



Metaverse and Spiritual Challenges: A Quranic Contemplation Perspective on Moral Values in the Virtual World

Metaverse dan Tantangan Spiritual: Perspektif Tadabur Al-Qur'an terhadap Nilai Moral dalam Dunia Virtual

Ma'ruf Wahyu Kawiriyani*

Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, Indonesia

m.wahyu_kawiriyani@mhs.iiq.ac.id

Ade Nailul Huda

Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, Indonesia

adanaelulhuda@iiq.ac.id

Samsul Ariyadi

Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, Indonesia

samsulariyadi@iiq.ac.id

Abstract

This research explores the harmonization between the metaverse world and Qur'anic values through a Qur'anic contemplation approach, given that the virtual technology revolution has opened up new dimensions in human activities. Although physically confined to one room, the immersive technology of the metaverse allows its users to live a comprehensive virtual life, ranging from working, socializing, playing games, running a business, and realizing aspirations that are difficult to achieve in real-world life. The realism of this increasingly sophisticated virtual environment presents its own challenges in distinguishing the boundaries between the real and virtual worlds, underscoring the need to integrate Qur'anic values as a guide, so that humanity does not fall into a virtual illusion. Through a literature study with a comprehensive Qur'anic contemplation approach to verses about wishful thinking, this research identifies six fundamental values that can be implemented in interactions with the metaverse world including the avoidance of fanaticism without the basis of knowledge, the use of Islamic teachings as a parameter of truth, the avoidance of heinous and unlawful acts, vigilance against worldly pleasures, the search for sustenance through halal channels, and a commitment to honesty in every virtual activity. These values form a comprehensive ethical framework to ensure that the use of metaverse technology aligns with Islamic spiritual and moral principles.

Keywords:

Spiritual Challenges, Metaverse, Moral Values, Qur'anic Contemplation Perspective, Islamic Principles.

Received: 2025-06-02

Revised: 2025-06-17

Accepted: 2025-06-17

***Corresponding Author:**

Ma'ruf Wahyu Kawiriyani, Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, Indonesia.
m.wahyu_kawiriyani@mhs.iiq.ac.id

© Copyright, 2025 The Author(s).



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Pendahuluan

Perkembangan pesat dunia digital telah membawa Indonesia menjadi salah satu pengguna internet terbesar di Asia. Menurut data *Internet World Stats* pada tahun 2023, Indonesia menduduki peringkat keempat di dunia setelah Cina, India dan Amerika Serikat dengan 221 juta pengguna internet aktif. Fenomena ini mencerminkan betapa dalamnya pengaruh globalisasi terhadap kehidupan masyarakat Indonesia.¹ Di satu sisi, kemajuan teknologi digital membawa banyak manfaat, seperti kemudahan akses informasi, efisiensi pekerjaan, penghematan sumber daya, dan perluasan jangkauan komunikasi. Namun, di sisi lain, kemajuan ini juga membawa tantangan tersendiri. Beberapa dampak negatif dari kemajuan teknologi yang sangat pesat ini, antara lain penurunan produktivitas, penyebaran kejahatan yang lebih mudah, dan peningkatan kemaksiatan, serta degradasi nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, perkembangan teknologi digital di Indonesia memiliki dua sisi yang perlu diperhatikan dan dikelola dengan bijak.²

Revolusi teknologi *web 3.0* telah membawa manusia ke era digital yang baru dan lebih canggih. Dengan hadirnya berbagai inovasi seperti *virtual reality (VR)*, *augmented reality (AR)*, *artificial intelligence (AI)*, *blockchain*, *cryptocurrency*, *5G Network*, dan *edge computing*, tercipta sebuah ruang digital baru yang disebut *metaverse*. *Metaverse* merupakan perpaduan antara dunia nyata dan dunia *virtual*, yang dapat dianggap sebagai evolusi lanjutan dari internet. Dalam dunia *metaverse*, pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas layaknya di dunia nyata, mulai dari bekerja, belajar, bermain, berwisata, bertransaksi, hingga berinvestasi. Fenomena ini menandai pergeseran signifikan dalam cara manusia berinteraksi dengan teknologi dan satu sama lain, membuka peluang baru sekaligus tantangan dalam berbagai aspek kehidupan di era digital.³ *Metaverse* telah mulai diintegrasikan ke dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat global. Salah satu contoh penerapannya terlihat pada sektor ritel, di mana IKEA, perusahaan furnitur asal Swedia, telah mengadopsi teknologi *metaverse* sejak 2017. Melalui aplikasi "*innovative place*", IKEA memungkinkan pelanggan untuk memvisualisasikan perabot dalam ruang mereka secara *virtual* sebelum membeli.⁴

