

KURIOSITAS

Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan

Volume 15

No.2, Desember 2022

Halaman 195-217

Metaverse and Hajj: The Meaning of Muslims in Indonesia

Henky Fernando¹, Yuniar Galuh Larasati²

^{1,2} *Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta*

fhenky92@gmail.com

ABSTRACT

This study describes and explains the meaning of Muslims in Indonesia in the discourse of the pilgrimage through the metaverse space. The description in this study will provide a more comprehensive discussion of the discourse of the pilgrimage through metaverse in the meaning of Muslims in Indonesia. This study uses a virtual ethnographic method, which emphasizes data collection through reading online news texts through the Google search engine using the search keyword "Wacana Ibadah Haji melalui Metaverse". The findings in this study show that the discourse of the pilgrimage through metaverse space such as visualization of Hajj symbols and imitation of Hajj practices through virtual reality (VR) methods, such as visualization of the Kaaba and the Grand Mosque. The two forms have significantly influenced the meaning of Muslims in Indonesia in evaluating the discourse of the pilgrimage through the metaverse space. This evaluation was shown by several religious organizations in Indonesia, such as the Indonesian Ulama Council, Nahdlatul Ulama, and Muhammadiyah.

Keywords; Metaverse; Hajj; Meaning; Muslims

ABSTRAK

Studi ini mendeskripsikan dan menjelaskan pemaknaan umat Islam di Indonesia tentang wacana ibadah haji melalui ruang metaverse. Deskripsi dalam studi ini akan memberikan pembahasan yang lebih komprehensif mengenai wacana ibadah haji melalui metaverse dalam pemaknaan umat Islam di Indonesia. Studi ini menggunakan metode etnografi virtual, yang menekankan pada pengumpulan data melalui pembacaan pada teks berita *online* melalui mesin pencarian *Google* dengan menggunakan kata kunci pencarian "Wacana Ibadah Haji melalui Metaverse". Temuan dalam studi

ini menunjukkan bahwa wacana ibadah haji melalui ruang metaverse seperti visualisasi simbol-simbol haji dan imitasi praktik ibadah haji melalui metode *virtual reality* (VR), seperti visualisasi Ka'bah dan Masjidil Haram. Kedua bentuk tersebut ternyata secara signifikan telah memengaruhi pemaknaan umat Islam di Indonesia dalam mengevaluasi wacana ibadah haji melalui ruang metaverse. Evaluasi tersebut ditunjukkan oleh beberapa organisasi keagamaan di Indonesia, seperti Majelis Ulama Indonesia, Nahdlatul Ulama, dan Muhammadiyah.

Kata Kunci: Metaverse; Ibadah Haji; Pemaknaan; Umat Islam

PENDAHULUAN

Metaverse merupakan kata majemuk dari transendensi meta dan alam semesta yang mengacu pada dunia *virtual*, dimana avatar menjadi subjek metaverse dalam melakukan setiap komunikasi dan interaksi pada kegiatan politik, ekonomi, sosial, dan budaya (Park & Kim, 2022; Sparkes, 2021; Dionisio et al., 2013). Dionisio et al., (2013) lebih lanjut mengatakan bahwa metaverse bertumpu pada kemajuan di empat bidang, yaitu; realisme imersif, akses dan identitas di mana-mana, interoperabilitas, dan skalabilitas melalui pengalaman *virtual*. Oleh karena itu, kemunculan metaverse tidak jarang menawarkan pengalaman *virtual reality* (VR) yang menghadirkan pengalaman hampir nyata kepada penggunanya (Siyaev & Jo, 2021). Metaverse sebagai dunia *virtual* menawarkan kemampuan untuk menghadirkan visualisasi dan kemampuan simulasi yang sangat baik dalam menadukun kehadiran secara kontekstual, sehingga metaverse memiliki potensi untuk melayani kinerja organisasi, pendidikan, pelatihan, ekonomi, maupun dalam konteks keagamaan (Lombardi & Lombardi, 2010). Namun, agama dalam wacana metaverse tidak sedikit memunculkan berbagai macam pemaknaan, baik secara praktik maupun secara ideologi, seperti yang dimaknai oleh umat Islam di Indonesia.

Ibadah haji dalam pengalaman umat Islam di Indonesia, merupakan aktivitas ibadah wajib yang menjadi salah satu dari lima rukun Islam dan harus dilakukan sekali seumur hidup jika mereka mampu secara fisik dan finansial untuk melakukannya (Al-Ajarma, 2021; Jumali, 2018; Bianchi, 2017). Dalam pengalaman umat Islam di Indonesia, prosesi ibadah haji harus sesuai dengan tuntunan rukun haji yang wajib dilakukan secara langsung dan tidak dapat digantikan, dan apabila seseorang meninggalkan atau tidak menjalankan rukun haji, seperti *ihram*, *wukuf*, *tawaf*, *sa'l*, dan *tertib* secara langsung, maka ibadah haji nya dianggap tidak sah (Jumali, 2018). Wacana ibadah haji melalui ruang metaverse tentunya akan bertentangan dengan praktik, ideologi, dan pengalaman umat Islam di Indonesia. Oleh karena itu, diskursus mengenai wacana ibadah haji melalui ruang metaverse merupakan fenomena yang sangat menarik untuk dijelaskan, khususnya dalam pemaknaan umat Islam di Indonesia. Diskursus mengenai wacana ibadah haji metaverse di Indonesia merujuk pada implikasi yang direpresentasikan metaverse terhadap pola, topik, dan perspektif yang kompleks mengenai ibadah haji.

