Taswirul Afkar:
Jurnal Pemikiran dan Wawasan Pendidikan
ISSN: XXXX-XXX

Vol. 1, No. 2. Juni 2026.
Pp.1-13
doi:

Haji Metaverse Dalam Perspektif Fikih Ibadah Analisis Keabsahan, Batas Pemanfaatan Teknologi Virtual, dan Solusi Ulama

Fahmi Mardian[1], Sofiyah[2]
[1,2]Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Indonesia
[1]fahmimardian19@gmail.com, [2]sofiyah125@gmail.com

Abstract: Digital technology has advanced into realms previously considered heavily dependent on physical human presence. Virtual reality, augmented reality, and the metaverse enable individuals to enter three-dimensional digital spaces using avatars, sound, visuals, motion sensors, and even simulated touch. In the context of the Hajj pilgrimage, such technology gained prominence following the launch of the "Virtual Black Stone Initiative", which offered a virtual experience of viewing and touching the Black Stone. While this initiative was primarily aimed at digitizing historical sites and providing educational experiences rather than replacing the actual Hajj obligation public discourse often conflates it with the idea that one can perform Hajj without physically visiting the Holy Land. This study employs a qualitative, library-based approach with a normative-jurisprudential perspective. Primary data sources include the Qur'an, Hadith, classical jurisprudence texts, and statements from contemporary religious authorities. "Metaverse Hajj" refers to the use of virtual technology to simulate the Hajj environment and the sequence of its rituals. As an educational tool, this technology helps prospective pilgrims understand the locations, procedural order, and conditions of the rituals. However, it is not a valid substitute for the actual Hajj pilgrimage, as it fails to meet the essential pillars, prerequisites, location, timing, and physical execution mandated by Sharia. Evidence from the Qur'an, Hadith, and classical texts indicates that Hajj requires actual travel to the Baitullah and the specific ritual sites. Contemporary religious authorities such as NU, MUI, Diyanet, and Dr. Zulkifli al-Bakri reject the validity of virtual Hajj as a substitute for the actual pilgrimage while accepting VR as a valuable educational medium. The appropriate approach is to position the metaverse as a tool for learning Hajj rituals rather than a replacement for the act of worship itself. For individuals with permanent incapacity, the established jurisprudential solution is badal Hajj, not the use of an avatar.
Keywords: Metaverse Hajj, Hajj Pilgrimage, Virtual Hajj Law

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah memasuki wilayah yang sebelumnya dipandang sangat bergantung pada kehadiran fisik manusia. Realitas virtual, *augmented reality*, dan *metaverse* memungkinkan seseorang memasuki ruang digital tiga dimensi dengan avatar, suara, visual, sensor gerak, bahkan simulasi sentuhan. Dalam konteks ibadah haji, teknologi semacam ini mulai dikenal luas setelah munculnya inisiatif digital untuk menghadirkan pengalaman melihat dan menyentuh Hajar Aswad secara virtual melalui "*Virtual Black Stone Initiative*". Inisiatif tersebut secara umum diarahkan untuk digitalisasi situs sejarah dan pengalaman edukatif, bukan untuk mengganti kewajiban haji yang sebenarnya. Namun, dalam praktik informasi publik, narasi "haji metaverse" mudah bergeser menjadi kesan bahwa seseorang dapat berhaji tanpa hadir di Tanah Suci. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif kepustakaan dengan corak normatif-fikih. Data utama berasal dari Al-Qur'an, hadis, ibarah kitab fikih, serta pernyataan otoritas keagamaan kontemporer. Haji metaverse adalah fenomena penggunaan teknologi virtual untuk menghadirkan simulasi ruang dan rangkaian haji. Sebagai media edukasi, teknologi ini dapat membantu calon jemaah memahami lokasi, urutan, dan kondisi manasik. Akan tetapi, sebagai pengganti ibadah haji, haji metaverse tidak sah karena tidak memenuhi rukun, syarat, tempat, waktu, dan pelaksanaan jasmani yang ditetapkan syariat. Dalil Al-Qur'an, hadis, dan *ibarah* kitab klasik menunjukkan bahwa haji menuntut pelaksanaan nyata menuju Baitullah dan tempat-tempat manasik. Pandangan ulama kontemporer seperti NU, MUI, Diyanet, dan Dr. Zulkifli al-Bakri juga menolak keabsahan haji virtual sebagai haji, tetapi menerima VR sebagai media pendidikan. Solusi yang tepat adalah menempatkan *metaverse* sebagai sarana pembelajaran manasik, bukan pengganti ibadah. Bagi orang yang uzur permanen, solusi fikih yang tersedia adalah badal haji, bukan *avatar*.
Kata Kunci: Haji Metaverse, Ibadah Haji, Hukum Haji Virtual

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memasuki wilayah yang sebelumnya dipandang sangat bergantung pada kehadiran fisik manusia. Realitas virtual, *augmented reality*, dan *metaverse* memungkinkan seseorang memasuki ruang digital tiga dimensi dengan avatar, suara, visual, sensor gerak, bahkan simulasi sentuhan. Dalam konteks ibadah haji, teknologi semacam ini mulai dikenal luas setelah munculnya inisiatif digital untuk menghadirkan pengalaman melihat dan menyentuh Hajar Aswad secara virtual melalui "*Virtual Black Stone Initiative*". Inisiatif tersebut secara umum diarahkan untuk

digitalisasi situs sejarah dan pengalaman edukatif, bukan untuk mengganti kewajiban haji yang sebenarnya. Namun, dalam praktik informasi publik, narasi "haji metaverse" mudah bergeser menjadi kesan bahwa seseorang dapat berhaji tanpa hadir di Tanah Suci. (Barq, 2021)

Ketajaman judul makalah ini terletak pada persoalan hukum yang muncul di lapangan: apakah teknologi yang mampu meniru pengalaman ruang suci dapat mengambil kedudukan hukum sebagai pelaksanaan manasik haji? Pertanyaan tersebut relevan karena calon jemaah menghadapi antrean panjang, keterbatasan kuota, risiko kesehatan, biaya tinggi, dan kebutuhan pembelajaran manasik yang lebih efektif. Dalam situasi seperti itu, teknologi virtual dapat tampak sebagai solusi praktis. Akan tetapi, ibadah haji bukan sekadar pengalaman visual-spiritual, melainkan ibadah *mahdhah* yang tata caranya ditentukan oleh nas, sunah Nabi, dan rumusan fikih para ulama. Karena itu, perdebatan haji metaverse harus ditempatkan pada batas antara media pembelajaran dan pelaksanaan ibadah. (A. Setiawan, 2024)

