320 KUH Perdata," *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah* 2, no. 4 (2021): 241–50, <https://doi.org/10.24252/iqtishaduna.v3i1.21622>.

¹⁵ Irfan Andi Siti Nur Azizah, "FENOMENA CRYPTOCURRENCY DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM," *Shautuna Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab* 1, no. 1 (2020): 62–80, <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/shautuna.v1i1.12424>.

4.2. Bentuk Praktik Haji Secara Virtual Dan Alat Yang Digunakan

4.2.1. Google Cardboard

Google Cardboard adalah sebuah *headset virtual reality* (VR) atau realitas maya yang dikembangkan oleh *Google* untuk digunakan pada perangkat telepon seluler (ponsel) pintar. Program ini dikembangkan sebagai sistem terjangkau yang mendorong minat dan pengembangan aplikasi VR. Melalui *Google Cardboard*, *Google* juga mengajak para pengguna merasakan realitas maya dengan cara sederhana, menyenangkan dan terjangkau. Para pengguna dapat membuat sendiri *Google Cardboard* secara sederhana menggunakan komponen-komponen berharga murah dengan menggunakan spesifikasi yang telah dipublikasikan oleh *Google*.

4.2.2. Bentuk Praktik Haji Secara Virtual

Ketika kita masuk dalam aplikasi dalam menu utama akan muncul petunjuk atau arahan dalam hal ini kita harus menunggunakan *Bluetooth Controloler* untuk mengoprasikan aplikasi tersebut, jika pengguna menekan tombol 1 maka aplikasi tersebut langsung menampilkan menu utama. Pada saat masuk ke *scane* menu utama di tampilkan *scene* dimana berisi tentang sebuah gambar suasana di sekitaran Ka'bah dengan menggunakan sudut pandang 360° dan di dalamnya memiliki tiga tombol opsi pilihan yaitu mulai manasik haji, Pilih sesi dan keluar. Dan jika Pengguna menekan atau memilih tombol memulai manasik haji maka aplikasi tersebut akan mengarahkan kita atau memulai seluruh rangkaian haji secara berurutan mulai dari awal hingga akhir. Ketika pengguna memilih pilih sesi maka akan muncul pilihan selanjutnya untuk memilih sesi apa yang di inginkan pengguna untuk melakukan pilihan nya atau pengguna juga bisa kembali ke pilihan sebelumnya dalam hal ini kita memilih kembali ke menu utama.

Di dalam *scene* ihram, wukuf, mabid di Muzdalifa, dan mabid di Mina di telah menghasilkan tampilan yang sangat mirip yaitu ada gambar suasana haji dengan sudut pandang 360° dan pada saat itu aplikasi akan menampilkan instruksi berupa pengertian, panduan, dan doa-doa pada masing-masing sesi haji tersebut. Setelah sesi ihram di laksanakan, pengguna akan di arahkan menuju sesi thawaf di mana seluruh objek di dalam scene ini di buat dengan

modelan 3 dimensi. Dalam hal ini pengguna dapat mengelilingi Ka'bah secara *immersive* dengan bantuan *Head Mounted Display* (HMD) dan *Controller*.

Pada *scene* thawaf ini juga terdapat *algoritma* dimana saat pengguna menatap objek-objek khusus di dalam *scene* ini langsung akan muncul tanda label yang berisikan nama dari objek yang di tatap tersebut. Didalam *scene* sa'i ini juga hampir mirip dengan cara menggunakan *scene* thawaf ini yaitu pengguna bisa mengeksplere atau berjalan-jalan menggunakan *controller* dan menoleh ke kanan maupun ke kiri menggunakan HMD secara *Immersive*.

Pada realitanya saat pelaksanaan sa'i, para jamaah haji pada saat itu akan melewati lampu hijau dimana ketika melewati lampu hijau kita di sunnahkan untuk melakukan lari-lari kecil selama kita berada di bawah lampu hijau tersebut. Pada aplikasi *virtual reality* ini akan di simulasikan jika pengguna telah berjalan di bawah lampu hijau maka kecepatan berjalan akan di tambah seolah-olah pengguna pada saat itu sedang melakukan lari-lari kecil.