Selama dua dekade terakhir, studi-studi tentang agama dan media, agama dan Internet telah dihidupkan kembali dan diposisikan ulang dalam komunikasi dan penelitian media, khususnya agama dalam wacana metaverse (Andok, 2018). Namun, sejauh ini studi-studi yang membahas mengenai wacana metaverse hanya fokus pada dua aspek, seperti aspek ekonomi (Wang et al., 2022; Nakavachara & Saengchote, 2022; Petrosyan Anait K., 2020), dan aspek pendidikan (Han & Han, 2021; Ju Hyun, 2021; Preston, 2021). Dari studi-studi yang telah dilakukan menempatkan metaverse sebagai sebuah diskursus yang tidak hanya muncul dalam aspek ekonomi seperti promosi, jual, dan beli, tetapi juga muncul dalam aspek

pendidikan seperti metode dan efisiensi proses pembelajaran. Metaverse sebagai sebuah media yang bersifat *virtual reality* (VR) telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, namun studi-studi mengenai metaverse belum dilakukan secara komprehensif, terlebih lagi mengenai wacana ibadah haji melalui ruang metaverse dalam pemaknaan umat Islam di Indonesia.

Selain untuk merespon kekosongan studi-studi yang telah dilakukan, studi ini juga didasarkan pada argumen bahwa wacana ibadah haji dalam ruang metaverse tidak hanya memunculkan berbagai macam pemaknaan, tetapi juga telah menggeser prosesi ibadah haji baik secara praktik maupun ideologi. Sejalan dengan itu, untuk merumuskan dasar analisis maka studi ini fokus pada dua pertanyaan, yaitu; (1) Bagaimana praktik ibadah haji dalam wacana metaverse?; (2) Bagaimana umat Islam di Indonesia memaknai praktik ibadah haji dalam wacana metaverse?

Metode dalam studi ini adalah dekriptif kualitatif, dalam pandangan Whitney sebagaimana yang dikutip dalam Prihartono (2016) mengatakan bahwa studi kualitatif dapat digunakan untuk membuat sebuah deskripsi yang sistematis dan akurat melalui pembacaan pada fakta, masalah, wacana, sikap serta hubungan antar fenomena yang direpresentasikan oleh masyarakat. Studi ini juga bukan merupakan studi lapangan, sehingga tidak ada data yang diperoleh melalui proses observasi dan wawancara secara langsung. Oleh karena itu, data yang digunakan dalam studi ini berupa teks yang diperoleh dari pembacaan artikel jurnal, buku, dan halaman berita *online* di internet dengan menggunakan kata kunci pencarian “Wacana Ibadah Haji melalui Metaverse” pada mesin pencarian *Google*.

Proses pengumpulan data dalam studi ini dilakukan selama dua minggu, yang dimulai dari tanggal 1 Februari hingga 14 Februari 2022. Data yang telah dikumpulkan melalui media *online* tersebut diverifikasi, ditelaah, yang kemudian ditampilkan dalam bentuk klasifikasi dan deskripsi, sehingga melalui proses tersebut validasi data yang telah dikumpulkan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya dengan baik (Hutchinson, 2016). Sejalan dengan itu, untuk mengungkap isi dan wacana dari data yang telah dikumpulkan, maka studi ini memilih untuk menggunakan analisis wacana, seperti yang pernah dilakukan oleh Krispendoff (1993) dengan mengurai teks secara objektif dan sistematis yang menghasilkan sebuah deskripsi data yang lebih sederhana. Melalui rangkaian proses tersebut, maka deskripsi dan pemaknaan umat Islam di Indonesia mengenai wacana ibadah haji melalui metaverse, dapat dijelaskan sesuai dengan rumusan masalah dalam studi ini yang kemudian akan ditarik menjadi sebuah kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Da'wah Praktik ibadah haji dalam wacana metaverse telah memunculkan berbagai macam diskursus yang sangat penting untuk didalami, guna menjelaskan dan mempelajari bentuk serta pemaknaan umat Islam di Indonesia mengenai wacana ibadah haji dalam ruang metaverse. Oleh karena itu, temuan dalam studi ini selain mendeskripsikan bentuk ibadah haji dalam wacana metaverse, juga menjelaskan pemaknaan umat Islam di Indonesia dalam merespon wacana ibadah haji melalui ruang metaverse sebagai temuan penting dalam studi ini.

Ibadah Haji dalam Wacana Metaverse

Diskursus praktik ibadah haji dalam wacana metaverse tidak jarang muncul dalam berbagai macam bentuk, seperti bentuk visualisasi dari

praktik ibadah haji, imitasi dari prosesi ibadah haji, maupun imitasi dalam mempraktikkan rukun ibadah haji melalui simulasi *reality virtual* (VR). Visualisasi dan imitasi dari praktik ibadah haji dalam wacana metaverse tersebut dapat di lihat melalui dua pembahasan di bawah ini.

1. Virtualisasi Ibadah Haji.

Figure 1 Bentuk dan Wacana Haji Metaverse

Bentuk	Wacana	Sumber
Virtualisasi Hajar Aswad	Digagas oleh Badan Urusan Pameran dan Museum Arab Saudi dan bekerja sama dengan Universitas Ummul Quro, pengguna dapat melihat Hajar Aswad secara <i>virtual</i> . "Inisiatif ini memungkinkan umat Islam untuk melihat dari dekat Hajar Aswad secara virtual sebelum ziarah ke Mekah,"	https://www.liputan6.com/teknologi/read/4881836/polemik-arab-saudi-bikin-kakbah-di-metaverse-bisa-buat-ibadah-haji
Virtualisasi Ka'bah	Ka'bah <i>virtual</i> ini digagas oleh pemerintah Saudi Arabia dengan tujuan memberi kesempatan umat Islam supaya bisa menyentuh Hajar Aswad secara <i>virtual</i> .	https://mediablitir.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-323693114/ramai-wacana-ibadah-haji-virtual-apa-itu-metaverse
Virtualisasi Masjidil Haram	Wacana ibadah Haji di metaverse bermula ketika Masjidil Haram sudah hadir dalam metaverse. Diberitakan Middle East Eye, proyek metaverse ini bernama Virtual Black Stone Initiative yang diluncurkan akhir Desember 2021.	https://inet.detik.com/cyberlife/d-5934263/apa-itu-metaverse-yang-bakal-

[hadirkan-
ibadah-haji-
virtual](#)

Visualisasi ibadah haji dalam ruang metaverse tidak sedikit muncul dalam berbagai macam bentuk. Berdasarkan tampilan dari **Figure 1** ibadah haji dalam wacana metaverse tidak jarang muncul dalam bentuk visualisasi Hajar Aswad, visualisasi Ka'bah, dan visualisasi Masjidil Haram. Bentuk-bentuk tersebut muncul dalam wacana pihak Arab Saudi guna memberikan kesempatan bagi umat Islam dimanapun mereka berada untuk mendapatkan pengalaman ibadah haji dalam bentuk simulasi *virtual realitu* (VR) sebelum pergi ziarah ke tanah suci Mekah.