Secara syar'i, haji adalah ibadah yang dilaksanakan pada waktu tertentu, di tempat tertentu, dan dengan rangkaian amal tertentu. Al-Qur'an menegaskan kewajiban haji bagi orang yang mampu menuju Baitullah. Hadis Nabi menegaskan agar umat mengambil manasik dari praktik Nabi, dan hadis "*al-hajju 'Arafah*" menunjukkan sentralitas wukuf di Arafah. Di Indonesia, rukun haji lazim dirumuskan meliputi ihram, wukuf di Arafah, tawaf *ifadhah*, *sa'i*, *tahallul*, dan tertib. Keenam unsur tersebut tidak dapat dipenuhi hanya melalui gambar, *avatar*, atau simulasi layar. (Ruizhi Cheng, 2022)

Praktik lapangan menunjukkan bahwa teknologi virtual tetap memiliki nilai manfaat. Aplikasi VR haji dapat membantu calon jemaah mengenal alur tawaf, sa'i, jamrah, peta lokasi, dan situasi keramaian sebelum keberangkatan. Penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa VR dapat memperkaya pengalaman belajar manasik karena visual, interaktif, dan imersif. Namun, manfaat pedagogis tersebut berbeda dari status fikih sebagai ibadah sah. Media virtual dapat menjelaskan rukun, tetapi tidak menjadi rukun. *Avatar* dapat mensimulasikan tawaf, tetapi tidak sama dengan tubuh jemaah melakukan tawaf di Ka'bah. Tampilan Arafah dapat menguatkan pemahaman, tetapi tidak menggantikan keberadaan fisik di Arafah pada waktu wukuf. (Sabrina Diana, 2023)

Masalah utama haji metaverse dengan demikian bukan penolakan terhadap teknologi, melainkan penolakan terhadap penyamaan antara representasi digital dan realisasi ibadah. Dalam fikih ibadah, perintah yang berhubungan dengan tempat, waktu, dan gerak tubuh tidak dapat dialihkan secara bebas kepada ruang simbolik. Teknologi dapat menjadi wasilah atau sarana, tetapi tidak otomatis mengubah hakikat maksud atau tujuan ibadah. Kaidah fikih yang relevan adalah bahwa sarana mengikuti hukum tujuan selama tidak menabrak ketentuan nas. Apabila metaverse dipakai untuk pembelajaran, hukumnya dapat dibuka sebagai maslahat. Apabila dipakai untuk mengganti haji, hukumnya tertolak karena mengubah bentuk ibadah *tauqifiyah*. (Nur Aisyah Fadillah, 2024)

Berdasarkan latar belakang tersebut, makalah ini menelaah haji metaverse dari sudut fikih ibadah, pandangan ulama kontemporer, serta *ibarah* ulama klasik. Pembahasan diarahkan untuk menjelaskan batas keabsahan, sumber dalil, dan solusi keagamaan yang realistis bagi masyarakat digital. Tujuan akhirnya adalah menempatkan teknologi secara proporsional: diterima sebagai sarana edukasi, ditolak sebagai pengganti haji, dan diatur agar tidak menyesatkan pemahaman umat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif kepustakaan dengan corak normatif-fikih. Data utama berasal dari Al-Qur'an, hadis, ibarah kitab fikih, serta pernyataan otoritas keagamaan kontemporer. Data pendukung berasal dari artikel akademik dan informasi kelembagaan tentang pengembangan VR untuk pembelajaran manasik. Analisis dilakukan melalui tiga tahap: pertama, analisis komparatif atas ibarah rukun haji lintas empat mazhab fikih; kedua, pengujian argumen permisif yang secara analogis berpotensi diajukan terhadap haji metaverse melalui kerangka qiyas dan maqashid syariah; ketiga, penyandingan hasil analisis fikih klasik tersebut dengan pandangan ulama kontemporer. Melalui tahapan ini, makalah membedakan antara aspek ibadah yang bersifat *tauqifi* dan aspek sarana pendidikan yang bersifat ijtihadi. (Nasor & Ayu Puspita Sari, 2025)

Teknik analisis data dilakukan secara analisis konteks, yaitu dengan memaparkan data secara naratif dan menyusunnya menjadi beberapa paragraf. Validitas data dalam studi pustaka ini dijaga melalui triangulasi sumber, yakni dengan membandingkan berbagai referensi dari penulis yang berbeda untuk memastikan objektivitas dan kekayaan perspektif. Dengan menggunakan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang dinamika pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta menjadi landasan teoritis untuk penelitian selanjutnya. (Nurqozin et al., 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. LANDASAN KONSEPTUAL DAN NORMATIF

1. Pengertian Haji

Secara bahasa, haji berarti *al-qashd*, yaitu menuju atau menyengaja suatu tempat. Secara istilah fikih, haji adalah menyengaja Baitullah dan tempat-tempat manasik tertentu pada waktu tertentu untuk melaksanakan rangkaian ibadah tertentu dengan syarat dan tata cara yang telah ditetapkan syariat. Definisi ini penting karena mengandung empat unsur: subjek *mukallaf*, tempat tertentu, waktu tertentu, dan perbuatan tertentu. Apabila salah satu unsur pokok ini hilang, pelaksanaan haji tidak dapat dinilai sebagai haji yang sah. (Jubba et al., 2024)

Dalam konteks Indonesia, informasi kelembagaan BPKH juga menegaskan bahwa haji merupakan rukun Islam kelima, wajib bagi muslim yang mampu secara fisik dan finansial, dilaksanakan di Tanah Suci Makkah, berlangsung pada bulan Dzulhijjah, dan terdiri atas rangkaian ritual khusus yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama. Penegasan ini menunjukkan bahwa dimensi fisik, lokasi, waktu, dan tata kelola menjadi bagian nyata dari pelaksanaan haji, bukan sekadar pengalaman batin. ((BPKH), 2026)

