

TADABBUR AL-QUR'ĀN DALAM DUNIA *METaverse*
**(Analisis *Qawā'id At-Tadabbur Al-Amsal* Abdurrahman
Ḥabannakah)**

Tesis

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister Agama
(M.Ag)



Oleh:

Ma'ruf Wahyu Kawiriyān

221411080

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU AL QUR'AN DAN TAFSIR
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT ILMU AL-QUR'ĀN (IIQ) JAKARTA
1444 H / 2023 M

TADABBUR AL-QUR'ĀN DALAM DUNIA *METaverse*
**(Analisis *Qawā'id At-Tadabbur Al-Amsal* Abdurrahman
Ḥabannakah)**

Tesis

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister Agama
(M.Ag)



Oleh:

Ma'ruf Wahyu Kawiryan

221411080

Pembimbing:

Hj. Ade Naelul Huda, MA, Ph.D.

Dr. Syamsul Ariyadi, M.Ag.

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU AL QUR'AN DAN TAFSIR
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT ILMU AL-QUR'ĀN (IIQ) JAKARTA
1444 H / 2023 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul "**Tadabbur Al-Qur'ān Dalam Dunia Metaverse (Analisis Qawā'id At-Tadabbur Al-Amṣal Abdurrahman Ḥabannakah)**" yang disusun oleh Ma'ruf Wahyu Kawiriyān dengan nomor induk mahasiswa 221411080 telah melalui proses bimbingan dengan baik dan dinilai oleh pembimbing telah memenuhi syarat ilmiah untuk diujikan di sidang munaqasyah.

Pembimbing I



Hj. Ade Naelul Huda, MA, Ph.D.

Tanggal: 16 Januari 2024

Pembimbing II



Dr. Syamsul Ariyadi, M.Ag.

Tanggal: 17 Januari 2024

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul berjudul "**Tadabbur Al-Qur'an Dalam Dunia Metaverse (Analisis Qawā'id At-Tadabbur Al-Amsal Abdurrahman Habannakah)**" yang disusun oleh **Ma'ruf Wahyu Kawiryan** dengan nomor induk mahasiswa 221411080 telah diujikan di sidang munaqasyah Program Pascasarjana Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta pada tanggal 21 Februari 2024 Tesis tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar **Magister Agama (M.Ag)** dalam bidang Ilmu Al- Qur'an dan Tafsir.

No	Nama	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan
1.	Dr. H. Muhammad Azizan Fitriana, M.A.	Ketua Sidang	
2.	Dr. Syamsul Ariyadi, M.Ag.	Sekretaris Sidang	
3.	Dr. H. Muhammad Azizan Fitriana, M.A.	Anggota/Penguji I	
4.	Dr. H. Ahmad Syukron, M.A.	Anggota/Penguji II	
5.	Hj. Ade Naelul Huda, MA, Ph.D.	Anggota/Pembimbing I	
6.	Dr. Syamsul Ariyadi, M.Ag.	Anggota/Pembimbing II	

Jakarta, 15 Maret 2024
Mengetahui,
Direktur Pascasarjana IIQ Jakarta


Dr. H. Muhammad Azizan Fitriana, M.A.



PERNYATAAN PENULIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ma'ruf Wahyu Kawiriyen
NIM : 221411080
Tempat/ Tanggal Lahir : Klaten, 28 Juni 1995
Program Studi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir (IAT)

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul "**Tadabbur Al-Qur'ān Dalam Dunia Metaverse (Analisis Qawā'id At-Tadabbur Al-Amṣal Abdurrahman Ḥabannakah)**" adalah benar-benar asli karya saya, kecuali kutipan-kutipan yang sudah disebutkan. Kesalahan dan kekurangan dalam karya ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Jakarta, 15 Maret 2024



(Ma'ruf Wahyu Kawiriyen)

MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لَكَلِمَتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنفَدَ كَلِمَتُ رَبِّي وَلَوْ

جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا

Katakanlah (Nabi Muhammad), “Seandainya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, niscaya habislah lautan itu sebelum kalimat-kalimat Tuhanku selesai (ditulis) meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula).”

(QS. Al-Kahfi [18]:109)

ABSTRAK

Tesis dengan judul "**Tadabbur Al-Qur'ān Dalam Dunia Metaverse (Analisis Qawā'id At-Tadabbur Al-Amṣal Abdurrahman Ḥabannakah)**" yang ditulis oleh Ma'ruf Wahyu Kawiriyān (221411080) ini dilatar belakangi oleh pengamatan penulis bahwasannya kehadiran dunia metaverse dalam kehidupan manusia harus diarahkan dengan baik sesuai dengan nilai-nilai ajaran Al-Qur'an. Dimulai sejak tahun 2021, perhatian masyarakat dunia terhadap metaverse mulai muncul. Hal ini terjadi karena *CEO* dari *Facebook* merubah nama perusahaannya menjadi *Meta Platform* untuk fokus menciptakan dunia virtual *metaverse*. Di dalam *metaverse* meskipun manusia hanya berdiam dalam suatu tempat mereka dapat menghabiskan waktunya untuk bekerja, bersosialisasi, berbisnis, berinvestasi, bermain, berbelanja maupun membangun angan-angan akan kehidupan yang tidak mampu mereka raih di dunia nyata. Hal ini perlu diteliti untuk mengetahui nilai-nilai Qur'āni yang dapat diterapkan di dunia *metaverse*.

Penelitian ini bersifat kepustakaan karena mengambil sumber yang berasal dari berbagai kajian literatur dengan sumber data utama dari tiga kitab tafsir yaitu tafsir al-Qurṭubī, tafsir al-Munīr dan tafsir al-Miṣbāḥ. Metode yang digunakan yaitu bersifat kualitatif. Sedangkan pendekatan teori yang digunakan yaitu tadabur Al-Qur'ān Abdurrahman Ḥabannakah untuk mengungkapkan peringatan dan petunjuk Al-Qur'ān terhadap angan-angan yang menipu manusia.

Hasil penelitian yang dilakukan penulis menyimpulkan bahwa dengan setidaknya terdapat sembilan bentuk angan-angan manusia yang telah diperingatkan melalui Al-Qur'ān. Melalui tadabur yang komprehensif dari berbagai peringatan tersebut dapat diambil enam nilai Qur'ani yang dapat diterapkan dalam *metaverse*. Diantaranya nilai-nilai tersebut yaitu menghindari fanatisme tanpa ilmu pengetahuan, menjadikan nilai ajaran Islam sebagai tolak ukur kebenaran, menghindari perbuatan keji dan mungkar, berhati-hati terhadap kesenangan dunia, mencari rizki dengan cara yang halal dan jujur dalam setiap aktifitas dalam dunia *metaverse*.

Kata Kunci : *Metaverse*, *Tadabbur Al-Qur'an*, *Nilai-Nilai Qur'āni*

ABSTRACT

The thesis with the title "Tadabbur Al-Qur'ān in the Metaverse World (Analysis of Qawā'id At-Tadabbur Al-Amṣal Abdurrahman Ḥabannakah)" written by Ma'ruf Wahyu Kawiriyān (221411080) is motivated by the author's observation that the presence of the metaverse world in life Humans must be directed properly in accordance with the values of the teachings of the Koran. Starting in 2021, the world community's attention to the metaverse began to emerge. This happened because the CEO of Facebook changed the name of his company to Meta Platform to focus on creating a virtual metaverse world. In the metaverse, even though humans only live in one place, they can spend their time working, socializing, doing business, investing, playing, shopping or building dreams of a life that they cannot achieve in the real world. This needs to be researched to find out the Qur'āni values that can be applied in the metaverse world.

This research is bibliographic in nature because it takes sources from various literature studies with the main data sources from three tafsir books, namely tafsir al-Qurṭubī, tafsir al-Munīr and tafsir al-Miṣbāḥ. The method used is qualitative. Meanwhile, the theoretical approach used is tadabbur Al-Qur'ān Abdurrahman Ḥabannakah to express the warnings and instructions of the Al-Qur'ān against dreams that deceive humans.

The results of research conducted by the author concluded that there are at least nine forms of human wishful thinking that have been warned about in the Al-Qur'ān. Through a comprehensive tadabbur of these various warnings, six Qur'anic values can be derived that can be applied in the metaverse. Among these values are avoiding fanaticism without knowledge, making the values of Islamic teachings the basis for truth, avoiding cruel and evil acts, being careful about worldly pleasures, seeking sustenance in a halal and honest way in every activity in the metaverse world.

Keywords: Metaverse, Tadabbur Al-Qur'an, Qur'āni Values

خلاصة

إن الرسالة التي تحمل عنوان "تدبر القرآن في العالم الميتافيزي (تحليل قواعد التدبر العمل عبدالرحمن حبنكه)" للكاتب معروف وحيو كويريان (٢٠١٠، ٢٢١٤) مدفوعة بملاحظة المؤلف أن حضور العالم الميتافيزي في حياة الإنسان يجب أن يوجه بشكل صحيح وفق قيم تعاليم القرآن الكريم. ابتداءً من عام ٢٠٢١ ، ظهر اهتمام المجتمع بالميتافيزس. حدث هذا لأن الرئيس التنفيذي لشركة فسيوك قام بتغيير اسم شركته إلى ميتا فلتفورم للتركيز على إنشاء عالم افتراضي الميتافيزي. في الميتافيزس ، على الرغم من أن البشر يعيشون في مكان واحد فقط، إلا أنهم يمكنهم قضاء وقتهم في العمل أو التواصل الاجتماعي أو ممارسة الأعمال التجارية أو الاستثمار أو اللعب أو التسوق أو بناء أحلام الحياة التي لا يمكنهم تحقيقها في العالم الحقيقي. وهذا يحتاج إلى بحث لمعرفة القيم القرآنية التي يمكن تطبيقها في العالم الميتافيزي.

يعتبر هذا البحث ببيولوجيا طبيعته لأنه يأخذ مصادر من دراسات أدبية مختلفة مع مصادر البيانات الرئيسية من ثلاثة كتب تفسير، وهي تفسير القرطبي، وتفسير المنير، وتفسير المصباح. الطريقة المستخدمة هي النوعية. أما المنهج النظري فهو تدبر القرآن عبد الرحمن حبنكه للتعبير عن تحذيرات القرآن وتعليماته من الأحلام التي تخدع البشر.

وخلصت نتائج البحث الذي أجراه المؤلف إلى أن هناك على الأقل تسعة أشكال من التمنيات البشرية حذر منها القرآن الكريم. ومن خلال التدبر الشامل لهذه التحذيرات المتنوعة يمكن استخلاص ست قيم قرآنية يمكن تطبيقها في الميتافيزي. ومن هذه القيم تجنب التعصب بغير علم، وجعل قيم التعاليم الإسلامية أساس الحق، وتجنب الأفعال القاسية والمنكرة، والحرص على ملذات الدنيا، وطلب الرزق بالحلال الصادق في كل نشاط في عالم الميتافيزي.

الكلمات المفتاحية: الميتافيزس ، تدبر القرآن، القيم القرآنية

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur yang tidak terhingga kami panjatkan kepada Rabb Azza wa Jalla atas setiap anugerah dan kesempatan yang berharga kepada penulis di sepanjang perjalanan menyiapkan tesis ini. Shalawat serta salam untuk junjungan kita Nabi Muhammad Saw tercinta, yang telah menyampaikan dakwah Islam kepada ummat sehingga nikmat Iman dan Islam sampai kepada kita saat ini.