Ibadah haji dalam ruang metaverse merupakan sebuah wacana yang tidak sedikit memunculkan polemik dikalangan umat Islam di Indonesia. Bagi umat Islam, ibadah haji merupakan aktivitas ibadah yang wajib dijalankan oleh setiap Muslim yang mampu secara fisik, mental, dan finansial di kota Mekah (Bianchi, 2017; Abd El Ghany et al., 2016; Gautret et al., 2016). Sejalan dengan itu, ibadah haji juga merupakan salah satu dari lima rukun iman yang wajib dijalankan oleh umat Islam (Kang et al., 2019). Ibadah haji biasanya dilakukan pada bulan ke – 12 dalam kalender Islam *lunar* selama lebih kurang empat puluh hari. Aktivitas ibadah haji tidak bisa terlepas dari aktivitas seperti *tawaf* mengelilingi Ka'bah di kota Mekah secara langsung oleh jama'ah haji. Maka dapat dikatakan bahwa ibadah haji tidak hanya merupakan sebuah aktivitas ibadah yang berhubungan dengan aktivitas fisik secara langsung, tetapi bagi umat Islam ibadah haji juga merupakan ibadah yang harus dipraktikan sesuai dengan rukun dan syariat yang sesuai dengan ideologi umat Islam berdasarkan Al-qur'an dan Hadis.

Namun dalam wacana metaverse, ibadah haji merupakan aktivitas ibadah yang bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun melalui teknologi *virtual reality* (VR), dan memungkinkan praktik ibadah haji diwujudkan tanpa hambatan secara *real time*, dinamis, dalam wujud artefak digital, seperti visualisasi hajar Aswad, visualisasi Ka'bah, dan visualisasi Masjidil Haram (Sparkes, 2021; Ning et al., 2021; Murray, 2020). Dalam pandangan Young Ko et al., (2021) memperlihatkan bahwa ideologi metaverse yang bersifat *transendental* akan memberikan cara baru dan ruang alternatif bagi para penggunanya untuk menikmati dan menjalani berbagai macam aktivitas komunikasi dan interaksinya dengan tujuan rekreasi. Oleh karena itu, wacanan ibadah haji dalam ruang metaverse tentunya akan mengalami berbagai macam pergeseran yang tidak hanya muncul dalam konteks praktik, tetapi juga akan menggeser makna ideologis ibadah haji dari yang suci menjadi rekreasi.

Transformasi praktik ibadah haji yang diwacanakan melalui metaverse telah memunculkan berbagai macam respon dari umat Islam di Indonesia. Respon tersebut menandakan bahwa wacana ibadah haji dalam ruang metaverse telah mendapatkan berbagai macam evaluasi, baik dalam konteks praktik maupun dalam konteks ideologi. Van Der Merwe (2021) mengatakan bahwa pembahasan mengenai wacana metaverse harus dilakukan secara komprehensif, namun sejauh ini studi-studi yang membahas mengenai metaverse hanya fokus pada aspek interaksi, ruang, pendidikan, dan ekonomi. Mengingat metaverse merupakan sebuah teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya untuk merekonstruksi ulang sebuah realitas, maka wacana ibadah haji dalam ruang-ruang metaverse akan memunculkan berbagai macam evaluasi baik

secara praktik maupun ideologi, seperti yang telah ditunjukkan oleh umat Islam di Indonesia.

2. Imitasi Ibadah Haji.

Figure 2 Imitasi dan Wacana Haji Metaverse

Bentuk	Wacana	Sumber
<i>Imitasi</i> Simbol Haji	Tujuan awal proyek yang ditangani oleh Badan Urusan Pameran dan Museum bekerja sama dengan Universitas Ummul Qura ini adalah untuk memberi kesempatan umat Islam di berbagai penjuru dunia untuk dapat menyentuh Hajar Aswad secara virtual.	https://www.radarcirebon.com/2022/02/09/kerajaan-arab-saudi-bangun-kabah-di-metaverse-untuk-ibadah-haji-virtual/
<i>Imitasi</i> Prosesi Haji	Proyek ini menghadirkan dunia simulasi yang terdiri dari situs ziarah utama umat muslim di Mekah. Jemaah kini dapat melihat dan menyentuh batu suci di Masjidil Haram tersebut secara virtual sebelum ziarah ke Mekah.	https://www.cnindonesia.com/teknologi/202208131007-192-756449/cara-kunjungi-virtual-kabah-dan-ibadah-haji-di-metaverse
<i>Imitasi</i> Rukun Haji	"Mulai dari mana nanti tawafnya, kemudian di mana Al Mustajabah tempat-tempat mustajab, di mana Makam Ibrahim, kemudian di mana Hajar Aswad, kemudian di mana Rukun Yamani, dan di mana Mas'ah. Maka dengan teknologi itu bisa lebih mudah dikenali sehingga tergambar oleh calon jemaah,"	https://www.liputan6.com/news/read/4884948/mui-sebut-kabah-di-metaverse-digunakan-

[sebagai-](#)
[simulasi-](#)
[ibadah-haji](#)

Imitasi praktik ibadah haji dalam ruang metaverse tidak sedikit menampilkan setiap prosesi ibadah haji melalui simulasi teknologi *virtual reality* (VR). Berdasarkan tampilan dari **Figure 2** imitasi praktik ibadah haji dalam wacana metaverse tidak jarang muncul dalam bentuk simulasi prosesi ibadah haji, pelaksanaan rukun haji, dan menampilkan simbol-simbol yang berhubungan dengan praktik ibadah haji. Imitasi praktik ibadah haji tersebut muncul dalam wacana pihak Arab Saudi untuk mempermudah akses dan memberikan pengalaman umat Islam di seluruh dunia untuk menjalankan setiap prosesi ibadah haji dalam bentuk simulasi di dalam ruang metaverse.