Pada saat *scene* lempar jumrah dalam hal ini pengguna akan melakukan lemparan untuk 3 jumrah diantaranya yaitu jumrah ula, jumrah wustha dan yang terakhir jumrah aqabah. Pada saat *scene* ini pengguna dapat melemparkan batu kerikil dengan hanya menekan tombol pada alat yang kita gunakan yaitu alat *controller* dan secara otomatis aplikasi tersebut akan menghitung lemparan batu kerikil kita apabila batu kerikil yang kita lempar tersebut jatuh pada lubang di bawah tembok jumrah.

4.3. Pandangan Ulama Kontemporer terhadap Praktik Ibadah Haji Secara Virtual Melalui Teknologi Metaverse

4.3.1. Anwar Abbas

Menurut Anwar Abbas mengatakan dasar di keluarkan nya fatwa terkait dengan haji virtual sudah jelas dalam surah Ali Imran ayat 97 yang berbunyi:

Terjemahannya:

“Di dalamnya terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) Maqam Ibrahim. Siapa yang memasukinya (Baitullah), maka amanlah dia. (Di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, (yaitu bagi) orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Siapa yang mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu pun) dari seluruh alam.”

Jadi Allah mewajibkan kita umat Islam untuk menunaikan ibadah haji ke Baitullah yang letaknya di Makkatul Mukarrahma tetapi wajib itu jatuh kepada orang yang sanggup untuk melaksanakannya baik sanggup perspektif finansial maupun dari sisi fisik maupun dari sisi keamanannya, jadi banyak sisi dimensi dan namanya ibadah haji itu adalah ibadah yang waktunya sudah di tentukan dan tempatnya sudah di tentukan, waktunya tanggal 8 dzulhijjah sampai dengan tanggal 13 dzulhijjah jadi tidak bisa di laksanakan di luar tanggal tersebut kemudian tempatnya ada di Makkatul Mukarramah, di Arafah, di Muzdalifah, di Mina, di Masjidil Haram di Safa dan Marwa, jikalau di luar dari tempat itu maka tidak sah.

Jadi dengan demikian kalau seandainya kita ada yang mengembangkan *virtual metaverse* yang akan membuat padang arafah kemudian Muzdalifah, Mina kemudian Ka'bah melalui dunia digital semirip mungkin tetapi itu bukan Arafah, meskipun betul-betul sangat mirip Ka'bah tetapi itu bukan Ka'bah sementara kita di suruh oleh Allah untuk melaksanakan ibadah haji untuk ke tempat-tempat yang sudah saya sebutkan tadi, jadi jika kita tidak ada di Arafah maka kita tidak akan bisa di pandang oleh masyarakat ibadah haji, timbul pertanyaan bagaimana jika misalnya kita melakukan ibadah haji metaverse kita ada di Arafah? tetapi kita tidak di Arafah jadi dengan demikian batal, melakukan ibadah haji melalui virtual metaverse adalah sebab perbuatan bid'ah yang sesat jadi tidak boleh di toleril.

4.3.2. Yahya Zainul Ma'arif

Menurut Yahya Zainul Ma'arif kalau haji itu yah harus datang ke sana cuman mungkin yang dimaksud bagaimana untuk obat rindu mungkin pandemi atau semacamnya orang pengen tahu sah-sah ajah boleh cuman justru yakinkan, itu jangan di yakini ibadah haji sama umroh tapi bisa jadi nanti untuk misalnya teknologi ini untuk manasik okelah karena betul-betul seolah-olah karena kemarin datang kepada kami di suruh mencoba begitu seperti kita di suruh masuk ruangan benar nih hidup benar nih dan insyallah kita juga akan adakan juga dakwah di *metaverse*, jadi kita lihat masuk kayak betul nyata, mungkin kalau di lihat orang-orang luar kayak orang gila kita ini karena betul-betul hidup benar ini sehingga urusan Ka'bah nanti kita seperti thawaf dan sa'i seperti realita nya dan berjalan bersama mereka, ini adalah obat rindu atau untuk manasik tadi tapi kalau masalah hukum tidak perlu karena tidak ada haji seperti itu, haji yah harus kita berangkat ke sana jadi kalau untuk obat rindu atau ingin tau atau manasik sah-sah sajah justru kita tekankan itu belum haji atau umrah.