2. Pengertian Metaverse dan Haji Metaverse

Metaverse dapat dipahami sebagai ruang virtual bersama yang menghubungkan pengguna melalui representasi digital, *avatar*, objek tiga dimensi, dan interaksi real-time. Dalam bidang keagamaan, metaverse dapat menghadirkan replika ruang ibadah, simulasi gerak, panduan suara, peta interaktif, serta pengalaman imersif. Haji metaverse adalah penggunaan ruang virtual untuk menampilkan atau mensimulasikan rangkaian haji, seperti melihat Ka'bah, melakukan gerakan tawaf dengan avatar, mengenal jalur sa'i, menjelajahi Arafah, Muzdalifah, Mina, atau melempar jumrah dalam ruang digital. (Abdillah, 2023)

Secara konseptual, haji metaverse dapat dibagi menjadi dua. Pertama, haji metaverse sebagai media edukasi, yaitu simulasi untuk mengenalkan calon jemaah kepada tempat, urutan, bacaan, kepadatan, dan prosedur manasik. Kedua, haji metaverse sebagai klaim pengganti ibadah, yaitu anggapan bahwa seseorang cukup hadir melalui avatar dan tidak perlu hadir di Tanah Suci. Kategori pertama dapat menjadi sarana yang bermanfaat. Kategori kedua menjadi problem fikih serius karena mengubah objek ibadah dari kenyataan jasmani menjadi representasi digital. (Abdillah, 2023)

3. Unsur-unsur Haji yang Relevan dengan Pembahasan

Unsur fikih yang paling berkaitan dengan haji metaverse meliputi rukun, wajib, syarat, waktu, tempat, *istitha'ah*, niat, dan pelaksanaan jasmani. Rukun haji adalah unsur yang menentukan sah atau tidaknya haji. Jika rukun tidak terlaksana, haji tidak sah dan tidak dapat diganti dengan dam. Wajib haji adalah unsur yang apabila ditinggalkan mengharuskan dam, tetapi tidak membatalkan haji. Syarat haji meliputi Islam, *baligh*, berakal, merdeka, dan mampu. Dalam konteks pembahasan metaverse, unsur yang paling menentukan adalah kehadiran jasmani pada tempat manasik, terutama Arafah dan Ka'bah. (Jubba et al., 2024)

Rukun yang lazim diajarkan di Indonesia terdiri atas enam: ihram beserta niat, wukuf di Arafah, tawaf *ifadhah, sa'i, tahallul*, dan tertib. Rangkaian ini menunjukkan bahwa haji bukan hanya pernyataan niat, melainkan tindakan ibadah yang terstruktur. Tawaf memerlukan pengelilingan Ka'bah; *sa'i* memerlukan perjalanan antara Shafa dan Marwah; wukuf memerlukan kehadiran di Arafah pada waktu tertentu; *tahallul* memerlukan pemotongan rambut sebagai penanda keluar dari keadaan ihram. Semua rukun ini berhubungan dengan tubuh manusia, bukan sekadar avatar. (Fernando & Larasati, 2022)

4. Prinsip Fikih: Ibadah *Mahdhah* dan *Tauqifiyah*

Haji termasuk ibadah *mahdhah*, yaitu ibadah yang bentuk, waktu, tempat, dan tata caranya didasarkan pada tuntunan syariat. Dalam ibadah *mahdhah*, kreativitas manusia tidak boleh mengubah inti pelaksanaan. Teknologi dapat membantu pembelajaran, pendataan, transportasi, kesehatan, keamanan, dan bimbingan, tetapi tidak dapat menciptakan rukun baru atau mengganti rukun yang telah ditentukan. Prinsip ini membedakan antara inovasi sarana dan inovasi substansi ibadah. (Izzati & Nugroho, 2025)

Kaidah yang dapat digunakan adalah: *al-ashlu fi al-'ibadat al-tawaqquf*, hukum asal ibadah adalah berhenti pada dalil. Sebaliknya, dalam urusan sarana duniawi, hukum asalnya boleh selama tidak bertentangan dengan syariat. Maka, VR haji untuk simulasi pembelajaran berada dalam wilayah sarana yang dapat diterima, sedangkan klaim haji virtual sebagai pelaksanaan haji masuk ke wilayah ibadah pokok yang tidak boleh diubah tanpa dalil. (Izzati & Nugroho, 2025)

B. PEMBAHASAN

1. Dalil Al-Qur'an tentang Kewajiban dan Karakter Haji

Dalil pokok kewajiban haji terdapat dalam Q.S. Ali 'Imran [3]: 97:

وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا

Artinya: "Mengerjakan haji ke Baitullah adalah kewajiban manusia

terhadap Allah, yaitu bagi orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke sana."

Ayat ini menempatkan haji sebagai kewajiban menuju *al-bayt*, yaitu Baitullah. Kata "*man istatha'a ilaihi sabila*" mengandung unsur kemampuan menuju tempat haji. Dengan demikian, kemampuan yang dimaksud bukan hanya kemampuan mengakses informasi tentang Ka'bah, tetapi kemampuan menempuh jalan menuju lokasi ibadah. Metaverse memang dapat menghadirkan visual Ka'bah, tetapi tidak menghadirkan *mukallaf* secara fisik di Baitullah.

Dalil lain adalah Q.S. Al-Baqarah [2]: 196:

وَأَتِمُّوا الْحَجَّ وَالْعُمْرَةَ لِلَّهِ

Artinya: "Sempurnakanlah haji dan umrah karena Allah."

Perintah menyempurnakan haji menuntut pelaksanaan seluruh unsur yang telah ditetapkan. Kesempurnaan haji bukan diukur dari intensitas pengalaman visual, tetapi dari terpenuhinya rukun dan wajib haji. Q.S. Al-Baqarah [2]: 197 juga menegaskan bahwa haji berada pada bulan-bulan tertentu. Q.S. Al-Hajj [22]: 27 memerintahkan Nabi Ibrahim menyeru manusia berhaji sehingga mereka datang, baik berjalan kaki maupun mengendarai unta yang kurus. Redaksi datang menuju tempat ibadah menunjukkan bahwa haji memiliki dimensi perjalanan nyata, bukan kunjungan virtual.