¹ APJII, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang," 2024, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

² Ramsah Ali et al., *Jejaring Teknologi Metaverse : Pemanfaatan Pembelajaran Era Metaverse Atau Digital Learning di Masa Sekarang*, ed. Adi Wijayanto et al. (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022), 3–4, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

³ Cathy Hackl, Dirk Lueth, and Tommaso Di Bartolo, *Navigating the Metaverse: A Guide to Limitless Possibilities in a Web 3.0 World*, ed. John Arkontaky (United State: John Wiley and Sons Inc, 2022), 8.

⁴ Andryanto. A et al., *Teknologi Metaverse Dan NFT*, ed. Ronal Watrianthos (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 7.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa *metaverse* bukan hanya konsep *futuristik*, tetapi telah menjadi realitas yang mempengaruhi berbagai sektor, dari cara berbelanja hingga sistem keuangan global. Ketergantungan manusia yang semakin meningkat terhadap sistem kecerdasan buatan (*artificial intelligent*) membawa tantangan dan risiko yang signifikan. *AI*, yang dirancang untuk mengotomatisasi berbagai tugas manusia mulai dari pembuatan konten kreatif hingga pengoperasian perangkat keras, menimbulkan pertanyaan krusial tentang pertanggungjawaban atas potensi kerusakan atau kejahatan yang dihasilkannya. Ancaman *AI* terhadap hak-hak dasar manusia sangat bergantung pada desain dan data yang digunakan dalam pengembangannya.⁵ Kemampuan *AI* dalam mengelola dan menganalisis data berskala besar di internet membuka peluang penyalahgunaan yang dapat berakibat serius. Federspiel menunjukkan bukti eksperimental bahwa teknologi *deepfake* berbasis *AI* telah terbukti mampu memanipulasi opini politik dan perilaku pemilih, seperti yang terjadi dalam pemilihan presiden di Kenya, Amerika Serikat, dan Prancis. Fenomena ini menyoroti pentingnya regulasi dan etika dalam pengembangan dan penggunaan *AI*, serta kebutuhan akan kesadaran publik terhadap potensi dampak negatifnya terhadap demokrasi dan hak-hak individu.⁶

Fenomena ini menciptakan dimensi baru di mana aktivitas fisik dunia nyata didigitalisasi dalam lingkungan *virtual* tiga dimensi, melebihi kapabilitas *platform* media sosial dan *e-commerce* konvensional. Kehadiran *metaverse* tidak sekadar menawarkan inovasi teknologi, tetapi secara fundamental mengubah ekosistem interaksi sosial, pendidikan, keagamaan, dan ekonomi, sehingga menuntut adaptasi sistematis dari berbagai sektor kehidupan masyarakat. Transisi menuju era digital yang komprehensif ini memerlukan evaluasi kritis terhadap protokol regulasi yang mengintegrasikan batasan syariat dengan parameter moral universal. Sebagai ruang *virtual* yang memungkinkan kebebasan bertindak dan beridentitas melalui *avatar*, *metaverse* membuka peluang eksplorasi identitas yang berbeda dari realitas fisik. Kebebasan ini, meskipun menawarkan fleksibilitas interaksi, menjadi tantangan signifikan dalam implementasi norma sosial dan etika. Individu dengan mudah dapat mengkonstruksi identitas alternatif, yang berpotensi menimbulkan kompleksitas dalam manifestasi nilai-nilai moral dan religius.⁷

⁵ European Parliament, "Artificial Intelligence: Threats and Opportunities," 2023, 5, <https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20200918STO87404/artificial-intelligence-threats-and-opportunities>.

⁶ Frederik Federspiel et al., "Threats by Artificial Intelligence to Human Health and Human Existence," *BMJ Global Health* 8, no. 5 (2023): 2, <https://doi.org/10.1136/bmjgh-2022-010435>.