Untuk Ibu, Ayah dan Istri yang selalu memotivasi dan selalu menyirami kasih sayangnya, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku agar menjadi lebih baik. Terima kasih atas semua yang telah engkau berikan selama ini. Semoga diberi kesehatan dan panjang umur agar dapat menemani langkah ini menuju jenjang berikutnya.

Karya ini kami persembahkan kepada segenap kaum muslimin dan muslimat yang di dalam hatinya terpaut dengan Al-Qur'an. Wa bil Khusus kepada anak-anak dan keturunan kami yang akan datang semoga kalian senantiasa di bawah naungan Al-Qur'an, dimana Allah senantiasa membimbing kalian dengan Al-Qur'an.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah swt Rabb semesta alam. Tanpa kekuatan dari Allah swt penulis tidak akan sampai pada akhir tesis ini. Shalawat dan salam kepada Rasūlullah saw teladan seluruh ummat yang dengannya segala petunjuk dari Allah swt sampai kepada kita.

Penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak dalam proses penyusunan tesis ini sehingga dapat terselesaikan atas izin-Nya. Karena itulah dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materiil, khususnya kepada:

1. Dr. Hj. Nadjematul Faizah, SH, M.Hum., selaku rektor Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta yang telah memberikan warna dan iklim akademik yang kondusif bagi pembentukan kajian keislaman melalui berbagai kebijakan strategi yang diambil.
2. Dr. Hj. Romlah Widayati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Bidang Akademik IIQ Jakarta, Dr. H. M. Dawud Arif Khan, SE, M.Si., Ak., CPA., selaku Wakil Rektor II, Bidang Administrasi Umum dan Keuangan, dan Hj. Muthmainnah, M.A., selaku Wakil Rektor III, Bidang Kemahasiswaan dan Alumni yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi kepada penulis dalam bidang akademik.
3. Dr. Muhammad Azizan Fitriana, MA., selaku Direktur Program Pascasarjana IIQ Jakarta yang telah banyak membantu dan membimbing penulis selama ini dalam bidang akademik.
4. Dr. Syamsul Ariyadi, M.Ag., selaku ketua Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir (IAT) Program Pascasarjana IIQ Jakarta yang terus memberikan perhatian penuh kepada penulis, membimbing, mendorong, serta mengarahkan penulis dalam bidang akademik.
5. Hj. Ade Naelul Huda MA, Ph. D., selaku pembimbing I dan Dr. Syamsul Ariyadi, M.Ag. selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing, memberikan masukan dan motivasi kepada penulis selama proses penulisan tesis ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Pascasarjana IIQ Jakarta yang telah mendarmabaktikan ilmunya kepada penulis selama proses studi berlangsung, baik secara teoritis maupun aplikatif, serta bagian Akmah Program Pascasarjana IIQ Jakarta beserta seluruh stafnya yang telah banyak membantu penulis dalam selama proses perkuliahan hingga penyelesaian penulisan tesis ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih.

7. Kedua orang tua penulis Ibunda Sri Sutarni dan Ayahanda Kiyadi yang telah memberikan pendidikan yang baik sehingga penulis bisa berkesempatan belajar sampai tingkat perguruan tinggi. Ibunda yang selalu mendo'akan dan mensupport anak-anaknya menuntut ilmu. Semoga Allah swt senantiasa menjaga dalam kesehatan dan melimpahkan keberkahan untuk beliau.
8. Seluruh staf Pascasarjana Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan administrasi penulisan tesis ini.
9. Istri tercinta Widya Astuti Mulyadi dan Bunayya Shalih, Abdullah Azzam Kawiriyani yang memberikan aura kebahagiaan yang tak bisa dilukiskan lewat kata-kata sekaligus bersabar atas kesibukan-kesibukan penulis sehingga kerap menyita *family and quality time* mereka. Semoga Allah menjaga mereka semua dan dede bayi yang masih dalam kandungan.
10. Para sahabat tercinta, kawan-kawan seperjuangan di Program Pasca Sarjana IIQ Jakarta yang selalu memotivasi, memberikan bantuan, semangat dan do'a. Semoga Allah memberikan balasan yang terbaik dan semoga Allah selalu menjaga tali ukhuwah kita hingga mengantarkan kita ke jannah-Nya.
11. Tentu saja penulis tidak mampu menyebutkan satu per satu orang-orang yang berjasa bagi penulis. Oleh karena itu, untuk semua pihak yang membantu selesainya penulisan ini baik yang telah penulis sebutkan maupun tidak, penulis tidak dapat membalas kebaikan tersebut kecuali memohon kepada Allah Subhānahu wa Ta'āla semoga kebaikan-kebaikan tersebut dibalas dengan kebaikan di dunia dan akhirat.

Selanjutnya, besar harapan penulis agar tulisan ini bermanfaat bagi semua kalangan. Saran dan masukan dari para pembaca sangat penulis harapkan, agar tesis ini semakin lebih baik. Terakhir, penulis berdoa kepada Allah Tabaraka wa Ta'ala semoga tulisan ini menjadi timbangan amal kebaikan bagi penulis di akhirat kelak. Amin.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iv
PERNYATAAN PENULIS	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan	10
1. Identifikasi Masalah.....	10
2. Batasan Masalah	10
3. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Kegunaan Penelitian	12
E. Kajian Pustaka	12
F. Metode Penelitian	15
G. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II Diskursus <i>Tadabbur Al-Qur’ān</i>, Nilai Qur’āni dan Dunia <i>Metaverse</i>	19
A. Pengertian <i>Tadabbur Al-Qur’ān</i>	19
B. Perbedaan <i>Qawā’id Tadabbur</i> dan <i>Qawā’id Tafsīr</i>	21
C. <i>Urgensi Tadabbur</i>	24
1. Al-Qur’ān turun dari Allah Swt.....	24
2. Tadabur mempermudah jalan menuju keimanan.....	25
3. Al-Qur’ān diturunkan dengan penuh berkah	26
4. Keberpalingan dari Al-Qur’ān menyebabkan terkuncinya hati	26
D. Nilai Qur’āni.....	27
1. Nilai Akidah.....	29
2. Nilai Syari’ah.....	30
3. Nilai Akhlak.....	31
E. Pengertian <i>Metaverse</i>	33
F. Sejarah Perkembangan <i>Metaverse</i>	35
G. Ruang Lingkup <i>Metaverse</i>	39

1.	<i>Metaverse</i> dalam <i>Game</i>	40
2.	<i>Metaverse</i> dalam Pendidikan	43
3.	<i>Metaverse</i> dalam Sosial Kehidupan.....	45
4.	<i>Metaverse</i> dalam Ekonomi dan Bisnis.....	47
H.	Konsep dunia <i>Metaverse</i>	49
1.	Cara kerja <i>metaverse</i>	49
2.	Teknologi pendukung <i>metaverse</i>	53
BAB III Biografi Abdurrahman Habannakah dan Profil Kitab <i>Qawā'id</i>		
<i>At-Tadabbur Al-Amṣal Li Kitābillah 'Azza Wa Jall</i>		57
A.	Biografi Abdurrahman Habannakah.....	57
1.	Kelahiran dan Nasab Keturunannya	57
2.	Latar Belakang Pendidikan	58
3.	Karir Intelektual	60
4.	Karya-Karya Abdurrahman Habannakah	61
5.	Wafatnya dan pandangan ulama terhadap Abdurrahman	62
B.	Latar Belakang Penulisan Kitab <i>Qawā'id at-Tadabbur al-Amṣal</i>	64
C.	Kaidah Tadabur Al-Qur'ān Abdurrahman Habannakah	65
BAB IV Analisis Nilai Qur'āni dalam Dunia <i>Metaverse</i> dengan <i>Tadabbur Al-Qur'ān</i> Abdurrahman Habannakah.....		
A. Karakteristik pendekatan kaidah tadabur Abdurrahman Habannakah		83
1.	Kaidah yang berkaitan dengan <i>mauḍū'ī Al-Qur'ān</i>	83
2.	Kaidah yang berkaitan dengan <i>asbābun nuzūl</i>	85
3.	Kaidah yang berkaitan dengan kajian bahasa Al-Qur'ān	87
4.	Kaidah yang berkaitan dengan kajian <i>balāghah</i> Al-Qur'ān	88
5.	Kaidah yang berkaitan dengan pendekatan <i>ra'yun</i> dalam memahami ayat 91	
B.	Kontekstualisasi nilai Qur'āni dalam dunia <i>metaverse</i>	93
1.	<i>Term</i> yang berkaitan dengan <i>metaverse</i> dan panjang angan-angan	93
2.	Nilai-nilai Qur'āni dalam dunia <i>metaverse</i>	144
BAB V PENUTUP		161
A.	Kesimpulan	161
B.	Saran	162
DAFTAR PUSTAKA		164
BIOGRAFI PENULIS.....		173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karakteristik <i>game</i> dalam <i>metaverse</i>	41
Gambar 2. Kartu <i>V-Buck</i> dalam <i>game fortnite</i> yang dapat digunakan untuk membeli aset digital dalam <i>game</i>	42
Gambar 3. Pendidikan pemeliharaan berbasis realitas campuran (<i>mixed reality</i>) untuk melepas roda pendaratan Boeing 737 yang ditangkap dengan <i>Spectator View</i> , sehingga memungkinkan melihat konten <i>MR HoloLens</i> dari perangkat sekunder.....	44
Gambar 4. Salah satu area bersantai dan berkumpul dalam <i>second life</i> dimana pengunjung dapat bertemu, berinteraksi, berbelanja dan aktifitas lainnya di <i>Hub Social Plaza</i>	46
Gambar 5. Maps dunia virtual dalam <i>Sandbox</i>	48

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi adalah penyalinan dengan penggantian huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Dalam penulisan tesis dan disertasi di Program Pascasarjana IIQ, transliterasi Arab-Latin mengacu pada berikut ini:

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>b</i>	-
ت	Tā'	<i>t</i>	-
ث	Śā'	<i>ś</i>	s (dengan titik di atas)
ج	Jim	<i>j</i>	-
ح	Hā'	<i>ħa'</i>	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	<i>kh</i>	-
د	Dal	<i>d</i>	-
ذ	Żal	<i>ż</i>	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	<i>r</i>	-
ز	Zai	<i>z</i>	-
س	Sīn	<i>s</i>	-
ش	Syīn	<i>sy</i>	-

ص	Ṣād	ṣ	s (dengan titik di bawah)
ض	Dād	ḍ	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	ṭ	t (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	ẓ	z (dengan titik di bawah)
ع	'Ayn	'	Koma terbalik ke atas
غ	Gain	g	-
ف	Fā'	f	-
ق	Qāf	q	-
ك	Kāf	k	-
ل	Lām	l	-
م	Mīm	m	-
ن	Nūn	n	-
و	Waw	w	-
ه	Hā'	h	-
ء	Hamz ah	'	Apostrof
ي	Yā	y	-

2. Konsonan rangkap karena tasydīd ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
--------	---------	---------------------

عِدَّة	Ditulis	'iddah
--------	---------	--------

3. Tā' marbūtah di akhir kata.

a. Bila dimatikan, ditulis h:

حكمة	Ditulis	<i>hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal aslinya).

b. Bila *Ta' Marbūtah* diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>karāmah al-auliyā'</i>
----------------	---------	---------------------------

Bila *Ta' Marbūtah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis t.