4.3.3. Adi Hidayat

Pandangan ustad adi hidayat ini beliau tidak berbicara khusus mengenai haji *virtual* nya melainkan beliau membahas secara sudut pandang yang luas mengenai konsep *metaverse* ini dan ada beberapa pandangan ustad adi hidayat ini yang menurut penulis menarik untuk di bahas berikut pandangan ustad adi hidayat: Jadi jika kita sederhanakan *metaverse* dalam timbangan al-Qur'an dan sunnah, jadi karena *background* kita di keislaman kita coba batasi saja pembahasan *metaverse* dari sudut pandang islam secara demikian yah baik jadi secara sederhana *metaverse* itu *virtualisasi* kehidupan yang bersumber dari pancaran imajinatif yang di support oleh data-data yang real kurang lebih seperti demikian karena di islam itu mesti jelas mendefinisikan dulu sebelum kita beri penilaian-penilaian tertentu tentang hukum-hukum di dalamnya jadi akar dari *metaverse* ini tetap sumbernya pada daya imajinatif yang di tuangkan nanti dalam bentuk ke dunia *virtual* digital supportnya dari data-data yang real berkehidupan di dalamnya terjadi transaksi-transaksi atau interaksi-interaksi sosial digital di dalamnya. al-Qur'an surah ke 4 An-Nisa ayat ke 119 yang berbunyi:

Terjemahnya:

"Aku benar-benar akan menyesatkan mereka, membangkitkan angan-angan kosong mereka, menyuruh mereka (untuk memotong telinga-telinga binatang ternaknya) hingga mereka benar-benar memotongnya,) dan menyuruh mereka (mengubah ciptaan Allah) hingga benar-benar mengubahnya.) Siapa yang menjadikan setan sebagai pelindung selain Allah sungguh telah menderita kerugian yang nyata."

Tidak ada ucapan yang berlangsung tidak ada gerakan yang di lakukan semua hanya menggunakan semacam kaca mata dan sebagainya lalu berfantasia di dunia *virtual* jadi karean merasakan di situ ini jadi si fulan jadi si fulan itu bisa ada zina *virtual* nanti, nikahnya nika *virtual*, selingkuhnya selingkuh *virtual*.

4.3.4. Arrazy Hasyim

Ustadz Arrazy Hasyim dalam pengajian *virtual* mengatakan haji dan umrah pelaksanaannya sudah ada aturan bakunya. Nabi saw. Bersabda, "Khudzu 'anni manasikakum, ambillah dariku cara kalian melakukan manasik haji". Manasik haji seringkali dipahami sebagai latihan atau training ibadah haji. Maksudnya sebetulnya adalah pelaksanaan haji dan umrah. Rasulullah menegaskan, tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah, ambillah dariku. Artinya, di luar dari apa yang sudah dicontohkan Rasulullah dianggap tidak sah.

Karena haji termasuk ibadah mahdah, yang tidak bisa dirasionalisasikan, dan hukumnya tidak akan berubah berdasarkan 'illah, maka pelaksanaan ibadah haji dan umrah secara umum tidak boleh diubah dari offline menjadi online. Apalagi dalam al-Qur'an, kata ustadz Arrazy, pelaksanaan ibadah haji disyaratkan adanya istitha'ah. Istitha'ah, atau kemampuan, di sini tidak hanya mampu ekonomi, tetapi juga kondisi tubuh. Artinya, haji tidak bisa dilakukan bagi orang yang mampu secara ekonomi, tapi tubuhnya dalam kondisi sakit yang tidak memungkinkan untuk melakukan haji.