⁷ Dewi Ambarwati, "Urgensi Pembaharuan Hukum di Era 'Metaverse' dalam Perspektif Hukum Progresif," *Dialektika: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (2022): 155, <https://doi.org/10.36636/dialektika.v7i2.1306>.

Mengacu dari beberapa penjelasan di atas, penelitian mengenai bagaimana merespon kehadiran dunia *metaverse* sangat penting untuk dilakukan. Mengeksplorasi integrasi teknologi dalam dunia *metaverse* dan kecerdasan buatan serta dampaknya terhadap nilai-nilai sosial, budaya, dan keagamaan di Indonesia sebagai salah satu pengguna internet terbesar di Asia. Studi ini menganalisis bagaimana adopsi teknologi baru seperti *virtual reality (VR)*, *augmented reality (AR)*, dan *blockchain* dalam konteks *metaverse* berinteraksi dengan norma-norma spiritual para pengguna melalui pendekatan tadabur Al-Qur'an. Penelitian ini mengadopsi metodologi tadabur Al-Qur'an yang dikembangkan oleh Abdurrahman Ḥabannakah untuk mengkaji dan memahami petunjuk Allah Swt dalam menghadapi tantangan era digital, khususnya fenomena dalam dunia *metaverse* yang semakin berkembang. Dalam "*Qawā'id at-Tadabbur al-Amṣal li Kitābillāh 'Azza wa Jall*", Abdurrahman memaparkan berbagai prinsip tadabur yang komprehensif, mulai dari analisis tematik ayat dan surat hingga aspek pembahasan yang lebih mendalam. Penerapan kaidah-kaidah ini bertujuan untuk membekali umat Islam dengan pemahaman yang mendalam tentang batasan dan arahan syariat dalam memanfaatkan teknologi dalam *metaverse* secara bijak, sehingga dapat mengambil manfaat positif tanpa terjerumus dalam ilusi dunia *metaverse*. Melalui pendekatan ini dapat diimplementasikan kerangka kerja yang sistematis dalam mengintegrasikan nilai-nilai Al-Qur'an dengan perkembangan teknologi dunia *metaverse*.

Metaverse dan Tadabur Al-Qur'an

Neal Stephenson, sebagai pelopor konsep dunia *metaverse* melalui bukunya "*Snow Crash*", mendefinisikan *metaverse* sebagai suatu realitas virtual yang dihasilkan melalui komputasi. Dalam konseptualisasi Stephenson, *metaverse* diakses melalui perangkat visual seperti kacamata khusus dan perangkat *audio* seperti *earphone*. Meskipun bersifat imajiner, lingkungan digital ini mampu menciptakan ilusi realitas yang mendalam bagi penggunanya. Elemen kunci dari *metaverse* adalah kehadiran *avatar*, yaitu representasi visual pengguna dalam ruang virtual tersebut. *Avatar* ini memungkinkan interaksi dan kehadiran dalam lingkungan digital yang, walaupun tidak memiliki eksistensi fisik, namun mampu menghadirkan pengalaman yang sangat mirip dengan realitas bagi penggunanya.⁸

Konsep *metaverse* telah mengalami interpretasi beragam di kalangan pemimpin industri teknologi digital. Salah satu definisi yang signifikan datang dari Mark Zuckerberg, pendiri *Facebook* yang kini dikenal sebagai *Meta Inc.* Zuckerberg mengkonseptualisasikan *metaverse* sebagai suatu ekosistem virtual yang *imersif*, memungkinkan individu untuk melakukan eksplorasi dan kreasi bersama, tanpa

⁸ Neal Stephenson, *Snow Crash* (New York: Bantam Dell, 2003), 31.

batasan kehadiran fisik. Definisi ini menekankan aspek interaktif dan kolaboratif dari lingkungan digital, di mana partisipan dapat terlibat dalam berbagai aktivitas meskipun terpisah secara geografis.⁹