زكاة الفطري	Ditulis	<i>zākat al-fitr</i>
-------------	---------	----------------------

4. Vokal Pendek

◌َ	<i>fathah</i>	ditulis	A
◌ِ	<i>kasrah</i>	ditulis	I
◌ُ	<i>dammah</i>	ditulis	U

5. Vokal Panjang

1.	<i>Faḥḥah + alif</i>	ditulis	Ā
	جاهلية	ditulis	<i>jāhiliyyah</i>
2.	<i>Faḥḥah + ya' mati</i>	ditulis	Ā

	تنسي	ditulis	<i>Tansā</i>
3.	<i>Kasrah + ya' mati</i>	ditulis	Ī
	كريم	ditulis	<i>Karīm</i>
4.	<i>ḍammah + wawu mati</i>	ditulis	Ū
	فروض	ditulis	<i>Furūd</i>

6. Vokal Rangkap

1.	<i>Faḥḥah + ya' mati</i>	ditulis	Ai
	بينكم	ditulis	<i>bainakum</i>
2.	<i>Faḥḥah + wawu mati</i>	ditulis	Au
	قول	ditulis	<i>Qaul</i>

7. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

ا انتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
اعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

8. Kata sandang Alif + Lām

a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah*, ditulis dengan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السماء	ditulis	<i>as-samā'</i>
الشمس	ditulis	<i>asy-syams</i>

9. Penulisan kata-kata dalam rangkaian

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوى الفروض	ditulis	<i>zawi al-furūd</i>
اهل السنة	ditulis	<i>ahl al-sunnah</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia digital di era teknologi yang sangat modern dan semakin canggih ini mampu merubah kehidupan manusia dengan sangat cepat. Internet menjadi hal yang sangat signifikan dalam mempengaruhi kehidupan manusia. Berdasarkan data yang diperoleh dari *internet world stats*, pengguna internet aktif di Indonesia pada juli 2022 mencapai 212,35 juta jiwa.¹ Sehingga Indonesia menempati urutan ketiga di Asia sebagai pengguna internet terbanyak. Hal ini dapat memberikan dampak dalam kehidupan manusia yang terbawa arus globalisasi.

Kemajuan dunia digital yang sangat pesat tentu banyak melahirkan *kemaslahatan* bagi kehidupan manusia. Ia akan membantu manusia dalam mengakses informasi dengan mudah dan cepat, mempermudah pekerjaan, menghemat sumber daya maupun memperluas jangkauan.² Namun di sisi lain kemajuan ini ternyata juga mempunyai dampak negatif, seperti turunnya produktifitas manusia, semakin mudah tersebarnya kejahatan, kemaksiatan maupun degradasi nilai-nilai keagamaan.

Kehadiran teknologi *web 3.0* dalam dunia digital seperti *virtual reality (VR)*, *augmented reality (AR)*, *artificial intelligence (AI)*, *blockchain*, *crypto*, jaringan *5G* maupun *edge computing*³, hal ini mampu

¹Internet World Stats, “*Internet Users, Facebook Subscribers & Population Statistics for 35 countries and regions in Asia*”, 31 Juli 2022, <https://www.internetworldstats.com/stats3.htm#links> diakses pada 21 Desember 2022 Pukul 21.59

²Adi Wijayanto, dkk., *Jejaring Teknologi Metaverse*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022), h. 3-4

³*Edge computing*, proses komputasi yang difokuskan untuk memproses lalu lintas IoT dan penyimpanan data sedekat mungkin dari sumber data ke pusat data, sehingga dapat mengurangi latensi dan penggunaan bandwidth yang tidak diperlukan. Lihat dalam Cathy Hackl, dkk., *Navigating the Metaverse: A Guide to Limitless Possibilities in a Web 3.0 World*, (United State: John Wiley and Sons Inc. 2022), h. 6-7

menciptakan dunia digital baru yang terbentuk dari kombinasi antara dunia nyata dan dunia virtual yang sering disebut *metaverse*.⁴ *Metaverse* dapat dianggap sebagai evolusi dari internet, dimana orang-orang akan menghabiskan waktu seperti di dunia nyata, bekerja, belajar, bermain, *travelling*, jual-beli, bahkan berinvestasi dalam dunia *metaverse*.

Konsep *metaverse* sendiri pertama kali muncul pada tahun 1992 dimana novelis Amerika Neal Stephenson dalam novelnya *Snow Crash* menggambarkan *metaverse* sebagai lingkungan virtual masif yang paralel dengan dunia fisik dimana penggunanya berinteraksi dengan *avatar* digital.⁵ Sedangkan perhatian masyarakat dunia terhadap *metaverse* akhir-akhir ini muncul sejak CEO Facebook Mark Zuckerberg mengumumkan pergantian nama dari *Facebook Inc* menjadi *Meta Platforms Inc* yang akan fokus untuk menciptakan dunia virtual *metaverse*.⁶

Pada tahun 2003 perusahaan *Liden Lab* dari Amerika yang mempunyai slogan '*Your World, Your Imagination*' telah mulai mengembangkan aplikasi *Second Life*. Aplikasi ini merupakan teknologi dalam *metaverse* yang memungkinkan pembangunan dunia virtual tiga dimensi yang sangat dekat dengan dunia nyata. Sebagian besar proses pembangunan objek dan pemeliharaan sosial di dalamnya dipelihara oleh *avatar* penghuni (*e-resident*), tetapi dipantau dan diorientasikan oleh *Liden Lab*. Melalui *second life* memungkinkan penggunanya membangun

⁴Cathy Hackl, dkk, *Navigating the Metaverse: A Guide to Limitless Possibilities in a Web 3.0 World*, h. 8

⁵Ujang Cepi Barlian, dkk., "Metaverse Sebagai Upaya Menghadapi Tantangan Pendidikan Di Masa Depan", dalam *Journal of Educational and Language Research*, Vol. 1 No. 12 Juli 2022, h. 2134

⁶Dewi Ambarwati, "Urgensi Pembaharuan Hukum Di Era "Metaverse" Dalam Perspektif Hukum Progresif", *Dialektika: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial*, Vol. 7 No. 2 September 2022, h. 153

duniannya sendiri, membeli tanah virtual, membangun konstruksi, menjual aset digital maupun bersosialisasi dengan pengguna *avatar* yang lain.⁷

Dalam praktiknya *metaverse* telah banyak digunakan masyarakat dunia dalam aspek-aspek kehidupan tertentu. Seperti perusahaan furnitur Swedia *IKEA* bergabung dengan *metaverse mix* pada tahun 2017 untuk menciptakan aplikasi *innovative place* dimana memungkinkan pengunjung untuk memilih perabot dan melihat seperti apa tampilannya dirumah atau kantor mereka.⁸

Kemudian dalam bidang keuangan saat ini beberapa negara di dunia telah berlomba-lomba membuat uang digital agar dapat digunakan untuk transaksi dalam dunia *metaverse*. Pada tahun 2017 Dubai telah mulai menerbitkan uang digital yang diberi nama *emCash*.⁹ Selain itu pada tahun 2020 negara Swedia juga mengeluarkan *e-krona* sebagai mata uang digital mereka.¹⁰ Seolah tidak ingin tertinggal oleh negara-negara besar di dunia Indonesia juga memulai langkah awal melalui Proyek Garuda dalam menerbitkan rupiah digital pada tahun 2022.¹¹

Dari 251 negara yang telah mengenal mata uang digital, terdapat 110 negara atau sekitar 43 % telah mengakui mata uang digital sebagai mata uang yang sah.¹² Inilah sebuah keniscayaan dari inovasi teknologi

⁷Eliane Schlemmer dan Luciana Backes, *Learning in Metaverses: Co-Existing in Real Virtuality*, (Brazil: IGI Global, 2013), h. 63

⁸Andriyanto A, dkk, *Teknologi Metaverse dan NFT*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), h. 7

⁹Departement Economy and Tourism, *Dubai Economy signs a memorandum of understanding with "Object Tech" to expedite the implementation of "emCash" to activate smart payment solutions*, 26 September 2017, https://ded.ae/News/ar/key_news/3093/emcash diakses pada 22 Desember 2022 pukul 16.00

¹⁰Sveriges Riskbank, *The Riksbank's e-krona pilot*, (Swedia: Sveriges Riskbank, 2020)

¹¹Bank Indonesia, *Proyek Garuda: Menavigasi Arsitektur Digital Rupiah*, (Jakarta: Bank Indonesia, 2022)

¹²Muhammad Afdi Nizar, *The Controversies of Digital Currency*, (Jakarta: Kementrian Keuangan, 2018), h. 15

yang memaksa sebuah perubahan dalam banyak elemen kehidupan manusia, bangsa maupun negara.

Dilansir dari laman kominfo mengungkapkan bahwa KTT (Konferensi Tingkat Tinggi) G20 yang diadakan di Bali bulan November 2022 menjadi ajang ekspose *metaverse* Indonesia. Bersama perusahaan Meta Indonesia dan WIR Grup, Kemkominfo mendukung pembangunan ekosistem *metaverse* Indonesia. Melalui KTT tersebut diperkenalkanlah Nusameta yaitu ekosistem *metaverse* Indonesia yang mengedepankan kearifan lokal Indonesia.¹³ Untuk menciptakan ekosistem *metaverse Indonesia* WIR grup telah bekerjasama dengan BRI dan BNI dari sektor keuangan, *Jakarta Fashion Week*, Alfamart dari sektor retail, label musik Indonesia *Sun Eater* dari industri hiburan, bahkan pengembang properti seperti *Vasanta* dan *Triniti Land*, dan masih banyak lagi baik dalam bidang pendidikan maupun ekonomi digital.¹⁴

Namun di sisi lain pada tahun 2019 *Federal Trade Commission (FTC)*¹⁵ telah menggugat perusahaan media sosial terbesar yaitu *facebook*. Hal ini terjadi ketika *facebook* yang telah lama mengakuisisi *platform chatting* terbesar seperti *whatsapp* dan media sosial *instagram* diduga telah menyalahgunakan posisi dominannya dan menciptakan monopoli di pasar media sosial. Gugatan tersebut mempersoalkan tentang pelanggaran privasi penggunanya, dimana jutaan data rahasia pengguna *facebook* telah

¹³Kementerian Kominfo RI, *KTT G20 Ajang Ekspose Metaverse Indonesia*, 21 Oktober 2022, <https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/ktt-g20-ajang-ekspose-metaverse-indonesia/>, diakses pada 27 Desember 2022 pukul 10.03.

¹⁴WIR Grup, *Indonesian Technology Company, WIR Group to Introduce the Indonesia's Metaverse Prototype*, 2 Mei 2022, <https://wir.group/en/2022/05/02/perusahaan-teknologi-indonesia-wir-group-memperkenalkan-prototipe-metaverse-indonesia-2/>, diakses pada 27 Desember 2022 pukul 10.14.