2. Dalil Hadis: Manasik Nabi sebagai Model Pelaksanaan

Hadis Nabi tentang manasik menjadi dasar bahwa haji harus mengikuti contoh Nabi secara konkret. Dalam Shahih Muslim no. 1297 diriwayatkan dari Jabir bahwa Rasulullah bersabda:

لِتَأْخُذُوا مَنَاسِكَكُمْ فَإِنِّي لاَ أَدْرِي لَعَلِّي لاَ أَحُجُّ بَعْدَ حَجَّتِي هَذِهِ

Artinya: "Ambillah dariku manasik kalian, karena aku tidak tahu, barangkali aku tidak berhaji lagi setelah hajiku ini."

Hadis ini menunjukkan bahwa manasik tidak diserahkan kepada konstruksi bebas manusia. Cara berhaji bersandar pada praktik Nabi, sehingga perubahan radikal dari pelaksanaan jasmani ke pelaksanaan *avatar* tidak memiliki dasar. Simulasi boleh digunakan untuk memahami contoh Nabi, tetapi tidak dapat menjadi pengganti contoh tersebut. (al-Hajjaj)

Hadis lain yang sangat menentukan adalah "*al-hajju 'Arafah*":

الْحَجُّ عَرَفَةُ

Artinya: "Haji itu Arafah."

Hadis ini menunjukkan bahwa wukuf di Arafah merupakan inti haji. Apabila seseorang tidak hadir di Arafah pada waktu wukuf, maka hakikat haji tidak terpenuhi. *Avatar* yang berdiri di Arafah virtual tidak dapat disamakan dengan tubuh *mukallaf* yang berada di Arafah, karena syariat mengaitkan wukuf dengan tempat nyata dan waktu nyata. (Abu Dawud)

3. *Ibarah* Kitab dan Pandangan Ulama Klasik

Dalam tradisi fikih klasik, kehadiran di tempat manasik merupakan unsur yang

Vol. 1, No. 2. Juni 2026.
Pp.1-13
doi:

tidak dapat dipisahkan dari keabsahan haji. Imam al-Nawawi dalam pembahasan wukuf menyatakan bahwa wukuf di Arafah adalah rukun haji dan umat Islam berijma‘ atas kedudukannya sebagai rukun. *Ibarah* yang relevan adalah:

الوقوف بعرفات ركن من أركان الحج وهو أشهر أركان الحج ... وأجمع المسلمون على كونه ركنا

Artinya: "Wukuf di Arafah adalah salah satu rukun haji dan rukun haji yang paling masyhur ... kaum muslimin berijma‘ bahwa ia merupakan rukun."

Ibarah tersebut penting karena menyatakan dua hal sekaligus: wukuf adalah rukun dan terdapat ijma‘ atas statusnya. Jika wukuf hanya dilakukan melalui *avatar*, maka unsur "kehadiran di Arafah" tidak terpenuhi. Bahkan dalam penjelasan mazhab Syafi‘i, yang dipandang sah adalah hadir di bagian Arafah walau sebentar, baik sengaja, lewat, atau berada dalam kondisi tertentu, selama tubuh orang tersebut benar-benar memasuki wilayah Arafah pada waktu wukuf. (al-Nawawi)

Al-Kasani dalam Bada'i‘ al-Shana'i‘, mewakili tradisi Hanafiyah, menyatakan:

وَأَمَّا رُكْنُ الْحَجِّ فَشَيْئَانِ: أَحَدُهُمَا الْوُقُوفُ بِعَرَفَةَ، وَهُوَ الرُّكْنُ الْأَصْلِيُّ لِلْحَجِّ، وَالثَّانِي طَوَافُ الزِّيَارَةِ

Artinya: "Adapun rukun haji ada dua: pertama, wukuf di Arafah, dan ia adalah rukun asli haji; kedua, tawaf ziyarah."

Pernyataan al-Kasani memperkuat bahwa mazhab berbeda pun tetap menempatkan wukuf dan tawaf sebagai unsur konkret. Perbedaan mazhab dalam jumlah rukun tidak mengubah kesimpulan bahwa haji membutuhkan keberadaan di lokasi ibadah. Tawaf ziarah atau tawaf *ifadhah* juga tidak dapat terjadi kecuali dengan mengelilingi Ka‘bah secara nyata. (al-Kasani)

Mazhab Maliki dan Hanbali menempati posisi tengah di antara Hanafi dan Syafi‘i: kedua mazhab ini menetapkan empat rukun haji, yaitu ihram, wukuf di Arafah, tawaf *ifadhah*, dan *sa‘i* (Sarwat, 2019). Meskipun rincian jumlah rukun berbeda antarmazhab—Hanafi dua, Maliki dan Hanbali empat, Syafi‘i enam—seluruh mazhab tanpa kecuali menempatkan wukuf di Arafah dan tawaf sebagai unsur yang menuntut kehadiran jasmani di lokasi nyata. Tidak satu pun dari keempat mazhab membuka ruang bagi representasi, gambar, atau simulasi untuk menggantikan kedua unsur tersebut. Konsensus lintas mazhab inilah yang menjadi argumen paling kuat bahwa kehadiran fisik bukan sekadar pendapat satu aliran fikih, melainkan titik temu seluruh tradisi fikih klasik. (Rusyd)

NU Online mengutip *ibarah* al-Nawawi dalam *Raudhatut Thalibin* sebagai berikut:

المعتبر فيه الحضور بعرفة لحظة بشرط كونه أهلا للعبادة سواء حضرها ووقف أو مر بها

Artinya: "Yang dianggap dalam wukuf adalah kehadiran di Arafah sejenak, dengan syarat ia adalah ahli ibadah, baik ia datang dan berhenti atau sekadar melewatinya."