Metaverse merupakan sebuah set dunia *virtual* dari jaringan independen ke jaringan yang terintegrasi pada dunia *virtual* yang bersifat tiga dimensi dan bertumpu pada kemajuan empat bidang, seperti realisme imersif, akses dan identitas di mana-mana, interoperabilitas, dan skalabilitas (Xu et al., 2021; Ng et al., 2021; Dionisio et al., 2013), yang bertujuan untuk memfasilitasi transformasi digital dalam setiap aspek kehidupan fisik manusia (Lee et al., 2021), seperti yang diwacanakan pada prosesi ibadah haji, pelaksanaan rukun haji, dan simbol-simbol yang berhubungan dengan praktik ibadah haji melalui ruang metaverse. Dalam konteks praktiknya, wacana ibadah haji di dalam ruang metaverse mengacu pada simulasi dunia *virtual reality* (VR), dengan menggunakan avatar sebagai subjek aktif dalam dunia metaverse, maka aktivitas politik,

ekonomi, dan sosial budaya masyarakat dapat terhubung di dalam ruang, komunikasi, dan interaksi secara digital.

Namun wacana ibadah haji dalam ruang metaverse, telah menuai berbagai macam respon dari umat Islam Indonesia. Respon tersebut muncul atas pemaknaan umat Islam di Indonesia mengenai wacana imitasi prosesi ibadah haji, seperti pelaksanaan rukun haji, dan simbol-simbol yang berhubungan dengan praktik ibadah haji yang disimulasikan melalui wacana metaverse. Imitasi dari prosesi ibadah haji dalam wacana metaverse, tentunya akan menyebabkan terjadinya berbagai macam pergeseran baik secara praktik maupun secara ideologi. Ibadah haji dalam pengalaman umat Islam merupakan aktivitas luar ruangan yang dikerjakan lebih kurang selama empat puluh hari dengan ketentuan syariat, namun dalam wacana metaverse ibadah haji menjadi praktik ibadah dalam ruangan (metaverse) dengan waktu yang lebih dinamis, seperti simulasi *tawaf* (mengelilingi Ka'bah) dan *wukuf* dalam wacana metaverse (Kang et al., 2019; Campbell, 2005). Bagi umat Islam Indonesia ibadah haji merupakan salah satu ibadah utama dalam memanifestasikan rukun imannya baik secara praktik maupun secara ideologi, namun dalam wacana metaverse ibadah haji tentunya akan mengalami pergeseran secara praktik dan ideologi karena dipengaruhi oleh sifat dasar metaverse yang bertumpuh pada *second life* (Davis et al., 2009).

Dalam wacana metaverse, prosesi ibadah haji akan ditampilkan melalui subjek avatar, imitasi prosesi ibadah haji, seperti pelaksanaan rukun haji, dan simbolisasi praktik-praktik ibadah haji, merupakan wacana yang tidak sedikit mendapatkan respon dari umat Islam Indonesia. Respon tersebut menandakan bahwa wacana ibadah haji dalam ruang metaverse dalam bentuk imitasi praktiknya, telah mendapatkan evaluasi dari umat

Islam di Indonesia, khususnya dalam memanifestasikan nilai-nilai ibadah haji sesuai dengan syariat dan pengalaman umat Islam Indonesia. Namun dalam pandangan Hoover & Park (2020) praktik keagamaan dalam ruang-ruang *virtual* sejauh ini belum di bahas melalui pendekatan isu-isu kontemporer, seperti wacana ibadah haji dalam ruang metaverse. Oleh karena itu, pemaknaan umat Islam di Indonesia mengenai wacana ibadah haji melalui metaverse, merupakan pembahasan yang sangat penting untuk dilakukan guna memahami pergeseran makna ibadah haji dari ibadah wajib menjadi *second worship* (Sterelny, 2018).

Pemaknaan Umat Islam terhadap Wacana Haji Metaverse.

Wacanan ibadah haji dalam ruang metaverse juga tidak sedikit memunculkan berbagai macam pemaknaan dari umat Islam di Indonesia, seperti pemaknaan dari organisasi Majelis Ulama Indonesia, Nahdlatul Ulama, Muhammdiyah, dan pemaknaan dari otoritas keagamaan dalam konteks syariat maupun ideologi ibadah haji yang dipraktikkan dalam ruang metaverse. Pemaknaan dari organisasi dan otoritas keagamaan tersebut dapat dilihat melalui dua pembahasan di bawah ini.

1. Pemaknaan Organisasi Keagamaan.

Figure 3 Pemaknaan Organisasi terhadap Wacana Haji Metaverse

Organisasi	Respon	Sumber
MUI (Majelis Ulama Indonesia)	Haji metaverse tidak bisa menggantikan perjalanan ibadah haji. Ibadah haji melalui teknologi VR atau metaverse disebut tidak sah. Hal tersebut diungkapkan Ketua MUI Bidang Fatwa, Asrorun Niam Sholeh. Ia menyebut seyogyanya haji adalah ibadah dengan kehadiran fisik.	https://www.kompas.tv/articel/260472/penje-lasan-mui-sebut-haji-metaverse-tidak-sah