¹⁵*Federal Trade Commission (FTC)* adalah komisi perdagangan federal di Amerika yang bertugas untuk melindungi konsumen dan persaingan bisnis dengan mencegah praktik bisnis yang anti persaingan, menipu dan tidak adil dalam penegakkan hukum. Lihat: Federal Trade Commission (FTC), "*About FTC*" <https://www.ftc.gov/> diakses pada 26 Februari 2024 pukul 22.44

dijual di *dark-web*¹⁶. *Facebook* yang menyimpan milyaran data pribadi dari sebagian besar penduduk dunia dinilai sama berbahayanya dengan negara yang tidak bertanggungjawab ketika memiliki tenaga nuklir.¹⁷

Selanjutnya tidak kalah penting, meningkatnya ketergantungan umat manusia terhadap sistem *artificial intelligent (AI)* atau kecerdasan buatan dapat menimbulkan resiko yang besar. Kecerdasan buatan bertujuan untuk mengotomatisasi berbagai tugas manusia, seperti kemampuan membuat gambar, teks, suara secara dinamis, hingga memandu atau mengambil alih manusia dalam berbagai penggunaan perangkat keras dalam dunia nyata. Sehingga terdapat tantangan penting dari sini, yaitu bagaimana menentukan siapa yang bertanggungjawab atas kerusakan atau kejahatan yang dihasilkan dari sebuah sistem kecerdasan buatan. Ancaman dari kecerdasan buatan terhadap hak-hak dasar manusia bergantung pada bagaimana kecerdasan tersebut dirancang, serta data apa saja yang digunakan.¹⁸

Kecerdasan buatan memiliki kemampuan dalam membersihkan, mengatur, dan menganalisa kumpulan data yang sangat besar di internet sehingga dapat disalahgunakan dan dapat menimbulkan konsekuensi yang serius. Bukti eksperimental menunjukkan bahwa *AI* dalam *deepfakes*¹⁹

¹⁶*Dark-web* atau web gelap sering juga disebut dengan *dark-net* atau yang berarti jaringan gelap. *Dark-web* merupakan bagian dari web yang paling dalam sehingga dibutuhkan peramban atau *browser* khusus untuk dapat mengaksesnya. *Browser-browser* ini dapat menganonimkan alamat *internet protocol (IP)* pengguna. Situs-situs dalam web ini terkenal dengan jaringan tindak kriminal seperti pengoperasian pasar ilegal yang dilakukan oleh para *hacker*, penjahat, pembunuh bayaran, penjual obat-obatan terlarang maupun senjata api. Lihat: Stanley Okyere-Agyei, “*The Dark Web – A Review*”, Gambia: Research Nexus in IT, Law, Cyber Security & Forensics, 2022, h. 210

¹⁷Vaishali Pooniwala, “Facebook’s Monopoly and Data Protection: A Closer Look”, dalam *Jal & J: Journal of Applicable Law & Jurisprudence*, Vol. 1 No. 1 Juli 2021, h. 2-4

¹⁸Jaume Duch Guillot, *Artificial intelligence: threats and opportunities*, Europa: Directorate General for Communication, 2023, h. 4

¹⁹Secara umum istilah *deepfakes* mengacu pada semua konten palsu digital yang dibuat melalui teknik *deep learning system* atau sistem pembelajaran yang mendalam. Algoritma yang digunakan dalam sistem ini mampu menukar wajah orang yang satu dengan

dapat memanipulasi opini politik dan perilaku pemilih sebagaimana yang terjadi dalam pemilu presiden di Kenya, Amerika Serikat dan Perancis.²⁰

Sedangkan penerapan kecerdasan buatan dalam aplikasi *chatbot*²¹ dinilai oleh para pakar dapat mengubah dunia akademik maupun dunia pekerjaan. Sebagaimana diungkapkan oleh Stephen Marce sebagai seorang novelis dan penulis, bahwa esay di perguruan tinggi telah mati karena tidak ada yang siap menghadapi bagaimana *AI* akan mengubah dunia, siswa dapat dengan mudah menyontek tanpa takut ketahuan, menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas dengan mudah tanpa harus belajar. Hal ini senada dengan apa yang di khawatirkan oleh Alex Hern seorang pakar dan jurnalis teknologi, bahwa dalam beberapa tahun kedepan bisa saja peneliti, programmer maupun jurnalis dapat kehilangan pekerjaannya karena adanya kecerdasan buatan yang berkembang dengan sangat pesat dan tidak terkendali.²²

Teknologi dalam *metaverse* yang imersif mampu memperluas realitas atau menciptakan realitas baru dengan memanfaatkan lingkungan sekitar secara 360°. Sehingga jika teknologi ini digunakan secara berlebihan oleh anak-anak dapat mengganggu perkembangan kognitif dan sosial mereka. Thomas Baumgartner, seorang ahli saraf dan penulis tentang studi ini mengungkapkan bahwa, ketika lingkungan virtual terlihat menjadi

yang lainnya baik dalam bentuk gambar maupun video. Sehingga penyalahgunaan teknologi ini dapat menciptakan berita palsu, penipuan finansial dan lain sebagainya. Lihat dalam Christian Rathgeb, dkk, *Handbook of Digital Face Manipulation and Detection*, Switzerland: Springer, 2022, h. 4

²⁰Frederik Federspiel, "Threats by Artificial Intelligence to Human Health and Human Existence", dalam *BMJ Global Health*, Mei 2023, h. 2

²¹*AI Chatbot* pada dasarnya merupakan obrolan teks dua arah antara pengguna atau manusia dengan algoritma atau kode komputer dalam sebuah aplikasi. *Chatbot* diawali dengan kata *AI* atau kecerdasan buatan karena aplikasi-aplikasi *chatbot* memiliki algoritma yang meniru kecerdasan manusia dalam berkomunikasi melalui teks. Lihat dalam Lon Safko, *The Artificial Intelligence Chatbot*, (Amerika: KDP Print US, 2019), h. 9

²²Sandra Jamieson, "The AI "Crisis" and A (Re)turn To Pedagogy", dalam *Composition Studies*, Vol. 5 No. 3, 2022, h. 153

lebih realistis dan imersif, maka batas antara dunia virtual dan dunia nyata akan semakin sulit difahami oleh anak-anak. Sehingga teknologi ini dapat memberikan dampak pada anak-anak dalam kemampuan memahami realitas kehidupan.²³

Selain itu pada tahun 2021 Ijtima Ulama Komisi Fatwa MUI ke-7 di Jakarta telah menyepakati tentang hukum *cryptocurrency*. Ketentuan hukum yang dikeluarkan MUI yaitu bahwa penggunaan *cryptocurrency* sebagai mata uang hukumnya haram, karena mengandung unsur *garar*, *ḍarar* dan bertentangan dengan UU nomor 7 tahun 2011 dan Peraturan Bank Indonesia nomor 17 tahun 2015. *Cryptocurrency* sebagai komoditi aset digital juga tidak sah diperjualbelikan karena mengandung unsur *garar*, *ḍarar*, *qimār*, dan tidak memenuhi syarat *sil'ah* secara syar'i. *Cryptocurrency* sebagai aset dapat dikatakan sah jika telah memenuhi syarat *sil'ah* secara syar'i.²⁴

Teknologi dalam dunia *metaverse* memiliki sejumlah tantangan yang bersifat persuasif dan dapat mempengaruhi kesejahteraan fisik, psikologi, moral dan etika maupun keamanan data.²⁵ Meskipun Craig Donato sebagai *CEO Roblox* mengungkapkan bahwa *metaverse* menawarkan pengalaman dan petualangan yang menakjubkan. Namun banyak orang juga mengatakan bahwa *metaverse* merupakan bentuk halusinasi atau berangan-angan secara bersama-sama. Itu dikarenakan

²³UNICEF, *The Metaverse, Extended Reality and Children*, (Italia: UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight, 2023), h. 19

²⁴Majelis Ulama Indonesia, *Keputusan Fatwa Hukum Uang Kripto atau Cryptocurrency*, 12 November 2021, <https://mui.or.id/berita/32209/keputusan-fatwa-hukum-uang-kripto-atau-cryptocurrency/>, diakses pada 22 Desember 2022 pukul 16.53

²⁵Athanasios Christopoulos, dkk, "ARLEAN: An Augmented Reality Learning Analytics Ethical Framework", dalam *MDPI Journal: Computers*, Vol. 10 No. 92 Juli 2021, h. 4

banyak hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata tetapi bisa dilakukan di *metaverse*.²⁶

Keniscayaan kehadiran *metaverse* akan mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat luas baik dalam pendidikan, keagamaan, sosial kemasyarakatan maupun ekonomi. Sehingga hal ini harus didukung dengan kesiapan protokol regulasi yang optimal melalui batas-batas syari'at dan kekuatan keimanan yang akan membimbing kepribadian seorang muslim agar tidak benar-benar tenggelam dalam dunia *metaverse*.

Dunia *metaverse* bukan hanya sekedar teknologi yang mampu menyuguhkan kemudahan berinteraksi seperti sosial media dan *e-commerce* saat ini, tetapi *metaverse* lebih kepada perwujudan digitalisasi tiga dimensi aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga memerlukan terobosan baru dibidang nilai-nilai etika, moral maupun hukum untuk mengarahkan setiap aktifitas manusia dalam *metaverse*.²⁷

Metaverse bukan lagi hanya sebuah konsep tetapi telah menjadi realita sosial dan bukan lagi sekedar imajinasi akan tetapi telah merubah era masyarakat. Dimana sebagian besar aktifitas fisik masyarakat dalam dunia nyata diubah menjadi aktifitas masyarakat online dalam dunia virtual. Setiap individu dalam masyarakat digital memiliki kebebasan bertindak selayaknya masyarakat di dunia nyata. Individu dapat menjadi *avatar* dengan identitas yang berbeda dengan kehidupan nyata. Kebebasan ini menjadi sebuah tantangan dalam implementasi norma kehidupan masyarakat untuk mengarahkan setiap aktifitas dalam dunia *metaverse*.²⁸

Tidak dipungkiri banyak keuntungan dan kemudahan dengan adanya teknologi *metaverse*. Akan tetapi bukan berarti teknologi ini tidak

²⁶Andika H Mustakim, "Isu Privasi dan Keamanan Hambat Investasi Metaverse", dalam *Koran Sindo*, Jakarta, Jum'at, 10 Juni 2022, h. 2

²⁷Dewi Ambarwati, "Urgensi Pembaharuan Hukum Di Era "Metaverse"", h. 155

²⁸Adi Wijayanto, dkk., *Jejaring Teknologi Metaverse*, h. 102-103

memiliki celah kekurangan ataupun kelemahan. Ancaman yang nyata dengan seluruh kemudahan dan kebebasan yang diberikan teknologi dalam *metaverse* memerlukan petunjuk untuk mengatur norma kehidupan di dalamnya sehingga masyarakat tidak terlena dengan keindahan yang ditawarkannya.

Berbicara mengenai teknologi baru dalam dunia *metaverse* yang lambat laun tidak terhindarkan dalam seluruh aspek kehidupan manusia, jauh ribuan tahun yang lalu Al-Qur'ān telah memperingatkan tentang ancaman dari angan-angan yang akan melalaikan manusia dalam kehidupannya. Sehingga dari penjabaran di atas tentang dinamika dunia *metaverse* membawa penulis tertarik untuk mengkaji dan mentadaburi peringatan Allah Swt melalui Al-Qur'ān tentang ancaman angan-angan yang akan melalaikan manusia dalam menjalani kehidupannya sebagai hamba Allah Swt di muka bumi ini.