Kata kunci dalam *ibarah* tersebut adalah *al-hudhur bi 'Arafah*, kehadiran di Arafah. Kehadiran yang dimaksud dalam fikih klasik adalah kehadiran jasmani, bukan kehadiran citra digital. Dengan demikian, argumen fikih salaf/klasik secara kuat menolak pengesahan haji *metaverse* sebagai haji aktual. (Al-Nawawi, 2022)

4. Pandangan Ulama Kontemporer

Pandangan ulama kontemporer memiliki arah yang relatif seragam. NU menyatakan bahwa haji virtual tidak sah karena pelaksanaan haji mengharuskan kehadiran fisik (Al-Nawawi, 2022). MUI melalui pernyataan anggota Komisi Fatwa menegaskan bahwa haji *metaverse* tidak memenuhi syarat sah dan rukun haji. Haji adalah ibadah mahdhah yang tata caranya ditentukan dan membutuhkan kehadiran fisik ((MUI), 2022). Diyanet Turki juga menyatakan bahwa kunjungan Ka'bah melalui *metaverse* tidak dianggap haji nyata karena ibadah harus dilakukan dengan pergi ke kota suci secara nyata (World, 2022). Dr. Zulkifli al-Bakri menyimpulkan bahwa VR dapat didukung sebagai media pendidikan, tetapi haji dan umrah tetap wajib dilakukan secara langsung di tempat yang disahkan syariat. (al-Bakri, 2022)

Kesamaan pandangan tersebut menunjukkan adanya konsensus praktis di tingkat otoritas keagamaan kontemporer. Teknologi diterima sebagai wasilah edukasi dan dakwah, tetapi ditolak sebagai badal dari ibadah haji. Penolakan ini bukan karena anti-teknologi, melainkan karena teknologi tidak mampu mengubah hakikat hukum rukun haji.

5. Analisis Fikih atas Keabsahan Haji Metaverse

Sebelum sampai pada penolakan, perlu diuji lebih dahulu argumen permisif yang secara analogis berpotensi diajukan terhadap kelonggaran haji metaverse, yaitu kaidah *raf' al-haraj* (menghilangkan kesulitan) dan *maslahah* bagi kelompok yang benar-benar tidak mampu hadir secara fisik—misalnya lansia dengan keterbatasan ekstrem, penyandang disabilitas berat, atau jemaah yang terhalang faktor geopolitik (Khallaf, 1996). Penelusuran literatur tidak menemukan otoritas fikih kontemporer yang secara eksplisit mengajukan argumen ini untuk membela keabsahan haji metaverse, argumen tersebut dikonstruksi di sini sebagai uji ketahanan metodologis atas kesimpulan yang diajukan, bukan sebagai sanggahan terhadap posisi pihak tertentu. Argumen demikian biasanya dianalogikan dengan kelonggaran fikih lain, seperti tayamum sebagai pengganti wudu bagi yang tidak menemukan air, atau salat sambil duduk bagi yang tidak mampu berdiri. Namun, analogi tersebut keliru secara metodologis (*qiyas ma'a al-fariq*, analogi yang tidak sejenis). Tayamum dan salat duduk tetap mempertahankan kehadiran jasmani *mukallaf* di tempat dan waktu ibadah yang sesungguhnya; yang berubah hanyalah teknik pelaksanaan, bukan keberadaan fisik pelakunya. Haji metaverse, sebaliknya, justru menghilangkan unsur kehadiran jasmani itu sendiri—bukan mengubah caranya, melainkan meniadakan substansinya. Karena itu, kaidah *raf' al-haraj* tidak dapat diperluas untuk mengesahkan ibadah yang kehilangan rukun intinya; kemudahan yang dibenarkan syariat adalah kemudahan dalam tata cara, bukan peniadaan rukun. Bagi kelompok dengan uzur permanen sebagaimana dimaksud, solusi fikih yang tersedia adalah badal haji, bukan representasi *avatar*. (Abdillah, 2023).

Keabsahan ibadah tidak cukup diukur dari niat. Niat memang syarat penting, tetapi niat harus bertemu dengan perbuatan yang sah. Seseorang yang berniat tawaf tetapi hanya menggerakkan *avatar* belum melakukan tawaf; seseorang yang berniat wukuf tetapi tubuhnya berada di rumah belum wukuf di Arafah; seseorang yang berniat *sa'i* tetapi hanya menonton simulasi belum menempuh sa'i antara Shafa dan Marwah. Dengan demikian, haji metaverse gagal pada level *fi'l al-mukallaf*, yaitu perbuatan nyata subjek hukum. (Fikria & Rafsanjanie, 2025)

Dari sisi tempat, *metaverse* menghadirkan maket digital, bukan lokasi *syar'i*.

Arafah virtual bukan Arafah dalam hukum manasik. Ka'bah digital bukan Baitullah sebagai objek tawaf. Mina virtual bukan tempat jamrah dalam hukum wajib haji. Dari sisi waktu, aplikasi dapat dijalankan kapan saja, sedangkan haji memiliki waktu tertentu. Dari sisi tubuh, yang bergerak dalam *metaverse* adalah *avatar* atau representasi digital, bukan badan *mukallaf*. Dari sisi otoritas, tidak ada nas atau *ijma'* yang mengakui perpindahan rukun haji ke ruang virtual. (Diana F et al., 2023)

Dari sisi *maqashid*, haji mengandung makna *ubudiyah*, kepatuhan, pengorbanan, perjalanan, kesetaraan, kesabaran, dan perjumpaan umat secara nyata. Pengalaman virtual dapat memperkenalkan sebagian simbol dan makna, tetapi tidak membawa konsekuensi jasmani dan sosial yang sama. Oleh karena itu, haji metaverse hanya dapat disebut simulasi manasik atau wisata edukatif virtual, bukan ibadah haji. (Fikria & Rafsanjanie, 2025)

Elaborasi lebih lanjut dapat dilakukan melalui kerangka *al-kulliyyat al-khams*, lima pilar maqashid syariah yang dirumuskan al-Syathibi: *hifz al-din* (penjagaan agama), *hifz al-nafs* (penjagaan jiwa), *hifz al-'aql* (penjagaan akal), *hifz al-nasl* (penjagaan keturunan), dan *hifz al-mal* (penjagaan harta) (al-Syathibi). Haji secara fisik merealisasikan *hifz al-din* melalui ketundukan nyata pada tata cara yang ditetapkan syariat, sekaligus mewujudkan dimensi sosial *maqashid* melalui pertemuan umat lintas bangsa di satu tempat dan waktu yang sama. Haji metaverse, karena hanya menyentuh permukaan pengalaman tanpa pengorbanan jasmani, finansial, dan sosial yang sesungguhnya, tidak dapat mencapai kelima maksud tersebut secara utuh; ia paling jauh hanya menyentuh dimensi *hifz al-'aql* melalui pemahaman kognitif tentang tata cara manasik. Dengan demikian, pendekatan *maqashid* pun pada akhirnya menguatkan—bukan melemahkan—kesimpulan bahwa haji *metaverse* tidak dapat menggantikan haji aktual. (Diana F et al., 2023)