NU (Nahdlatul Ulama)	Ketua Pengurus Besar Nahdlatul Ulama (PBNU), Ishfah Abidal Aziz, merespons terkait proyek Ka'bah di metaverse yang digagas dan diwujudkan oleh Dinas Urusan Museum dan Pameran Arab Saudi. Menurut Ishfah, proyek tersebut konteksnya untuk memberikan edukasi kepada umat Islam terkait penyelenggaraan ibadah haji sebelum ke Tanah Suci.	https://www.inews.id/news/nasional/soal-kabah-di-metaverse-pbnu-konteksnya-edukasi-ibadah-haji-bukan-pengganti-ritual
Muhammadiyah	Lembaga Dakwah Khusus PP Muhammadiyah Ustadz Faozan Amar turut memberi tanggapan terkait proyek pengalaman haji melalui metaverse. Ia menegaskan haji metaverse tidak sah. "Ibadah haji merupakan ibadah yang memadukan unsur maliyah (harta), ruhaniyah (jiwa), dan jasmaniyah (fisik). Karena itu syarat melaksanakan ibadah haji adalah istatha'ah, yaitu mampu (QS Ali Imran: 97),"	https://muslim.okezone.com/read/2022/02/10/614/2545304/muhammadiyah-tegaskan-haji-metaverse-tidak-sah-ini-alasannya

Ibadah haji dalam wacana metaverse telah mendapatkan berbagai macam pemaknaan dari organisasi Islam di Indonesia seperti Majelis Ulama Indonesia (MUI), Nahdlatul Ulama (NU), dan Muhamdiyah. Berdasarkan tampilan dari **Figure 3** ibadah haji dalam wacana metaverse tidak jarang di maknai dan diekspresikan melalui sikap penerimaan dan penolakan. Sikap penerimaan yang ditujukan oleh organisasi Islam tersebut didasarkan pada pemaknaan yang bersifat edukatif, sedangkan sikap penolakan yang ditunjukkan oleh organisasi Islam di Indonseia lebih didasarkan atas pemaknaanya dalam konteks syariat.

Di Indonesia, ibadah haji dalam wacana metaverse telah mendapatkan banyak pemaknaan dari organisasi-organisasi Islam di Indonesia. Pemaknaan tersebut muncul atas evaluasi organisasi Islam di Indonesia dalam memaknai wacana haji melalui ruang metaverse yang dianggap tidak sesuai dengan tutunan syariat. Dalam pemaknaan organisasi Muhammadiyah yang dikenal dengan konsep *ijtihad* melalui majelis *tarjih* dalam merespos fenomena sosial (Miswanto, 2016), telah memengaruhi pandangan organisasi Muhammadiyah terhadap wacana ibadah haji yang dipraktikkan melalui ruang metaverse dianggap bertentangan dengan tutunan syariat, sehingga praktik ibadah haji dalam ruang metaverse oleh organisasi Muhammadiyah dianggap tidak sah, karena dalam pemaknaan organisasi Muhammadiyah ibadah haji merupakan ibadah yang memadukan unsur harta *maliyah*, jiwa *ruhaniyah*, dan fisik *jammaniayah* berdasarkan Qur'an surah Ali Imran: 97.

Berbeda dengan pemaknaan organisasi Muhammadiyah, pemaknaan wacana ibadah haji dalam ruang metaverse bagi organisasi Nahdlatul Ulama (NU) merupakan sebuah wacana yang harus direalisasikan. Dalam pemaknaan NU, wacana ibadah haji dalam ruang metaverse merupakan sebuah gagasan yang dapat memberikan dan mempermudah akses bagi umat Islam dalam kontes edukasi sebelum keberangkatan jama'ah haji ke Tanah Suci. Pemaknaan organisasi NU terhadap wacana ibadah haji melalui metaverse tidak terlepas dari karakteristik dari organisasi NU sebagai organisasi Islam terbesar di Indonesia yang tidak jarang dalam menjatuhkan fatwa dengan pendekatan yang lebih moderat (Amad Rofi, 2015). Oleh karena itu, pemaknaan organisasi NU terhadap wacana ibadah haji melalui metaverse lebih menekankan pada aspek edukatif, sehingga simulasi ibadah haji di dalam

ruang metaverse dapat memberikan dan mempermudah akses umat Islam sebelum melaksanakan ibadah haji di Mekah secara langsung.

Bagi organisasi Islam di Indonesia, wacana mengenai ibadah haji melalui ruang metaverse telah direspon dan dimaknai secara berbeda oleh organisasi Islam di Indonesia. Dimana pemaknaan organisasi Muhammadiyah lebih menekankan pada aspek syariat ibadah haji, sedangkan pemaknaan organisasi Nahdlatul Ulama lebih menekankan pada aspek edukasi. Perbedaan pemaknaan dari organisasi Islam di Indonesia juga tidak jarang didasarkan pada metode yang berbeda dalam memaknai dan memutuskan sebuah perkara. Bagi organisasi Muhammadiyah dalam memutuskan sebuah perkara harus berdasarkan ajaran Islam yang asli, sedangkan bagi organisasi Nahdlatul Ulama (NU) dalam memutuskan sebuah perkara harus berdasarkan pada kearifan budaya lokal (Ansori, 2014).

2. Pemaknaan Otoritas Keagamaan.

Figure 4 Pemaknaan Otoritas terhadap Wacana Haji Metaverse

Otoritas	Respon	Sumber
Kiyai	Namun wacana ibadah haji dengan konsep virtual ini tidak bisa dikategorikan sebagai pelaksanaan ibadah haji. "Hal tidak memenuhi syarat karena aktifitas ibadah haji ada beberapa ritual yang membutuhkan kehadiran fisik,"	https://www.jekajaksulsel.com/tavel/pr-1652632787/pendapat-ulama-soal-ibadah-haji-virtual-di-metaverse-kh-asrorun-hanya-sebatas-manasik-haji-saja

Ulama	Sebab, ibadah haji memerlukan beberapa ritual yang membutuhkan kehadiran fisik. "Pelaksanaan ibadah haji dengan mengunjungi Kabah secara virtual tidaklah cukup, dan tidak memenuhi syarat karena aktivitas ibadah haji,"	https://nasional.kompas.com/read/2022/02/09/21131121/raimai-soal-ibadah-haji-virtual-apa-itu-metaverse?page=all
-------	---	---