Melalui pendekatan tadabur Al-Qur'ān yang di tawarkan Abdurrahman Ḥabannakah penulis ingin mengungkap peringatan Allah Swt dalam Al-Qur'ān, batasan-batasan dalam kehidupan umat muslim untuk menghadapi dunia *metaverse* yang tidak terelakkan ini. Sehingga umat muslim dapat mempersiapkan diri dan mengarahkan teknologi *metaverse* dalam kebermanfaatan serta tidak tenggelam dalam dunia angan-angan *metaverse*.

Kaidah tadabur Al-Qur'ān telah Abdurrahman tuangkan dalam kitabnya *qawā'id at-tadabbur al-amṣal li kitābillāh 'azza wa jall*. Dalam kitab ini terdapat 40 kaidah untuk mentadaburi Al-Qur'ān. Tadabur dimulai dengan pembicaraan kaidah yang sederhana seperti tema ayat atau surat hingga perbincangan kaidah yang kompleks seperti qira'at.

Namun secara garis besar 40 kaidah tadabur Abdurrahman dapat dikelompokkan menjadi 5 karakteristik kaidah utama yang berisi kaidah-

kaidah yang saling berkaitan. Diantaranya yang *pertama*, berpegang pada *manhāj mawḍū'ī Al-Qur'ān*. *Kedua*, memahami *asbābun nuzūl Al-Qur'ān*, sejarah dan yang berkaitan dengannya. *Ketiga*, mendalami kaidah bahasa dalam Al-Qur'ān dengan meneliti struktur ayatnya. *Keempat*, menguasai ilmu *Balāghah Al-Qur'ān* dan yang berkaitan dengannya. *Kelima*, melakukan *ijtihād* atau *ra'yun* untuk memahami *nās-nās* tertentu dalam Al-Qur'ān. Lima pokok kaidah tersebut dapat memudahkan dalam upaya implementasi kaidah tadabur pada ayat-ayat Al-Qur'ān.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah dipaparkan di atas dapat diperoleh beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan teknologi yang cepat dalam kehidupan manusia harus diimbangi dengan instrumen kehidupan yang mendukung sehingga tidak menimbulkan *kemuḍāranan*.
- b. Implikasi negatif *metaverse* dalam berbagai aspek kehidupan manusia.
- c. Pro dan kontra para akamedisi dalam menghadapi *metaverse*.
- d. Ruang lingkup dunia *metaverse*.
- e. Nilai-nilai yang harus dibawa manusia ketika menyelami dunia *metaverse*.
- f. Teori-teori pendekatan dalam memahami ayat-ayat Al-Qur'ān.
- g. Solusi Al-Qur'ān dalam membentengi diri dari dunia *metaverse*.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan luasnya identifikasi masalah di atas, maka penulis akan membatasi hanya pada permasalahan berikut:

- a. Penelitian ini lebih berfokus pada membahas tentang istilah angan-angan yang melalaikan kehidupan manusia pada surat al-Baqarah

[2]:78, 111, an-Nisā [4]:119, 120, 123, al-Hijr [15]:3, al-Qaṣaṣ [28]:82, Muḥammad [47]:25 dan al-Ḥadīd [57]:14.

- b. Penelitian ini difokuskan dengan analisa penafsiran perspektif tiga ahli tafsir. Pertama pandangan tafsir klasik yaitu tafsir al-Qurṭubī dan dua pandangan tafsir kontemporer yaitu tafsir al-Miṣbāḥ dan tafsir al-Munīr.
 - c. Analisis pada penelitian ini berfokus menggunakan teori *tadabbur Al-Qur'ān* Abdurrahman Ḥabannakah untuk mengungkapkan kandungan penafsiran.
3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana analisis *tadabbur Al-Qur'ān* Abdurrahman Ḥabannakah terhadap peringatan dan petunjuk Al-Qur'ān dalam merespon kehadiran dunia *metaverse*?
- b. Bagaimana kontekstualisasi nilai Qur'āni dalam dunia *metaverse* dalam perspektif *tadabbur Al-Qur'ān* Abdurrahman Ḥabannakah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini diharapkan dapat mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis peringatan dan petunjuk Al-Qur'ān dalam meresponkehadiran dunia *metaverse*.
2. Untuk menganalisis peringatan dan petunjuk Al-Qur'ān dalam merespon kehadiran dunia *metaverse* menggunakan *tadabbur Al-Qur'ān* Abdurrahman Ḥabannakah.

D. Kegunaan Penelitian

Secara umum kegunaan penelitian ini dapat digolongkan menjadi kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis. Kedua kegunaan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Menjadi literasi pada perkembangan ilmu *science* dan keagamaan bagi masyarakat Indonesia.
 - b. Menjadi referensi dalam kajian tafsir Al-Qur'ān sebagai respon terhadap perkembangan arus globalisasi.
 - c. Memberikan sumbangsih ilmiah dalam memperkaya wawasan kajian keislaman tentang metodologi penafsiran Al-Qur'ān
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti, menjadi sarana untuk menganalisa respon Al-Qur'ān dalam menjawab problematika dalam kehidupan masyarakat.
 - b. Bagi akademisi, menambah referensi dalam kajian ilmu Al-Qur'ān dan tafsir.
 - c. Bagi masyarakat umum, menjadi motivasi untuk selalu mengkaji dan mentadaburi Al-Qur'ān.

E. Kajian Pustaka

Sesuai dengan pokok permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis menemukan beberapa literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas, antara lain:

1. Tesis yang berjudul “*Analisis Prinsip Tadabbur : Qawā'id at-Tadabbur al-Amsal dan Aplikasinya Dalam Tafsir Ma'ārij at-Tafakkur Wa Daqā'iq at-Tadabbur*” karya Nurul Zakirah. Tesis ini diterbitkan di Universiti Malaya, Kuala Lumpur. Tesis ini membahas mengenai konsep tadabur Al-Qur'ān dan kepentingannya

bagi masyarakat. Tesis ini hanya fokus membahas prinsip tadabur Abdurrahman dan contohnya secara parsial dalam kitab tafsirnya yaitu kitab *tafsir al-ma'ārij at-tafakkur wa daqā'iq at-tadabbur*. Sedangkan penelitian ini akan menerapkan teori tadabur Abdurrahman Habannakah untuk mentadaburi ayat-ayat Al-Qur'ān dalam kitab-kitab tafsir yang lainnya.²⁹

2. Buku yang berjudul “*Monograf Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse*” karya Reza Rachmatullah dan kawan-kawan. Buku ini diterbitkan oleh Eureka Media Aksara di Jawa Tengah pada tahun 2022. Buku ini menyajikan analisa kebutuhan akan media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi *metaverse*. Selain itu penelitian ini juga mengungkapkan persepsi guru terhadap potensi *metaverse* sebagai media pembelajaran interaktif. Perbedaan penelitian ini yaitu buku tersebut hanya membahas tentang potensi implementasi *metaverse* sebagai media pembelajaran interaktif, tidak membahas ruanglingkup *metaverse* yang sangat luas dan potensi negatif dari adanya *metaverse*. Selain itu buku tersebut tidak merujuk pada penelitian kitab tafsir. Sedangkan penelitian ini berkontribusi untuk mengungkapkan solusi Al-Qur'ān dalam menghadapi dunia *metaverse*.³⁰
3. Buku yang berjudul “*Transformasi Model Bisnis: Konsep, Strategi dan Antisipasi Menyongsong Era Metaverse*” karya Librita Arifiani dan Asnan Furinto. Buku ini diterbitkan oleh Scopindo Media Pustaka di Surabaya pada tahu 2022. Buku ini membahas

²⁹Nurul Zakirah, “Analisis Prinsip Tadabbur: Qawā'id at-Tadabbur al-Amsal dan Aplikasinya dalam Tafsir Ma'ārij at-Tafakkur wa Daqā'iq at-Tadabbur”, Tesis, Akademi Pengajian Islam Universiti Malaysia: Kuala Lumpur, 2018

³⁰Reza Rachmatullah, dkk, “*Monograf Pembelajaran Interaktif Dengan Metaverse*”, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022)

mengenai konsep, strategi, maupun antisipasi dalam bidang bisnis untuk menyambut dunia *metaverse*. Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian penulis akan membahas antisipasi umat muslim dengan petunjuk Al-Qur’ān dalam menyongsong era *metaverse*.³¹

4. Jurnal yang berjudul “*Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi*” karya Bobby Hartono Putro. Jurnal ini diterbitkan oleh Syntax Literate pada tahun 2022. Pada penelitian ini membahas pro-kontra implementasi ibadah digital menggunakan gereja *metaverse*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ibadah dengan pola gereja *Metaverse* secara teologis dan biblikal tidak bertentangan dengan perintah agama keyakinan mereka. Namun tetap harus dipertimbangkan bahwa ibadah menggunakan gereja *metaverse* tetap memiliki kekurangan dan kelebihan yang harus dipertimbangkan. Titik perbedaannya tentu pada pandangan terhadap kehadiran *metaverse*. Jika penelitian tersebut memandang dari sudut teologi kristen, pada penelitian ini akan diuraikan menurut sudut pandang Islam. Sehingga penelitian ini akan memperluas *ḥazanah* tafsir Al-Qur’ān.³²
5. Jurnal yang berjudul “*Metaverse and Hajj: The Meaning of Muslims in Indonesia*” karya Hengky Fernando dan Yuniar Galuh Larasati. Jurnal ini dipublikasikan oleh IAIN Pare-pare dalam jurnal *Kuriositas* tahun 2022. Penelitian ini membahas mengenai

³¹Librita Arifiani dan Asnan Furinto, “*Transformasi Model Bisnis: Konsep, Strategi dan Antisipasi Menyongsong Era Metaverse*”, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2022)

³²Bobby Hartono Putro, “*Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi*”, *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. 7 No.5 Mei 2022

pemaknaan umat Islam di Indonesia mengenai wacana implementasi ibadah haji dalam dunia *metaverse*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menurut MUI dan Muhammadiyah, Haji *metaverse* tidak bisa menggantikan perjalanan ibadah haji, sehingga jika dilakukan tidak sah. Sedangkan menurut NU Haji *metaverse* boleh dilakukan dalam rangka pendidikan tentang ibadah haji sebelum berangkat ke tanah suci. Titik perbedaan penelitian ini yaitu tema pembahasan hanya pada ibadah haji dan perolehan data pada penelitian ini bersumberkan dari media online yang kemudian dianalisa tanpa melalui studi literatur kitab tafsir. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu bersumber dari studi literatur kitab tafsir dan pembahasan tidak terbatas hanya pada ibadah Haji.³³

Demikian beberapa penelitian terdahulu yang berhasil penulis kumpulkan. Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan penulis tulis yaitu penulis mencoba mengungkapkan secara lebih detail tentang kehadiran dunia *metaverse* dan petunjuk dalam Al-Qur’ān untuk merespon keniscayaan teknologi ini. Kecanggihan dalam dunia *metaverse* yang tidak direspon secara bijaksana dapat menyebabkan manusia terlena dengan aktifitas dunia *metaverse* sehingga melalaikan norma dan kewajiban mereka dalam kehidupan nyata. Dalam tesis ini juga akan menggunakan pendekatan teori tadabur Al-Qur’ān Abdurrahman Ḥabannakah untuk mengungkapkan isi kandungan dari Al-Qur’ān

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

³³Hengky Fernando dan Yuniar Galuh Larasati, “Metaverse and Hajj: The Meaning of Muslims in Indonesia”, *Kurioritas: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, Vol. 15 No. 2 Agustus 2022

Dilihat dari bentuknya, penelitian ini tergolong dalam penelitian kualitatif karena tidak diperoleh melalui prosedur data statistik atau hitungan yang lainnya. Sedangkan jika dilihat dari objeknya, penelitian ini termasuk penelitian pustaka (*library research*) karena penelitian ini meneliti dokumen-dokumen tertulis seperti jurnal, buku, kitab tafsir dan lain sebagainya.