6. Batas Pemanfaatan *Metaverse* dalam Praktik Haji

Batas paling penting adalah pembedaan status. Pertama, metaverse sebagai pembelajaran: boleh selama konten benar, tidak mengandung unsur pelecehan terhadap syiar, tidak mencampuradukkan ibadah dengan hiburan yang merendahkan, dan diberi penjelasan bahwa simulasi tidak menggugurkan kewajiban haji. Kedua, *metaverse* sebagai syiar dan pengenalan sejarah: dapat diterima untuk memperkenalkan Masjid al-Haram, Hajar Aswad, *maqam* Ibrahim, Safa-Marwah, Arafah, Muzdalifah, Mina, dan *jamarat*. Ketiga, *metaverse* sebagai pengganti ibadah: tidak sah dan harus ditolak. (Famelia et al., 2026)

Batas berikutnya adalah validitas materi. Aplikasi VR haji perlu melibatkan ahli fikih, pembimbing manasik, ahli teknologi pendidikan, dan otoritas penyelenggara haji. Tujuannya agar urutan ritual, bacaan, titik lokasi, larangan ihram, dam, dan kondisi khusus jemaah tidak disajikan secara salah. Aplikasi juga perlu memiliki mode pembelajaran, bukan mode klaim ibadah. Frasa seperti "berhaji dari rumah" atau "haji sah melalui *avatar*" harus dihindari karena berpotensi menyesatkan. (Famelia et al., 2026)

7. Unsur-unsur yang Berkaitan dengan Haji Metaverse

- Unsur teknologi: perangkat VR, *headset*, sensor gerak, *avatar*, peta tiga dimensi, suara pembimbing, simulasi gerakan, dan jaringan internet.
- Unsur fikih: rukun, wajib, syarat, niat, *istitha'ah*, tempat, waktu, dan larangan ihram.

- Unsur kelembagaan: Kementerian Agama, pembimbing manasik, otoritas fatwa, penyelenggara aplikasi, lembaga pendidikan, dan komunitas calon jemaah.
- Unsur etika: kejujuran label aplikasi, larangan komersialisasi yang menyesatkan, perlindungan data pengguna, dan penghormatan terhadap simbol suci.
- Unsur pedagogis: peningkatan pemahaman, latihan urutan, pengurangan kecemasan calon jemaah, dan kesiapan menghadapi kepadatan lokasi.

  Unsur sosial: antrean haji, keterbatasan kuota, lansia, disabilitas, biaya, kesehatan, dan kebutuhan literasi digital keagamaan. (Ramadhan et al., 2025)

C. SOLUSI DAN REKOMENDASI

1. Solusi Teologis-Fikih: Tegaskan Status Simulasi

Solusi pertama adalah menegaskan bahwa *metaverse* hanya media simulasi. Otoritas keagamaan perlu menggunakan istilah yang tepat, seperti "simulasi manasik haji berbasis VR", "tur edukatif Tanah Suci", atau "media pembelajaran haji". Istilah "haji metaverse" sebaiknya diberi catatan tegas bahwa ia bukan pelaksanaan haji. Dengan cara ini, manfaat teknologi tetap dapat diambil tanpa mengubah hukum ibadah. (Nurherviyanti et al., 2023)

Setiap aplikasi perlu memuat pernyataan fikih pada halaman awal: "Simulasi ini tidak menggugurkan kewajiban haji dan tidak dapat dinilai sebagai haji atau umrah yang sah." Pernyataan ini harus ditampilkan jelas, bukan disembunyikan dalam syarat penggunaan. Pengembang juga perlu menghindari gamifikasi yang membuat ibadah tampak seperti permainan kompetitif, terutama jika menggunakan skor, hadiah virtual, NFT, atau transaksi digital yang tidak relevan dengan pembelajaran manasik. (Nurherviyanti et al., 2023)

2. Solusi bagi Orang yang Tidak Mampu Fisik: Badal Haji

Bagi muslim yang tidak mampu hadir secara fisik karena uzur permanen, solusi fikih bukan haji metaverse, melainkan badal haji dengan syarat-syarat yang telah dibahas ulama. Dasarnya antara lain hadis perempuan *Khath'am* yang bertanya kepada Nabi tentang ayahnya yang sudah tua dan tidak mampu duduk di atas kendaraan; Nabi membolehkan ia berhaji atas nama ayahnya (Muhammad ibn Isma'il al-Bukhari). Badal haji tetap mempertahankan unsur pelaksanaan nyata karena wakil melakukan haji secara fisik di tempat manasik. Dengan demikian, badal haji berbeda secara prinsip dari *avatar* digital yang tidak memiliki status *mukallaf* dan tidak melakukan amal jasmani. (Ramadhan et al., 2025)

Solusi badal haji harus dijaga dari penyalahgunaan. Wakil sebaiknya sudah menunaikan haji untuk dirinya sendiri, amanah, memahami manasik, dan tidak menjadikan badal haji sebagai komoditas semata. Pengawasan lembaga keagamaan diperlukan agar badal haji tidak berubah menjadi praktik fiktif atau sekadar sertifikat tanpa pelaksanaan nyata.