Ustad	Setiap ibadah harus mengikuti apa yang telah diajarkan Rosulullah Muhammad SAW, yakni datang langsung ke Tanah Suci, bukan secara virtual atau metaverse seperti rencana yang akan dilakukan Arab Saudi. "Pelaksanaan haji dan umrah harus dengan kehadiran fisik di dunia nyata. sebagaimana tuntunan Rasulullah,"	https://www.idxchannel.com/syariah/soal-haji-metaverse-ustaz-ainul-yaqin-kalau-untuk-pembelajaran-tidak-masalah
-------	---	---

Wacana ibadah haji dalam ruang metaverse juga tidak sedikit mendapatkan pemaknaan dari para otoritas keagamaan di Indonesia, seperti Kiyai, Ustad, dan para Ulama. Berdasarkan tampilan dari **Figure 4** wacana ibadah haji dalam ruang metaverse tidak jarang dimaknai dan diekspresikan melalui sikap-sikap penolakan. Sikap penolakan tersebut muncul atas pemaknaan para otoritas keagamaan terhadap prosesi ibadah haji dalam ruang metaverse, yang tidak sesuai dengan syariat dan pengalaman umat Islam di Indonesia dalam menjalankan ibadah haji secara normatif.

Dalam pemaknaan otoritas keagamaan di Indonesia, wacana ibadah haji dalam ruang metaverse tidak sedikit dimaknai dalam konteks pelaksanaan ibadah haji secara normatif. Sebagaimana wacana ibadah haji melalui metaverse dalam pemaknaan ulama di Indonesia yang melihat bahwa, wacana ibadah haji dengan konsep *virtual* tidak bisa dikategorikan sebagai ibadah haji, karena prosesi tersebut dianggap tidak memenuhi syarat haji secara normatif yang membutuhkan kehadiran fisik. Pemaknaan ulama tersebut tentunya tidak terlepas dari dari pandangan-pandangan umum ulama di seluruh Indonesia, yang mengatakan bahwa ibadah haji merupakan ibadah wajib bagi seluruh umat Islam, baik laki-laki maupun perempuan, dimana prosesi ibadah haji tidak bisa terlepas dari aktivitas *ihram*, *wukuf*, *tawaf*, *sa'i* dan *tahallul* yang dilakukan secara langsung di kota Mekah (Cahyani, 2019).

Di Indonesia, otoritas keagamaan dalam memaknai wacana ibadah haji melalui metaverse juga tidak sedikit muncul dalam pemaknaan para ustad mengenai ibadah haji sebagai aktivitas fisik. Para ustad di Indonesia memaknai ibadah haji sesuai dengan apa yang diajarkan oleh Rasulullah Muhammad SAW, dengan datang langsung ke tanah suci Mekah, sehingga ibadah haji yang dipraktikan secara *virtual* melalui wacana metaverse dalam pemaknaan ustad di Indonesia tidak sah secara tuntunan syariat. Pemaknaan ustad di Indonesia mengenai ibadah haji melalui ruang metaverse, sangat erat kaitannya dengan konsep *habluminallah* dan *habluminannas* sebagai satu kesatuan dari kesadaran kolektif, maka prosesi ibadah haji melalui wacana metaverse tentunya tidak dapat mengakomodir kesadaran kolektif umat Islam yang menjadi tujuan dari prosesi ibadah haji itu sendiri (Izzaty et al., 2017).

Pemaknaan otoritas keagamaan di Indonesia mengenai wacana ibadah haji dalam ruang metaverse, tidak jarang merujuk pada konteks syariat dari prosesi ibadah haji yang dianggap bertentangan dengan kesadaran kolektif umat Islam. Pemaknaan tersebut merujuk pada sebuah pandangan otoritas keagamaan terhadap wacana pengembangan komunitas keagamaan yang didasarkan pada teknologi berbasis transendental (Cheong et al., 2009). Oleh karena itu, pemaknaan otoritas keagamaan di Indonesia mengenai wacana ibadah haji melalui ruang metaverse yang bertujuan untuk mempermudah akses, dalam pemaknaan otoritas keagamaan di Indonesia tidak selalu dimaknai sebagai kesempatan untuk meningkatkan sarana ibadah, tetapi lebih di maknai sebagai bahaya dan ancaman bagi eksistensi keagamaan (Baffeli, 2010)

SIMPULAN

Wacana ibadah haji dalam ruang metaverse telah memunculkan berbagai macam diskursus di kalangan umat Islam Indonesia. Diskursus tersebut merujuk atas upaya evaluasi umat Islam di Indonesia terhadap praktik dan ideologi ibadah haji dalam wacana metaverse. Temuan penting studi ini menunjukkan bahwa praktik ibadah haji melalui wacana metaverse muncul dalam dua bentuk, seperti visualisasi simbol-simbol haji dan imitasi praktik ibadah haji melalui metode *virtual reality* (VR), seperti visualisasi Ka'bah dan Masjidil Haram. Kedua bentuk tersebut ternyata secara signifikan telah memengaruhi pemaknaan umat Islam di Indonesia dalam mengevaluasi wacana ibadah haji melalui ruang metaverse. Evaluasi tersebut ditunjukkan oleh beberapa organisasi keagamaan di Indonesia, seperti Majelis Ulama Indonesia, Nahdlatul Ulama, dan Muhammadiyah. Tidak hanya organisasi keagamaan, evaluasi terhadap wacana ibadah haji

melalui ruang metaverse juga ditunjukkan oleh otoritas keagamaan di Indonesia, seperti Kiyai, Ustad, dan para Ulama yang didasari atas pengalaman dan pemaknaan normatif mengenai prosesi ibadah haji yang harus dilakukan sesuai dengan tuntunan syariat.