2. Sumber Data

Pencarian sumber data dilakukan dengan cara dokumentasi atas kitab-kitab yang berkaitan. Jenis sumber data terbagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dari penelitian ini adalah kitab tadabur karya Abdurrahman Ḥabannakah yaitu *qawā'id at-tadabbur al-amṣal li kitabillah 'azza wa jall*, serta kitab-kitab tafsir diantaranya kitab tafsir al-Qurtubī, tafsir al-Miṣbāḥ dan tafsir al-Munīr. Sedangkan sumber data sekunder terdiri dari buku, jurnal dan literatur lainnya yang berkaitan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Mengingat jenis penelitian ini tergolong penelitian pustaka maka pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi. Data-data tertulis dalam kitab-kitab tafsir, buku, majalah, jurnal dan penelitian terdahulu dikumpulkan, diolah kemudian dianalisa.

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan yaitu deskriptif-analitis. Data dianalisa dengan cara menjelaskan, menguraikan dan menganalisa penafsiran dari ayat terkait.

Dalam proses mentadaburi ayat-ayat suci Al-Qur'an terdapat 40 kaidah yang telah dijelaskan oleh Abdurrahman Ḥabannakah dalam kitabnya *qawā'id at-tadabbur al-amṣal li kitabillah 'azza wa jall*. Dari 40 kaidah tersebut dapat dikelompokkan menjadi 5 kaidah utama

dimana didalamnya terdapat beberapa kaidah yang memiliki karakteristik yang saling berdekatan, diantaranya: 1) Kaidah yang berkaitan dengan *mauḍū'ī Al-Qur'ān*; 2) Kaidah yang berkaitan dengan *asbābun nuzūl*; 3) Kaidah yang berkaitan dengan kajian bahasa *Al-Qur'ān*; 4) Kaidah yang berkaitan dengan kajian *balāghah Al-Qur'ān*; 5) Kaidah yang berkaitan dengan pendekatan *ra'yun* dalam memahami ayat. Adapun kaidah-kaidah ini akan digunakan oleh penulis untuk menganalisis dan melakukan pemeriksaan dalam proses mentadaburi arti serta makna yang terkandung dalam ayat-ayat suci Al-Qur'an.

G. Sistematika Penulisan

Supaya penelitian ini menjadi satu kesatuan yang utuh penulis melakukan sistemasi pembahasan sebagai berikut:

Bab *pertama*, berupa pendahuluan yang memuat latar belakang, permasalahan, tujuan, kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab *kedua*, membahas tentang kajian pustaka yang di dalamnya memuat landasan teori berisi tentang teori-teori *tadabbur Al-Qur'ān*, nilai Qur'āni dan *metaverse*. Dalam bab ini dapat meliputi pengertian, urgensi, nilai Qur'āni, sejarah, ruang lingkup, cara kerja dunia *metaverse* dan implementasi teknologi *metaverse* dalam kehidupan.

Bab *ketiga*, membahas mengenai biografi Abdurrahman Ḥabannakah dan profil kitab kaidah *tadabbur Al-Qur'ān* yang dirumuskannya.

Bab *keempat*, merupakan pembahasan inti dari tesis ini. Pada bab ini penulis akan mengkontekstualisasikan nilai-nilai Qur'āni yang dapat diterapkan dalam dunia *metaverse* dengan analisa kaidah tadabur

Abdurrahman Habannakah dalam mentadaburi ayat-ayat Al-Qur'ān yang berkaitan dengan tema pembahasan.

Bab *kelima*, merupakan akhir dari pembahasan dalam penelitian ini yang berisi simpulan dari pembahasan dan penelitian yang dilakukan. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan saran yang dapat dilakukan oleh peneliti lain tentang persoalan yang diangkat dalam penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dengan judul Tadabbur Al-Qur'an dalam Dunia Metaverse (Analisis Qawā'id at-Tadabbur al-Amsal Abdurrahman Habannakah), maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Metaverse hadir dalam kehidupan manusia sebagai dunia imajinasi yang dapat membangkitkan panjang angan-angan terhadap kehidupan dunia. Lingkungan virtual yang sangat realistis ini memungkinkan penghuninya untuk mencoba sesuatu yang mustahil atau hanya menjadi angan-angan mereka selama hidup di dunia. Al-Qur'an tentu telah memberikan peringatan dan petunjuk kepada manusia agar tidak lalai karena angan-angan yang hadir dalam benak mereka.

Penafsiran dengan pendekatan tadabur terhadap ayat-ayat yang mengandung peringatan tentang angan-angan yang telah diidentifikasi, menunjukkan bahwa terdapat beberapa bentuk angan-angan dan penyebabnya. Diantaranya seperti angan-angan orang Yahudi yang enggan memahami isi kandungan kitabnya, angan-angan orang kafir tentang surga karena kedengkian mereka kepada umat yang lainnya, angan-angan orang musyrik yang menjadikan setan sebagai pelindung mereka, janji-janji setan yang akan selalu membangkitkan angan-angan manusia, angan-angan akan pahala di akhirat padahal orang-orang kafir durhaka selama di dunia, angan-angan tentang harta, kedudukan dan kesenangan dalam kehidupan dunia, hingga angan-angan yang dapat mengembalikan umat manusia kedalam kekafiran dan membinasakan mereka di akhirat.

2. Adapun analisis nilai Qur'āni yang dapat diterapkan dalam dunia metaverse, berdasarkan hasil penafsiran ayat-ayat di atas penulis menemukan enam nilai Qur'āni yang dapat diterapkan agar tidak terlena dengan keindahan dunia metaverse. Nilai-nilai tersebut diantaranya menghindari fanatisme maupun ikut-ikutan belaka tanpa dilandasi adanya ilmu pengetahuan, menjadikan nilai-nilai ajaran Islam sebagai tolak ukur suatu kebenaran, menghindari berbuat keji dan mungkar, berhati-hati dengan kesenangan kehidupan dunia, mencari rizki dengan cara yang baik dan benar, dan jujur dalam setiap aktifitas metaverse.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai nilai Qur'āni yang dapat diterapkan dalam dunia *metaverse*, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada masyarakat hendaknya bijak dalam menyongsong kehadiran *metaverse* yang memiliki segudang keindahan dan kemudahan dalam membantu aktifitas umat manusia.
2. Kepada individu muslim hendaknya memupuk dan menguatkan nilai-nilai ajaran Islam agar ketika memasuki dunia *metaverse* mampu menerapkannya dan mendakwahkannya dengan baik agar tidak terlena dengan kehidupan baru yang dapat melalaikan umat muslim.
3. Kepada pemerintah agar dapat menyambut kehadiran *metaverse* dengan sejumlah regulasi yang dapat menavigasi kearah yang baik dan tidak membahayakan keamanan dan kenyamanan umat manusia yang ingin memanfaatkannya.
4. Kepada akademisi agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang komprehensif karena penelitian ini hanya terbatas sedangkan dunia metaverse terus berkembang menyentuh hampir mempengaruhi setiap elemen kehidupan umat manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Depertemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Ibnu Manẓur. *Lisān al-Arab*. Kairo: Dār al-Ma'āruf, 1955.
- Adawiyah, Rabi'atul, dan dkk. "Peran Ayah dalam Pendidikan Anak Perspektif Al-Qur'an (Telaah Tafsir Ibnu Kaṣīr dan al-Miṣbāḥ)." *Jurnal Paedagogi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 9, no. 2 (April 2022): 255 - 265.
- Aḥmad al-Hāsyimī. *Jawāhir al-Balāghah*. Beirut: Maktabah al-Aṣriyah, t.t.
- Al-Ahdal. *Ta'līmu Tadabburil Qur'ānil Karīm*. Beirut: Markaz dirāsāt wa mualūmāt Al-Qur'ān, 2009.
- al-Ak, Khālīd Abdurrahman. *Uṣūl at-Tafsīr wa Qawā'iduhu*. Beirut: Dār an-Nafāis, 1986.
- al-Bukhārī, Abū 'Abdillāh Muḥammad ibn Ismā'īl. *Ṣaḥīḥ Bukhārī Jilid 4*. Kairo: Grand Emiri Press, 2006.
- al-Gazali, Abu Ḥāmid. *Ihyā' Ulūmuddīn Jilid 5*. Jeddah: Dār al-Minhāj, 2011.
- al-Jarrāḥ, Āidah. *Abdurrahman Ḥabannakah al-Maidānī al-Ālim al-Mufakkir al-Mufasssir*. Jeddah: Dār al-Basyīr, 2001.
- al-Jazāirī, Abū Bakar Jābir. *Aqīdah al-Mukmin*. Kairo: Maktabah al-Kuliyāt al-Azhariyah, 1978.
- al-Jurjānī, Alī bin Muḥammad. *Mu'jam at-Ta'rīfāt*. Kairo: Dār Al-Faḍīlah, 2011.
- al-Karbāsī, Muḥammad Ja'far Syaikh Ibrāhīm. *I'rāb Al-Qur'ān Jilid 2*. Beirut: Dār wa Maktabah al-Hilāl, 2001.
- al-Khalīl, A. Ṭaha Ḥusein al-Mujāhid dan A. Aṭāillāh Faṭānī. *Kamus al-Wāfi*. Jakarta: Gema Insani, 2016.
- Al-Lāḥim. *Mafātiḥ Tadabbur Al-Qur'ān wa an-Najāh fī al-Ḥayāh*. Riyadh: Maktabah al-Malik Fadh, 2007.
- al-Majzūb, Muḥammad. *Ulamā wa Mufakkirūn 'Araftuhum Jilid 3*. Riyāḍ: Dār al-Syawāf, 1992.
- al-Qaṭṭān, Mannā. *at-Tasyrī' wa al-Fiqh fī al-Islām*. Kairo: Maktabah Wahbah, 2001.
- al-Qazwainī, Jalāluddīn Muḥammad bin Abdurrahman. *at-Talkhīṣ fī 'Ulūm al-Balāghah*. Beirut: Dār al-Fikr al-Arabī, 1904.
- Al-Qurṭubī. *al-Jāmi' li Aḥkāmil Qur'ān Jilid 2*. Dialihbahasakan oleh Fathurrahman & Ahmad Hotib. Jakarta: Pustaka Azzam, 2007.
- al-Sanīdī, Salmān bin Umar. *Tadabbur Al-Qur'ān*. Riyadh: Majalah al-Bayān, 2008.
- al-Zajjāj, Abū Ishāq Ibrāhīm. *Ma'ānī Al-Qur'ān wa I'rābuhu Jilid 3*. Beirut: Ulumul Kitab, 1988.