3. Solusi Pendidikan: Integrasi VR dalam Manasik Resmi

Teknologi VR sangat layak dipakai dalam bimbingan manasik resmi. Penggunaannya dapat memperlihatkan rute pergerakan, kepadatan area, tata cara tawaf, alur *sa'i*, lokasi wukuf, *mabit*, jamrah, serta simulasi keadaan darurat. Bagi lansia atau jemaah yang belum pernah bepergian jauh, visualisasi ini dapat mengurangi kebingungan. Namun, pembimbing harus terus menegaskan bahwa

latihan virtual hanyalah persiapan. Pelaksanaan ibadah tetap terjadi di Tanah Suci. (Fadillah & Murad, 2024)

Kurikulum manasik berbasis VR dapat dibagi menjadi tiga lapis. Lapis pertama adalah orientasi lokasi dan sejarah. Lapis kedua adalah simulasi urutan ritual. Lapis ketiga adalah studi kasus, seperti lupa hitungan tawaf, terpisah dari rombongan, sakit saat wukuf, atau terlambat melontar jumrah. Dengan pendekatan ini, *metaverse* tidak mengganti ibadah, tetapi memperkuat kesiapan jemaah menjalani ibadah yang sebenarnya. (Fadillah & Murad, 2024)

4. Solusi Regulatif dan Etis

Otoritas keagamaan perlu membuat pedoman resmi mengenai aplikasi haji virtual. Pedoman tersebut minimal mengatur istilah, tujuan penggunaan, batas klaim, validasi materi fikih, perlindungan data, larangan eksploitasi komersial, serta mekanisme koreksi konten. Aplikasi yang memuat materi manasik sebaiknya mendapatkan rekomendasi ahli fikih atau lembaga pembimbing manasik agar tidak menyebarkan kesalahan tata cara. (Jubba et al., 2024)

Dari sisi etika digital, pengembang harus memperlakukan simbol suci dengan hormat. Representasi Ka'bah, Hajar Aswad, Arafah, dan Masjid al-Haram tidak boleh diubah menjadi dekorasi permainan yang merendahkan. Fitur *avatar* harus sopan, tidak membuka ruang pelecehan, dan tidak mengandung perilaku yang bertentangan dengan adab di tempat suci. Jika ada ruang interaksi sosial, moderasi konten harus ketat. (Fernando & Larasati, 2022)

5. Solusi Dakwah: Literasi Digital Keagamaan

Masyarakat perlu diberi literasi bahwa teknologi dapat meniru pengalaman, tetapi tidak selalu mengganti status hukum. Melihat siaran langsung salat tidak berarti ikut salat berjamaah tanpa syarat; menonton tayangan tawaf tidak berarti tawaf; menggunakan *avatar* di Arafah tidak berarti wukuf. Literasi ini penting karena masyarakat digital sering menyamakan "pengalaman terasa nyata" dengan "perbuatan benar-benar terjadi". (Izzati & Nugroho, 2025)

Dakwah tentang haji metaverse sebaiknya tidak berhenti pada kalimat "tidak sah". Penjelasan harus dilengkapi dengan alasan: haji memiliki tempat, waktu, tubuh, rukun, dan tuntunan Nabi. Setelah itu, dakwah perlu menawarkan alternatif konstruktif: gunakan VR untuk belajar, gunakan bimbingan resmi untuk manasik, gunakan konsultasi kesehatan untuk kesiapan fisik, dan gunakan badal haji jika terdapat uzur permanen sesuai fikih. (Fikria & Rafsanjanie, 2025)

KESIMPULAN

Haji metaverse adalah fenomena penggunaan teknologi virtual untuk menghadirkan simulasi ruang dan rangkaian haji. Sebagai media edukasi, teknologi ini dapat membantu calon jemaah memahami lokasi, urutan, dan kondisi manasik. Akan tetapi, sebagai pengganti ibadah haji, haji metaverse tidak sah karena tidak memenuhi rukun, syarat, tempat, waktu, dan pelaksanaan jasmani yang ditetapkan syariat.

Dalil Al-Qur'an, hadis, dan *ibarah* kitab klasik menunjukkan bahwa haji menuntut pelaksanaan nyata menuju Baitullah dan tempat-tempat manasik. Hadis "*khudzu 'anni manasikakum*" mengikat tata cara haji pada praktik Nabi, sedangkan hadis "al-hajju 'Arafah" menegaskan keharusan wukuf. *Ibarah* al-Nawawi dan al-Kasani, serta

perbandingan empat mazhab dalam Bidayat al-Mujtahid karya Ibnu Rusyd, memperkuat bahwa wukuf di Arafah dan tawaf merupakan rukun konkret yang disepakati lintas mazhab tanpa kecuali. Pandangan ulama kontemporer seperti NU, MUI, Diyanet, dan Dr. Zulkifli al-Bakri juga menolak keabsahan haji virtual sebagai haji, tetapi menerima VR sebagai media pendidikan; penelusuran literatur dalam makalah ini tidak menemukan otoritas fikih kontemporer mana pun yang berpendapat sebaliknya.

Solusi yang tepat adalah menempatkan *metaverse* sebagai sarana pembelajaran manasik, bukan pengganti ibadah. Bagi orang yang uzur permanen, solusi fikih yang tersedia adalah badal haji, bukan *avatar*. Otoritas keagamaan perlu menyusun pedoman, pengembang aplikasi perlu memuat label fikih yang jelas, dan masyarakat perlu mendapatkan literasi digital keagamaan agar mampu membedakan simulasi dari ibadah aktual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan karya ilmiah ini, khususnya kepada Bapak Prof. Dr. Muhammad Asrori, M.Pd. Ucapan terima kasih juga di sampaikan kepada Civitas Universitas KH. A. Wahab Hasbullah atas fasilitasi akademik sehingga dapat terselesaikannya penulisan karya ilmiah ini.

REFERENSI

Abdillah, dan Dandy Syaiful Fahri. "Fenomena Praktik Ibadah Haji Secara Virtual Melalui Teknologi Metaverse: Perspektif Ulama Kontemporer." *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab* 4, no. 1 (2023): 72–87. https://doi.org/10.24252/shautuna.vi.32581.

Abu Dawud. *Sunan Abi Dawud*. Diakses melalui Sunnah.com. https://sunnah.com/dawud.

Al-Bukhari, Muhammad ibn Isma'il. *Sahih al-Bukhari*. Diakses melalui Sunnah.com. https://sunnah.com/bukhari.

Al-Kasani, 'Ala' al-Din. *Bada'i' al-Shana'i' fi Tartib al-Shara'i': Kitab al-Hajj*. IslamWeb. https://www.islamweb.net/ar/library/content/12/900/.

Al-Nawawi, Yahya ibn Sharaf. *Al-Majmu' Sharh al-Muhadhdhab: Kitab al-Hajj*. IslamWeb. https://www.islamweb.net/ar/library/content/14/4836/.

Al-Qur'an al-Karim.

Al-Syathibi, Abu Ishaq. *Al-Muwafaqat fi Ushul al-Syari'ah*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, t.t.