4.3.5. Husein Jaf'ar Al Hadar

Menurut Husein Jaf'ar Al Hadar ada yang bertanya boleh tidak haji ke *metaverse*? Yah menurut nya boleh asal, asalkan kamu rela surga nya di *metaverse* juga jadi tidak nyata surga anda. Akan tetap sebenarnya para ulama secara tidak langsung membahas hal ini khususnya mazhab Syafi'i, imam Nawawi, imam Rofi, i itu menjelaskan bahwa, haji itu mensyaratkan sahnya adalah kehadiran secara fisik, jadi ketika wukuf dia harus hadir secara fisik di padang Arafah begitu juga ketika *thawaf* itu juga harus hadir secara fisik di Masjidil Haram bahkan di anjurkan untuk mendapatkan keutamaan *thawaf* itu posisi *thawaf* kita lebih dekat dengan Ka'bah kalau memang memungkinkan kalau tidak memungkinkan tidak apa-apa agak jauh tetapi harus tetap di area sekitaran Masjidil Haram jadi tentu haji di *metaverse* itu tidak sah.

Gambar 4.1. Praktik Ibadah Haji Secara *Virtual*



5. Kesimpulan

Kemunculan praktik ibadah haji secara *virtual* melalui teknologi *metaverse* bermula dari sebuah ide seorang imam besar untuk dua urusan masjid, masjidil Haram dan masjid Nabawi Syekh Abdul Rahman as-Sudais yang mewacanakan bahwa arab Saudi akan *mendigitalisasikan* semua hal yang berkaitan dengan manasik haji dalam bentuk dunia *metaverse*, program ini dinamai *Virtual Black Stone Initiative* dimana ka'bah akan di munculkan dalam bentuk 3D dengan menggunakan alat yang bernama *virtual reality* (VR). Kemudian inisiatif ini menjalani kerjasama dengan organisasi haramain, ini merupakan proyek badan urusan pameran dan museum bekerja sama dengan Universitas Al-Qura. Hal ini juga di picu lantaran perkembangan teknologi yang semakin canggih dan yang kedua yaitu di picu lantaran mulai tahun 2019 ketika badai pandemi covid 19 segala bentuk aktivitas berhaji tidak bisa di laksanakan dan banyak calon jamaah haji pada saat itu menunda keberangkatannya. Bentuk praktik haji secara *virtual* melalui teknologi *metaverse* ialah berupa pemakaian suatu alat *google cardboard* maupun alat VR yang sejenisnya dimana hal ini untuk masuk ke dunia *virtual reality* harus menggunakan alat tersebut, untuk masuk ke sebuah simulasi praktik haji atau di sebut dengan manasik harus menggunakan sebuah *smartphone* yang sudah di instal sebuah aplikasi manasik haji lalu menggunakan *google cardboard* sebagai pendukung dimana dalam aplikasi tersebut terdapat *step by step* dalam melaksanakan manasik haji seperti aslinya hal di lakukan agar semua kalangan masyarakat tau bahwa manasik haji seperti ini dan ini bisa di sebut sebagai media pembelajaran bagi calon jamaah haji yang ingin berangkat ke tanah suci. Pandangan para ulama kontemporer terhadap praktik ibadah haji secara *virtual* melalui teknologi *metaverse* ialah semua bersepakat bahwa haji *metaverse* ini tidak sah haji nya karena sejatinya haji di laksanakan harus mengunjungi makkah atau berada di makkah pada waktu-waktu yang di tentukan waktu ber hajinya yaitu bulan Dzulhijjah dan semua ulama bersepakat bahwa haji *metaverse* ini sangat cocok apabila di gunakan dalam hal lain contohnya dalam hal edukasi simulasi haji untuk bagaimana masyarakat luas bisa tau dan merasakan *experience* manasik haji.

Daftar Pustaka

Afif, Fakhri, and Sohrah Sohrah. "Penanggulangan Salat Berjama'ah Di Masjid Selama Pandemi Covid-19 Perspektif Maqāṣid Al-Syarī'ah." *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum*, 2021. <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i1.16064>.