- Ambarwati, Dewi. "Urgensi Pembaharuan Hukum Di Era "Metaverse" Dalam Perspektif Hukum Progresif." *Dialektika: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (September 2022): 151 – 167.
- Andi Muhammad Asbar, Agus Setiawan. "Nilai Aqidah, Ibadah, Syariah Dan Al-Dharuriyat Al-Sittah Sebagai Dasar Normatif Pendidikan Islam." *AJIE: al-Gazali Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (Juni 2022): 87 - 101.
- Andriyanto, dan dkk. *Teknologi Metaverse dan NFT*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- an-Nahhas, Abū Ja'fār Aḥmad. *I'rābul Qur'ān*. Beirut: Dār al-Ma'rifah, 2008.
- Ante, Lennart. *Avatars: Shaping Digital Identity in the Metaverse*. Jerman: Blockchain Research Lab, 2023.
- As-Sa'dī. *Taisīr al-Karīm al-Raḥman fī Tafṣīr Kalām al-Manān*. Riyadh: Maktabah Ubaikāni, 2001.
- as-Sabt, Khālid Uṣman. *Qawā'id at-Tafṣīr Jam'an wa Dirāsatan*. Kairo: Dār Ibnu Affan, 2008.
- as-Suyūṭī, Jalāluddīn. *al-Itqān fī Ulūm Al-Qur'ān*. Beirut: Mu'asasah ar-Risālah, 2008.
- . *Asbābun Nuzūl*. Beirut: Mu'asasah al-Kitāb al-Ṣaqāfiyah, 2002.
- Asyafah, Abas. *Konsep Tadabbur Al-Qur'ān*. Bandung: Maulana Media Grafika, 2014.
- Asy-Syinqīṭī. *Aḍwā' al-Bayān fī Īdāh Al-Qur'ān bi al-Qur'ān*. Jeddah: Majmu'ah al-Fiqih al-Islāmī, 2013.
- at-Tamīmī, Māzin Syākir. *Uṣūl wa Qawā'id at-Tafṣīr al-Mauḍū'ī Al-Qur'ān*. Irak: Maktabah al-Islāmiyah al-Imāmiyah, 2015.
- Aulia, Mulvi. "Uang Elektronik, Uang Digital (Cryptocurrency) Dan Fatwa DSN-MUI No.116 Tentang Uang Elektronik." *Jurnal: al-Mizan* 4, no. 1 (Februari 2020): 15 - 32.
- Aziz Siyaev, Geun-Sik Jo. "Towards Aircraft Maintenance Metaverse Using Speech Interactions with Virtual Objects in Mixed Reality." *MDPI Open Access Journal: Sensors Journal* 21, no. 2066 (Maret 2021): 1 - 21.
- až-Zahabī, Muḥammad Ḥussein. *at-Tafṣīr wa al-Mufassirūn Jilid 1*. Kuwait: Dār an-Nawādir, 1976.
- Az-Zamakhsharī. *Tafṣīr al-Kasyāf Jilid 1*. Beirut: Dār al-Kitāb al-'Arābī, 2006.
- az-Zarkasyī, Badruddīn Muḥammad bin Abdullah. *al-Burhān fī Ulūm al-Qur'ān*. Kairo: Dār al-Hadīṣ, 2006.
- az-Zarqānī, Muḥammad Abdul al-'Aẓim. *Manāhil al-Irfān fī Ulūmul Qur'ān Jilid 1*. Beirut: Dār al-Kitāb al-Arabī, 1995.
- az-Zintānī, Abdul Ḥāmid as-Ṣaid. *Ususi at-Tarbiyatu al-Islāmiyah fī Sunnati an-Nabawiyah*. Tunisia: Dār al-Arabiyah al-Kitāb, 1993.

- az-Zuhailī, Wahbah. *Tafsīr al-Munīr: fī al-Aqīdah wa asy-Syarī'ah wa al-Manhaj Jilid 3*. Damaskus: Dārul Fikr, 2009.
- B. K. Hiremath, Anand Y. Kenchakkanavar. "An Alteration of the Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0: A Comparative Study." *Imperial Journal of Interdisciplinary Research (IJIR)* 2, no. 4 (Maret 2016): 705 - 710.
- Badan Pemeriksaan Keuangan. "Database Peraturan." *Badan Pemeriksaan Keuangan Republik Indonesia*. t.thn. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/39182/uu-no-7-tahun-2011> (diakses Januari 2, 2024).
- Badrulzaman, Mariam Darius. *K.U.H. Perdata Buku III Perikatan Dengan Penjelasan*. Bandung: Alumni, 2006.
- Bale, Ajay Sudhir, dan dkk. "A Comprehensive Study on Metaverse and Its Impacts on Humans." *Jurnal Hindawi: Advances in Human-Computer Interaction 2022* (2022): 1 - 11.
- Ball, Matthew. *The Metaverse and How It Will Revolutionize Everything*. New York: Liveright Publishing Corporation, 2022.
- Bank Indonesia. *Proyek Garuda: Menavigasi Arsitektur Digital Rupiah*. Jakarta: Bank Indonesia, 2022.
- Barlian, Ujang Cepi, dan dkk. "Metaverse Sebagai Upaya Menghadapi Tantangan Pendidikan Di Masa Depan." *Journal of Educational and Language Research* 1, no. 12 (Juli 2022): 2133–2140.
- Batta, Noyanika. *The Metaverse Primer: A Technological and Legal Overview From an Indian Perspective*. New Delhi: Esya Centre, 2022.
- Bhattacharya, Pronaya. "Towards Future Internet: The Metaverse Perspective for Diverse Industrial Applications." *Journal: Mathematics* 11, no. 4 (Februari 2023).
- Buana, I Made Wisnu. "Metaverse: Threat or Opportunity for Our Social World? In understanding Metaverse on sociological context." *Journal of Metavere* 3, no. 1 (Juni 2023).
- Cheong, Ben Chester. "Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies." *Journal Springer: International Cybersecurity Law Review* 3 (Juni 2022).
- Choudhary, Vicky V. *Non-Fungible Token (NFT)*. India: t.p, 2022.
- Christopoulos, Athanasios, dan dkk. "ARLEAN: An Augmented Reality Learning Analytics Ethical Framework." *MDPI Journal: Computers* 10, no. 92 (2021): 1 - 16.
- Chua, Terence Jie, dan dkk. "Play to Earn in the Metaverse with Mobile Edge Computing over Wireless Networks: A Deep Reinforcement Learning Approach." *Jurnal IEEE Transactions on Wireless Communications (TWC)*, Maret 2023: 1 - 30.
- Darji Darmodiharjo, Shidarta. *Pokok-Pokok Filsafat Hukum*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006.

- Darkazanli, Israa. *Tesis: The Metaverse and its implications on humanity and digital future*. Swedia: Master Program Malmö University, 2022.
- Data Security Council of India. *Web 3.0: The Internet of the New Era*. India: DSCI, 2022.
- Departement Economy and Tourism. *Dubai Economy signs a memorandum of understanding with "Object Tech" to expedite the implementation of "emCash" to activate smart payment solutions*. 26 September 2017. https://ded.ae/News/ar/key_news/3093/emcash (diakses Desember 2022, 22).
- Du, Yao, dan dkk. "Connected Play in Virtual Worlds: Communication and Control Mechanisms in Virtual Worlds for Children and Adolescents." *Journal of Multimodal Techno Interact* 5, no. 27 (Mei 2021): 1 - 22.
- Dwivedi, Yogesh K., dan dkk. "Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy." *Elsevier: International Journal of Informatic Management* 66 (Oktober 2022): 1 - 55.
- Eliane Schlemmer, Luciana Backes. *Learning in Metaverses: Co-Existing in Real Virtuality*. Brazil: IGI Global, 2013.
- Federal Trade Commission (FTC). *About FTC*. t.thn. <https://www.ftc.gov/> (diakses Februari 2024, 26).
- Fortnite. *Redeem Your V-Bucks Card*. t.thn. <https://www.fortnite.com/vbuckscard> (diakses Juli 7, 2023).
- Gaffar, Achmad Fanany Onnilita, dan dkk. *Artificial Intelligence (Konsep Fundamental dan Terapan)*. Malang: Media Nusa Creative Publishing, 2021.
- Guillot, Jaume Duch. *Artificial intelligence: threats and opportunities*. Europa: Directorate General for Communication, 2023.
- Ḥabannakah, Abdurrahman. *al-Wālid ad-Dā'iyyah al-Murabbī asy-Syaikh Ḥasan Ḥabannakah al-Maidānī Qiṣatu 'Ālim Mujāhid Hakīm Syujā'*. Jeddah: Dār al-Basyīr, 2002.
- . *Qawā'id at-Tadabbur al-Amsāl li Kitābillah 'Azza wa Jall*. Damaskus: Dār al-Qalam, 2009.
- Hackl, Cathy, dan dkk. *Navigating the Metaverse: A Guide to Limitless Possibilities in a Web 3.0 World*. United State: John Wiley and Sons Inc, 2022.
- Hanks, Scarlett. *Constructing The Metaverse: Exploration Of Cryptoassets And Web 3.0*. tt.p: Issuu, 2022.
- Hengky Fernando, Yuniar Galuh Larasati. "Metaverse and Hajj: The Meaning of Muslims in Indonesia." *Kurioritas: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan* 15, no. 2 (2022): 195 - 217.
- Hidayat, D. *al-Balāghah liljami' wa asy-Syawāhid min Kalām al-Badī'*. Semarang: Karya Toha Putra, 2002.

- Himawan, dan dkk. "Evolusi Penggunaan Teknologi Web 3.0: Semantic Web." *Insight: Journal Of Information System, Graphics, Hospitality And Technology* 2, no. 2 (Oktober 2020): 54 - 60.
- Hutahaean, Parluhutan. "Belanja Negara dan Pertumbuhan Ekonomi Indonesia: Analisis Kointegrasi dan Kausalitas." *Jurnal: Kajian Ekonomi dan Keuangan* 3, no. 2 (Agustus 2019): 103 - 115.
- Ibnu Fāris. *Mu'jām Maqāyīs al-Lughah Jilid 3*. Beirut: Dār al-Fikr, 1979.
- Iman Lubis, Mohammad Safii. *Smart Economy Kota Tangerang Selatan*. Tangerang Selatan: Karya Abadi Mitra Indo, 2018.
- Internet World Stats. *Internet Users, Facebook Subscribers & Population Statistics for 35 countries and regions in Asia*. 31 Juli 2022. <https://www.internetworldstats.com/stats3.htm#links> (diakses Desember 21, 2022).
- Jamieson, Sandra. "The AI Crisis and A (Re)turn To Pedagogy." *Composition Studies* 5, no. 3 (2022): 153-157.
- Jamil Y Khan, Mehmet R. Yuce. *Internet of Things (IoT) System and Applications*. Singapura: Jenny Stanford Publishing, 2022.
- Jiayyin Liu, Gongjing Gao. "The Metaverse: The Essential Characteristics of "Full Body Immersion" and the Risk of Addiction." *International Seminar on Education, Management and Social Sciences (ISEMSS 2022)*. Amsterdam: Atlantis Press, 2022. 3564 - 3569.
- Jitendra Kumar Verma, Sudip Paul. *Advances in Augmented Reality and Virtual Reality*. Singapura: Springer Nature, 2022.
- Kamaludin, Mohammad. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Malang: UMM Press, 2021.
- Kementerian Kominfo RI. *KTT G20 Ajang Ekspose Metaverse Indonesia*. 21 Oktober 2022. <https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/ktt-g20-ajang-ekspose-metaverse-indonesia/> (diakses Desember 27, 2022).
- Kementrian Perdagangan. "Detail SK/ Kep. Kepala Bappebti." *Kementrian Perdagangan Republik Indonesia*. t.thn. https://bappebti.go.id/pbk/sk_kep_kepala_bappebti/detail/5205 (diakses Januari 2, 2024).
- Leal, Gabriel S S, dan dkk. "Interoperability assessment: A systematic literature review." *Jurnal: Computers in Industry* 106 (April 2019): 111 - 132.
- Lee, Lik-Hang, dan dkk. "All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda." *Journal of Latex* 14, no. 8 (September 2021).
- Librita Arifiani, Asnan Furinto. *Transformasi Model Bisnis: Konsep, Strategi dan Antisipasi Menyongsong Era Metaverse*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2022.