Temuan dalam studi ini juga telah menunjukkan bahwa wacana ibadah haji melalui ruang metaverse yang dimaknai oleh umat Islam di Indonesia muncul dalam berbagai macam pemaknaan, baik dalam konteks syariat maupun dalam konteks ideologi yang bersifat evaluatif. Sejalan dengan itu, studi ini juga memiliki kelemahan pada proses pengumpulan data yang hanya dilakukan melalui pembacaan berita media *online*, sehingga studi ini hanya fokus mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana bentuk dan pemaknaan umat Islam di Indonesia mengenai wacana ibadah haji metaverse tidak muncul dari berbagai aspek. Namun, kelemahan dalam studi justru diharapkan mampu untuk menjadi pondasi bagi perkembangan studi-studi selanjutnya, khususnya yang ingin membahas tentang wacana ibadah haji melalui ruang metaverse melalui aspek dan konteks lainnya.

REFERENCES

- (1) Abd El Ghany, M., Sharaf, H., & Hill-Cawthorne, G. A. (2016). Hajj vaccinations— facts, challenges, and hope. *International Journal of Infectious Diseases*. <https://doi.org/10.1016/j.ijid.2016.05.024>
- (2) Al-Ajarma, K. (2021). After hajj: Muslim pilgrims refashioning themselves. *Religions*. <https://doi.org/10.3390/rel12010036>
- (3) Amad Rofi. (2015). Hukum Islam dan Kesesatan : Fatwa-fatwa Nahdlatul Ulama Tentang Penyimpangan Ajaran. *Journal Mahkamah*, 9(1), 28–40. <https://www.syekhnuurjati.ac.id/jurnal/index.php/mahkamah/article/view/273/242>
- (4) Andok, M. (2018). Media, Religion and Public Sphere: International Trends and Hungarian Researches. *KOME*, 6(2), 16–31. <https://doi.org/10.17646/KOME.2018.22>
- (5) Ansori, I. (2014). Perbedaan Metode Ijtihad Nahdlatul Ulama dan Muhammadiyah dalam Corak Fikih di Indonesia. *NIZHAM: Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 126–142. <https://e->

- journal.metrouniv.ac.id/index.php/nizham/article/view/878
- (6) Baffeli, E. (2010). *Internet dan Agama di Jepang: Inovasi, Representasi, dan Otoritas*. Routledge.
 - (7) Bianchi, R. R. (2017). Reimagining the Hajj. *Social Sciences*. <https://doi.org/10.3390/socsci6020036>
 - (8) Cahyani, A. I. (2019). Formal Dalam Peraturan Haji Di Indonesia. *El-Iqtishady*, 1(2), 108.
 - (9) Campbell, H. (2005). Making space for religion in Internet studies. In *Information Society*. <https://doi.org/10.1080/01972240591007625>
 - (10) Cheong, P. H., Poon, J. P. H., Huang, S., & Casas, I. (2009). The Internet highway and religious communities: Mapping and contesting spaces in religion-online. *Information Society*. <https://doi.org/10.1080/01972240903212466>
 - (11) Davis, A., Murphy, J., Owens, D., Khazanchi, D., & Ziguers, I. (2009). Avatars, people, and virtual worlds: Foundations for research in metaverses. *Journal of the Association for Information Systems*. <https://doi.org/10.17705/1jais.00183>
 - (12) Dionisio, J. D. N., III, W. G. B., & Gilbert, R. (2013). 3D Virtual worlds and the metaverse. *ACM Computing Surveys*, 45(3), 1–38. <https://doi.org/10.1145/2480741.2480751>
 - (13) Gautret, P., Benkouiten, S., Al-Tawfiq, J. A., & Memish, Z. A. (2016). Hajj-associated viral respiratory infections: A systematic review. In *Travel Medicine and Infectious Disease*. <https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2015.12.008>
 - (14) Han, S., & Han, H.-J. (2021). Analyzing Higher Education Instructors' Perception of Augmented Reality-based Education. *Journal of Digital Contents Society*, 22(8), 1189–1198. <https://doi.org/10.9728/dcs.2021.22.8.1189>
 - (15) Hoover, S. M., & Park, J. K. (2020). Religion and Meaning in the Digital Age. In *Belief in Media*. <https://doi.org/10.4324/9781003063186-13>
 - (16) Hutchinson, J. (2016). An introduction to digital media research methods: how to research and the implications of new media data. *Communication Research and Practice*. <https://doi.org/10.1080/22041451.2016.1155307>
 - (17) Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2017). Tindakan Sosial Masyarakat Yang Telah Menunaikan Ibadah Haji. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
 - (18) Ju Hyun, J. (2021). A Study on Education Utilizing Metaverse for Effective Communication in a Convergence Subject. *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication*, 13(4), 129–134. <http://dx.doi.org/10.7236/IJIBC.2021.13.4.129>
 - (19) Jumali, E. (2018). Management of Hajj funds in Indonesia. *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*.
 - (20) Kang, S., Pal, J. S., & Eltahir, E. A. B. (2019). Future Heat Stress During Muslim Pilgrimage (Hajj) Projected to Exceed “Extreme Danger” Levels. *Geophysical Research Letters*. <https://doi.org/10.1029/2019GL083686>
 - (21) Krispendoff, K. (1993). Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi. In