- Andi Nurhani Mufrih, Nur Taufiq Sanusi, Hadi Daeng Mapuna. "SISTEM PENGAWASAN OTORITAS JASA KEUANGAN PADA PERBANKAN SYARIAH DALAM PRESFEKTIF HUKUM ISLAM Andi." *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah* 1, no. 3 (2020): 138–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/iqtishaduna.v2i2.15551>.
- Andi Siti Nur Azizah, Irfan. "FENOMENA CRYPTOCURRENCY DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM." *Shautuna Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab* 1, no. 1 (2020): 62–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/shautuna.v1i1.12424>.
- Azizah, Nur, and Muhammad Anis. "Tinjauan Hukum Islam Perjanjian Jual Beli Tanah Melalui E-Commerce Di Gowa." *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 3 (2021): 735–42. <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i3.22245>.
- Hasir, Hasriani, and Sohrah Sohrah. "Tindakan Bullying Di Media Sosial; Komparasi Hukum Pidana Islam Dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE." *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 3 (2021): 704–12. <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i3.21577>.
- Jamal, Indira, and Muhammad Yaasiin Raya. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Online Dengan Penerapan Pasal 1320 KUH Perdata." *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah* 2, no. 4 (2021): 241–50. <https://doi.org/10.24252/iqtishaduna.v3i1.21622>.
- Mallarangang, Andi, and Abdul Wahid Haddade. "Penggunaan Alkohol Dalam Upaya Pencegahan Covid-19; Analisis Masalah Mursalah." *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 3, no. 1 (2022): 41–52. <https://doi.org/10.24252/shautuna.vi.24319>.
- Nizam, Syahrul, and Mulham Jaki Asti. "Is There Any Rukhshah in Performing Praying During Covid-19? Maqashid Sharia Analysis." *Mazahibuna* 3, no. 1 (July 1, 2021): 98–117. <https://doi.org/10.24252/MH.V3I1.19687>.
- Nugroho, Adi, Ahmad Gamaludin Moeksin, Akbar Ibrahim Maula, and Siti Mahrimah Widyasari. "Analisis Kualitatif Persepsi Visuospasial Muslim Milenial Urban Indonesia Terhadap Manasik Haji/Umrah Virtual." *Kartala* 2, no. 1 (2022): 1–8. <https://doi.org/10.36080/ka.v2i1.1838>.
- Nur, Sultan. "Pelaksanaan Ibadah Haji Pada Masa Pandemi Covid 19; Studi Komparatif Perspektif Mazhab Fikih." *Mazahibuna: Jurnal Perbandingan Mazhab* 2, no. 2 (2020): 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/mh.v2i2.15075>.
- Qomarrullah, iy, Jonni Siahaan, and Muhammad Sawir. "Pengenalan Digital Literasi 'Metaverse' (Tantangan Dan Potensi E-Sport Di Tanah Papua)." *JURNAL ALTIFANI Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 4 (2022): 334–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.25008/altifani.v2i4.263>.
- Qurais, Ahmad, and Abdi Wijaya. "Analisis Hukum Islam Terhadap Pelaksanaan Akad Mudharabah Bagi Petani Tambak Di Pangkep." *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 3 (2021): 713–20. <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i3.19442>.
- Rian, Ade, and Azman Arsyad. "Larangan Salat Jumat Masa Pencegahan Covid-19; Studi Analisis Fatwa MUI Nomor 14 Tahun 2020." *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 1 (2021): 1–15.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i1.16918>.

Sofyan, Andi Makkarumpa, and Arif Rahman. "Analisis Fatwa MUI Tentang Hukum Penyelenggaraan Jenazah Akibat Covid-19." *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab Dan Hukum* 2, no. 2 (2021): 463–501. <https://doi.org/10.24252/shautuna.v2i2.18335>.

Sopiandi, li, and Deffy Susanti. "Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar." *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3, no. 1 (2022): 1–4. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.2021>.