- Mahkamah Agung. “Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.” *Mahkamah Agung Republik Indonesia*. t.thn. <https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/kitab-undang-undang-hukum-perdata/detail> (diakses Januari 2, 2024).
- Majelis Ulama Indonesia. *Keputusan Fatwa Hukum Uang Kripto atau Cryptocurrency*. 12 November 2021. <https://mui.or.id/berita/32209/keputusan-fatwa-hukum-uang-kripto-atau-cryptocurrency/> (diakses Desember 22, 2022).
- Majelis Ulama Indonesia. *Keputusan Ijtima’ Ulama Komisi Fatwa Se-Indonesia VII*. Jakarta: Sekretariat Komisi Fatwa MUI, 2021.
- Massimo Ragnedda, Giuseppe Destefanis. *Blockchain and Web 3.0: Social, Economic, and Technological Challenges*. Britania Raya: Routledge, 2021.
- Mennecke, Brian E., dan dkk. “Second Life and Other Virtual Worlds: A Roadmap for Research.” *International Conference on Information Systems*. Canada: Communications of the Association for Information Systems, 2008. 371 - 389.
- Mimba, Ni Putu Sri Harta. *Blockchain dan Profesi Akuntansi*. Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023.
- Moch. Kholil, Rafika Akhsani. “Pengembangan Dino Park 3D Berbasis Virtual Reality Menggunakan Google VR SDK.” *JIP: Jurnal Informatika Polinema* 6, no. 4 (Agustus 2020): 47 - 54.
- Morgan, J.P. *Opportunities in the metaverse How businesses can explore the metaverse and navigate the hype vs. reality*. t.tp: onyx, t.thn.
- Mozumder, Md Ariful Islam, dan dkk. “Overview: Technology Roadmap of the Future Trend of Metaverse based on IoT, Blockchain, AI Technique, and Medical Domain Metaverse Activity.” *Conference: International Conference on Advanced Communications Technology (ICACT)*. PyeongChang Gangwon-do: IEEE, 2022. 1 - 7.
- Muhammad Syukri Albani Nasution, Rahmat Hidayat Nasutin. *Filsafat Hukum Islam & Maqashid Syari’ah*. Jakarta: Kencana Publisher, 2020.
- Mulati, Yeni. “Analisis Penggunaan Teknologi Metaverse terhadap Pembentukan Memori pada Proses Belajar.” *Jurnal Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8, no. 2 (November 2023): 120 - 128.
- Muller, Florian. *Disertasi: Remembering in the Metaverse: Preservation, Evaluation, and Perception*. Swiss: Universitas Basel, 2012.
- Munawwir, Ahmad Warson. *al-Munawwir Kamus Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.
- Muslim, Mustafā. *Mabāḥiṣ fī at-Tafsīr al-Mauḍū’ī*. Damaskus: Dār al-Qalam, 2000.
- Mustakim, Andika H. *Isu Privasi dan Keamanan Hambat Investasi Metaverse*. Jakarta: Koran Sindo, 2022, 1 - 16.

- Nath, Keshab. "Evolution of the Internet from Web 1.0 to Metaverse: The Good, The Bad and The Ugly." *Jurnal TechRixv*, Mei 2022: 1 - 12.
- Nigam, Manish, dan dkk. *Metaverse: A guide to the next-gen internet*. Switzerland: Credit Suisse, 2022.
- Ning, Huansheng, dan dkk. "A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges." *Arxiv Journal* 2111 (November 2021).
- Nizar, Muhammad Afdi. *The Controversies of Digital Currency*. Jakarta: Kementrian Keuangan, 2018.
- Noorsanti, Rina Candra, dan dkk. "Blokchain – Teknologi Mata Uang Kripto (Crypto Currency)." *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu dan Call for Papers*. Semarang: Unisbank, 2018. 306 - 311.
- Norwegian Board of Technology and the Norwegian National Human Rights Institution (NIM). *The Metaverse and Human Rights*. Norwegia: t.p, 2022.
- Nuha, Ulin. *Studi Ilmu Balāghah*. Yogyakarta: Istana Publishing, 2022.
- Nur, Afrizal. *Muatan Aplikatif Tafsir Bi al-Ma'sūr dan Bi ar-Ra'yi*. Yogyakarta: Kalimedia, 2020.
- Okyere-Agyei, Stanley. *The Dark Web – A Review*. Gambia: Research Nexus in IT, Law, Cyber Security & Forensics, 2022.
- Ordano, Esteban, dan dkk. *Decentraland: a blockchain-based virtual world*. tt.p: Decentraland, t.t.
- Pasiak, Mevlana M. A., dan dkk. "Gambaran Kinerja Otak Mahasiswa Fakultas Kedokteran Unsrat Dengan Adiksi Nikotin Menggunakan Instrumen Isha." *Jurnal Medik dan Rehabilitasi (JMR)* 1, no. 3 (Januari 2019).
- Pooniwala, Vaishali. "Facebook's Monopoly and Data Protection: A Closer Look." *Jal & J: Journal of Applicable Law & Jurisprudence* 1, no. 1 (Juli 2021): 1-16.
- Prasetyadi, Ananto E. "Web 3.0: Teknologi Web Masa Depan." *Indept: Jurnal Industri Elektro dan Penerbangan* 1, no. 3 (Januari 2020): 1 - 6.
- Putro, Bobby Hartono. "Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi Dan Kemajuan Teknologi." *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 5 (2022): 5781 - 5795.
- Rachmadtullah, Reza, dan dkk. *Monograf Pembelajaran Interaktif Dengan Metaverse*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022.
- Ramadhan, Arief. *Metaverse Adalah Realitas Virtual Yang Ramai Dibicarakan, Seperti Apa Itu?* 29 Juli 2022. <https://graduate.binus.ac.id/2022/07/29/metaverse-adalah-realitas-virtual-yang-ramai-dibicarakan-seperti-apa-itu/> (diakses Januari 17, 2023).

- Rathgeb, Christian, dan dkk. *Handbook of Digital Face Manipulation and Detection*. Switzerland: Springer, 2022.
- Rikus Bruwer, Riaan Rudman. "Web 3.0: Governance, Risks and Safeguards." *Journal of Applied Business Research* 31, no. 3 (Juni 2015): 1037 - 1056.
- Ristoski, Petar. *Exploiting Semantic Web Knowledge Graphs in Data Mining*. Amsterdam: IOS Press, 2019.
- Rochman, Mochamad Faizal, dan Adi Prasetya. "Adaptasi Budaya Nusantara Sebagai Tema Pembuatan Karakter Avatar 3D Untuk Metaverse." *Jurnal:DeKaVe XVI*, no. 2 (Desember 2023).
- Sagala, Syaiful. *Etika dan Moralitas Pendidikan*. Jakarta: Kencana Penadamedia Group, 2013.
- Sandbox. *The Sandbox Whitepaper*. t.tp: Sandbox, 2020.
- Sang-Min Park, Young-Gab Kim. "A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges." *Jurnal IEEE Access* 10, no. 13 (2022): 1 - 9.
- Second Life. *Welcome Hub Social Plaza*. t.thn. <https://secondlife.com/destination/welcome-hub> (diakses Oktober 20, 2023).
- Sin, Nurul Zakirah Mat. "Contribution Of 'Abd Al-Rahman Hasan Habannakah In The Field Of Tafsir: Background Studies On The Principles Of Tadabbur In The Qawā'id at-Tadabbur al-Amsal li Kitābillah 'Azza wa Jall." *Proceeding GTAR-2014*. t.tp: GlobalIlluminators, 2014. 402 - 415.
- Siroj, Said Aqil. *Tasawuf Sebagai Kritik Sosial Mengedepankan Islam Sebagai Inspirasi, Bukan Aspirasi*. Jakarta: SAS Foundation, 2012.
- Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam Dell, 2003.
- Sveriges Riskbank. *The Riksbank's e-Krona Pilot*. Swedia: Sveriges Riskbank, 2020.
- Syaltūt, Maḥmūd. *Al-Islām: Aqīdah wa Syarī'ah*. Kairo: Dār asy-Syurūq, 2001.
- Syihāb, M. Quraisy. *Kaidah Tafsir*. Tangerang: Lentera Hati, 2013.
- . *Tafsir al-Miṣbāḥ Jilid 1*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- . *Yang Hilang dari Kita: Akhlak*. Tangerang: Lentera Hati, 2019.
- Taghipour, Atour. *Blockchain Applications in Cryptocurrency for Technological Evolution*. Perancis: IGI Global, 2022.
- Torres, Huppont, dan dkk. *Next Generation Virtual Worlds: Societal, Technological, Economic and Policy Challenges for the EU*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2023.
- UNICEF. *The Metaverse, Extended Reality and Children*. Italia: UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight, 2023.

- Wijaya, Himawan, dan dkk. "Penggunaan Teknologi Web 2.0 dan Dampak Perubahannya pada Aplikasi Website berbasis Rich Internet Application (RIA)." *Ultimatic: Jurnal Teknik Informatika* 9, no. 2 (Desember 2017): 72 - 81.
- Wijayanto, Adi, dan dkk. *Jejaring Teknologi Metaverse*. Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022.
- WIR Grup. *Indonesian Technology Company, WIR Group to Introduce the Indonesia's Metaverse Prototype*. 2 Mei 2022. <https://wir.group/en/2022/05/02/perusahaan-teknologi-indonesia-wir-group-memperkenalkan-prototipe-metaverse-indonesia-2/> (diakses Desember 27, 2022).
- Yakali, Baris E. *The Future of the Metaverse*. Netherlands: TU Delf, 2022.
- Zakirah, Nurul. *Tesis: Analisis Prinsip Tadabbur: Qawa'id Al-Tadabbur Al-Amthal dan Aplikasinya dalam Tafsir Ma'arij Al-Tafakkur Wa Daqa'iq Al-Tadabbur*. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Islam Universiti Malaysia, 2018.
- Zhu, Ling. *The Metaverse: Concepts and Issues for Congress*. tt.p: Congressional Research Service, 2022.
- Zimmermann, Daniel, dan dkk. "“Self-Representation Through Avatars in Digital Environments”, Vol. 42 No. 3 ." *Jurnal: Springer* 42, no. 3 (Juni 2023): 21775 – 21789.