Al-Tirmidhi, Muhammad ibn 'Isa. *Jami' at-Tirmidhi: The Book on Hajj*. Diakses melalui Sunnah.com. https://sunnah.com/tirmidhi.

Badan Pengelola Keuangan Haji (BPKH). "Hajj Information." Diakses 2026. https://bpkh.go.id/en/info-haji.

Cheng, Ruizhi, Nan Wu, Shuo Chen, dan Bo Han. "Will Metaverse Be NextG Internet? Vision, Hype, and Reality." *arXiv* (2022). https://arxiv.org/abs/2201.12894.

Diana F, S., Jatisari, M. A., & Musyafa'ah, N. L. (2023). Haji Virtual melalui Metaverse

untuk Mencegah Penyebaran Covid-19 Perspektif Hukum Islam. *Ma'mal*, *4*(1), 20–39.

Diana, Sabrina, Muhammad Akasyah Jatisari, dan Nur Lailatul Musyafa'ah. "Haji Virtual melalui Metaverse untuk Mencegah Penyebaran Covid-19 Perspektif Hukum Islam." *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah dan Hukum* 4, no. 1 (2023): 20–39. https://doi.org/10.15642/mal.v4i1.151.

Fadillah, N. A., & Murad, A. N. (2024). Virtuality of Online Religion in Cyberspace: Study of Virtual Hajj in Metaverse Discourse. *FITRAH*, *10*(1), 29–44. https://doi.org/10.24952/fitrah.v10i1.10866

Famelia, Z., Musyafak, N., & Salama, N. (2026). The Adoption of Virtual Hajj Innovation in the Future: Potentials and Challenges. *Multazam: Jurnal Manajemen Haji Dan Umrah*, *6*(1), 32–48.

Fernando, H., & Larasati, Y. G. (2022). Metaverse and Hajj: The Meaning of Muslims in Indonesia. *KURIOSITAS*, *15*(2), 195–217.

Fikria, A., & Rafsanjanie, F. H. (2025). Exploring Virtual Reality in Pre-Hajj Training to Deepen Pilgrims' Sense of Spiritual Understanding. *Munazzama*, *5*(1), 21–37. https://doi.org/10.21580/mz.v5i1.25150

Fadillah, Nur Aisyah, dan Ahmad Nailul Murad. "Virtuality of Online Religion in Cyberspace: Study of Virtual Hajj in Metaverse Discourse." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 10, no. 1 (2024): 29–44. https://doi.org/10.24952/fitrah.v10i1.10866.

Ibnu Rusyd. *Bidayat al-Mujtahid wa Nihayat al-Muqtashid: Kitab al-Hajj*. Beirut: Dar al-Ma'rifah, t.t.

Izzati, E. N., & Nugroho, A. (2025). Framing The Metaverse in Islamic Worship Education: Republika's Representation of Virtual Hajj Manasik. *Risâlah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, *11*(4), 1820–1834.

Jubba, H., Fernando, H., Larasati, Y. G., & Darus, M. R. (2024). Between Reality and Virtuality: A Study of Muslim Perceptions of Metaverse Hajj as a Religious Practice. *Khazanah Theologia*, *6*(1), 13–26. https://doi.org/10.15575/kt.v6i1.33244

Khallaf, Abdul Wahhab. *Ilm Ushul Fiqh*. Cet. ke-8. Kairo: Dar al-Qalam, 1996.

Majelis Ulama Indonesia Jawa Timur. "Anggota Komisi Fatwa MUI Pusat: Haji Virtual Metaverse Tidak Sah." 13 Februari 2022. https://mujatim.or.id/2022/02/13/anggota-komisi-fatwa-mui-pusat-haji-virtual-metaverse-tidak-sah.

Muslim ibn al-Hajjaj. *Sahih Muslim: The Book of Pilgrimage*. Diakses melalui Sunnah.com. https://sunnah.com/muslim.

Nasor, M., & Ayu Puspita Sari, N. (2025). Pembelajaran Pai Berbasis E-Learning: Peluang Dan Tantangan. *Unisan Jurnal*, *4*(4), 01–09.

Nurherviyanti, A., Rani, N. S., Apriani, N. A., & Devrianti, S. (2023). Menelaah

Penggunaan Virtual Reality (Vr) Dalam Pelaksanaan Ibadah Haji Dari Sudut Pandang Rukun Haji. *Moderasi*, *1*(1), 1–25. https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx

Nurqozin, M., Samsu, & Putra, D. (2023). Pembelajaran Berbasis Media Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Kejuruan Islam Terpadu Tebuireng III Indragiri Hilir Riau. *Didaktika*, *12*(4), 637–646.

NU Online. "Hukum Ibadah Haji Virtual di Metaverse." 2022. https://www.nu.or.id/bahtsul-masail/hukum-ibadah-haji-virtual-di-metaverse-nvhMZ.

Ramadhan, M. R., Mutiara Hasanah, S., Khoirunnisa, T., Medhi Sampurno, T. A., Faizin, N., Sultoni, A., Nurdiyanto, R., & Bin Rekan, A. A. (2025). Building Virtual Reality Hajj Journey Learning Media as a Simulation Tool for Teaching Hajj and Umrah Topics. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, *19*(1), 39–64. https://doi.org/10.21580/nw.2025.19.1.26704

Sarwat, Ahmad. *Ensiklopedi Fiqih Indonesia: Haji & Umrah*. Diedit oleh Fatih. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019.

Setiawan, A., dkk. "Pengembangan dan Evaluasi VR Haji untuk Pembelajaran Manasik Haji." *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika* 10, no. 2 (2024): 138–148. https://doi.org/10.21107/edutic.v10i2.25810.

TRT World. "Türkiye: Visiting Kaaba in Metaverse Is Not Real Hajj." 2022. https://www.trtworld.com/article/13117988.

UAE Barq. "Saudi Arabia Launches the Virtual Black Stone Initiative." 14 Desember 2021. https://www.uaebarq.ae/en/2021/12/14/saudi-arabia-launches-the-virtual-black-stone-initiative/.

Zulkifli Mohamad al-Bakri. "Hajj and Umrah through Virtual Reality (VR)." 2022. https://zulkiflialbakri.com/artikel/hajj-and-umrah-through-virtual-reality-vr/.