- Yogyakarta Penerbit Kanisius.
- (22) Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021). *All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda*. 14(8), 1–66. <http://arxiv.org/abs/2110.05352>
- (23) Lombardi, J., & Lombardi, M. (2010). *Opening the Metaverse* (pp. 111–122). https://doi.org/10.1007/978-1-84882-825-4_9
- (24) Miswanto, A. (2016). Tanawu' Al-Ibadah Di Muhammadiyah: Studi Terhadap Konsep Haji Tamattu' Dengan Satu Sa'i Hasil Ijtihad Kh. Zen Fanani Magelang. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 51–75. <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.100>
- (25) Murray, J. H. (2020). Virtual/reality: how to tell the difference. *Journal of Visual Culture*. <https://doi.org/10.1177/1470412920906253>
- (26) Nakavachara, V., & Saengchote, K. (2022). *Is Metaverse LAND a good investment ? It depends on your unit of account ! February*, 0–12.
- (27) Ng, W. C., Lim, W. Y. B., Ng, J. S., Xiong, Z., Niyato, D., & Miao, C. (2021). *Unified Resource Allocation Framework for the Edge Intelligence-Enabled Metaverse*. <http://arxiv.org/abs/2110.14325>
- (28) Ning, H., Wang, H., Lin, Y., Wang, W., & Dhelim, S. (2021). A Survey on Metaverse : the State-of-the-art , Technologies , Applications , and Challenges 1 Introduction 2 Recent advances of the Metaverse. *A Survey on Metaverse: The State-of-the-Art, Technologies, Applications, and Challenges*, 1–34.
- (29) Park, S.-M., & Kim, Y.-G. (2022). A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges. *IEEE Access*, 10, 4209–4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- (30) Petrosyan Anait K., A. M. D. (2020). The Impact Of The Introduction Of The Metaverse Concept In The. *Новые Вызовы Для Менеджмента Во Времена Неопределенност и УДК*, 247–252.
- (31) Preston, J. (2021). *Facebook , the metaverse and the monetisation of higher education*. The Conversation.
- (32) Prihartono, A. W. (2016). Surat Kabar & Konvergensi Media (Studi Deskriptif Kualitatif Model Konvergensi Media Pada Solopos). *CHANEL*, 4, No.1, 105–116. <https://doi.org/10.12928/channel.v4i1.4210>
- (33) Siyaev, A., & Jo, G.-S. (2021). Towards Aircraft Maintenance Metaverse Using Speech Interactions with Virtual Objects in Mixed Reality. *Sensors*, 21(6), 2066. <https://doi.org/10.3390/s21062066>
- (34) Sparkes, M. (2021). What is a metaverse. *New Scientist*, 251(3348), 18. [https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(21\)01450-0](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(21)01450-0)
- (35) Sterelny, K. (2018). Religion re-explained. *Religion, Brain and Behavior*. <https://doi.org/10.1080/2153599X.2017.1323779>
- (36) Van Der Merwe, D. (2021). The Metaverse as Virtual Heterotopia. *World Conference on Research In Social Scinces, Vienna, Austria*.
- (37) Wang, F.-Y., Qin, R., Wang, X., & Hu, B. (2022). MetaSocieties in Metaverse: MetaEconomics and MetaManagement for MetaEnterprises and MetaCities. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 9(1), 2–7.

<https://doi.org/10.1109/TCSS.2022.3145165>

- (38) Xu, M., Niyato, D., Kang, J., Xiong, Z., Miao, C., & Kim, D. I. (2021). *Wireless Edge-Empowered Metaverse: A Learning-Based Incentive Mechanism for Virtual Reality*. <http://arxiv.org/abs/2111.03776>
- (39) Young Ko, S., Kun Chung, H., Kim, J.-I., & Shin, Y. (2021). A Study on the Typology and Advancement of Cultural Leisure-Based Metaverse. *Softw. and Data Eng*, 10(8), 331–338. <https://doi.org/10.3745/KTSDE.2021.10.8.331>

Sumber Website

- (40) CNN Indonesia. (2022). Cara Kunjungi Virtual Ka'bah dan Ibadah Haji di Metaverse. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220208131007-192-756449/cara-kunjungi-virtual-kabah-dan-ibadah-haji-di-metaverse> .
- (41) Damar, Agustinus M. (2022). Polemik Arab Saudi Bikin Kakbah di Metaverse, Bisa Buat Ibadah Haji?. <https://www.liputan6.com/tekno/read/4881836/polemik-arab-saudi-bikin-kakbah-di-metaverse-bisa-buat-ibadah-haji>.
- (42) Detiknet. (2022). Apa Itu Metaverse yang Bakal Hadirkan Ibadah Haji Virtual. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-5934263/apa-itu-metaverse-yang-bakal-hadirkan-ibadah-haji-virtual>.
- (43) Fauziah, Novi. (2022). Soal Haji Metaverse, Ustaz Ainul Yaqin: Kalau Untuk Pembelajaran Tidak Masalah. <https://www.idxchannel.com/syariah/soal-haji-metaverse-ustaz-ainul-yaqin-kalau-untuk-pembelajaran-tidak-masalah>.
- (44) Kompas.com.(2022). Ramai Soal Ibadah Haji Virtual, Apa itu Metaverse?. <https://nasional.kompas.com/read/2022/02/09/21131121/ramai-soal-ibadah-haji-virtual-apa-itu-metaverse?page=all>.
- (45) Novianti, Nurul. (2022). Pendapat Ulama Soal Ibadah Haji Virtual di Metaverse, KH Asrorun: Hanya Sebatas Manasik Haji Saja. <https://www.jejaksulsel.com/travel/pr-1652632787/pendapat-ulama-soal-ibadah-haji-virtual-di-metaverse-kh-asrorun-hanya-sebatas-manasik-haji-saja>.
- (46) Okezone.com. (2022). Muhammadiyah Tegaskan Haji Metaverse Tidak Sah, Ini Alasannya. <https://muslim.okezone.com/read/2022/02/10/614/2545304/muhammadiyah-tegaskan-haji-metaverse-tidak-sah-ini-alasannya>
- (47) Radar Cirebon.com. (2022). Kerajaan Arab Saudi Bangun Ka'bah di Metaverse, untuk Ibadah Haji Virtual?. <https://www.radarcirebon.com/2022/02/09/kerajaan-arab-saudi-bangun-kabah-di-metaverse-untuk-ibadah-haji-virtual/>.
- (48) Syahid, Widya Michella Nur. (2022). Soal Ka'bah di Metaverse, PBNU:

Konteksnya Edukasi Ibadah Haji Bukan Pengganti Ritual.
<https://www.inews.id/news/nasional/soal-kabah-di-metaverse-pbnu-konteksnya-edukasi-ibadah-haji-bukan-pengganti-ritual>.

- (50) Yulika, Nila Chrisna. (2022). MUI Sebut Kabah di Metaverse Digunakan Sebagai Simulasi Ibadah Haji.
<https://www.liputan6.com/news/read/4884948/mui-sebut-kabah-di-metaverse-digunakan-sebagai-simulasi-ibadah-haji>.