Kemudian *Alphabet Inc.*, melalui anak perusahaannya *Google*, mempunyai konseptualisasi yang distingtif mengenai *metaverse*. Visi *Google* mengintegrasikan kompetensi inti perusahaan dalam algoritma pencarian, kecerdasan buatan, dan *augmented reality (AR)* ke dalam konsep yang mereka sebut sebagai "*ambient computing*". Paradigma ini menggambarkan integrasi *seamless* teknologi komputasi ke dalam kehidupan sehari-hari, integrasi sedemikian rupa sehingga interaksi manusia dengan komputer menjadi tidak terasa dan hampir tidak disadari. Dalam perspektif *Google*, *metaverse* melampaui konsep tradisional akses digital, hal ini merupakan keadaan di mana pengguna tidak sekedar mengakses komputer atau terhubung secara online, melainkan benar-benar terintegrasi dalam lingkungan komputasi. Visi ini menandai pergeseran paradigmatis dari interaksi berbasis perangkat ke pengalaman komputasi yang lebih *imersif* dan *pervasive*.¹⁰

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa dunia *metaverse* merupakan dunia imajiner yang dikonseptualisasikan melampaui batasan tradisional ruang dan waktu, menjadi suatu ekosistem digital yang dapat menjembatani realitas fisik dan virtual. Jadi, *metaverse* merupakan manifestasi angan-angan dari realitas campuran (*mixed reality*) yang memungkinkan interaksi *seamless* antara elemen-elemen dunia nyata dan digital. Karakteristik utama *metaverse* adalah aksesibilitas tanpa batas, memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam lingkungan ini secara online dan *real-time*. Dengan demikian, *metaverse* menawarkan paradigma baru dalam interaksi manusia dan komputer dengan komunikasi interpersonal, hal ini berpotensi mengubah secara fundamental cara manusia berinteraksi dengan informasi, lingkungan, dan satu sama lain dalam konteks digital yang *imersif*.

Konsep *tadabur* memiliki akar *etimologis* dalam bahasa Arab, berasal dari kata dasar *دبر (dabara)*, yang secara harfiah berarti "ujung" atau "belakang" dari sesuatu.¹¹ Dalam konteks bahasa Indonesia, *tadabur* diartikan sebagai "merenung".¹²

⁹ David Burden, and Maggi Savin-Baden, "The Future of the Metaverse," in *The Metaverse A Critical Introduction* (New York: Chapman and Hall/CRC, 2024), <https://doi.org/10.1201/9781003395461-7>.

¹⁰ Ling Zhu, "The Metaverse: Concepts and Issues for Congress," *Congressional Research Service* 1 (2022): 17, <https://crsreports.congress.gov/product/pdf/R/R47224>.

¹¹ Ibnu Fāris, *Mu'jam Maqāyīs Al-Lughah Jilid 2* (Beirut: Dār al-Fikr, 1979), 324.

¹² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 1584.

Selain itu definisi tadabur juga dapat bermakna "mengatur, memikirkan, dan mempertimbangkan akibat baik dan buruk dari suatu perkara".¹³

Pendapat lain menyebutkan bahwa terdapat kemiripan konseptual antara tadabur dan tafakur, meskipun keduanya memiliki nuansa makna yang berbeda. Al-Jurjani membedakan kedua istilah tersebut dengan menjelaskan bahwa tadabur berfokus pada memperhatikan akhir dan akibat dari suatu perkara, sementara tafakur lebih menekankan pada perenungan terhadap dalil-dalil. Dengan demikian, tadabur dapat dipahami sebagai proses kognitif yang melibatkan perenungan mendalam terhadap konsekuensi dan implikasi dari suatu tindakan atau fenomena.¹⁴

Dalam konteks kajian Al-Qur'ān, konsep tadabbur Al-Qur'ān telah diuraikan secara komprehensif oleh beberapa sarjana. Salman bin Umar as-Sanidi menjabarkan tadabbur Al-Qur'ān sebagai suatu proses multidimensi yang mencakup, pemahaman mendalam terhadap makna literal dan implisit dari setiap kata dalam ayat Al-Qur'ān, perenungan kontekstual dan struktural terhadap ayat-ayat, analisis kritis terhadap argumentasi yang disampaikan, serta internalisasi pesan moral dan spiritual yang terkandung di dalamnya. As-Sanidi menekankan bahwa proses ini berujung pada ketundukan terhadap perintah-perintah Al-Qur'ān dan keyakinan terhadap kebenaran informasi yang disampaikannya.¹⁵

Sejalan dengan pemikiran-pemikiran tersebut, Abdurrahman Ḥabannakah mendefinisikan tadabbur Al-Qur'ān sebagai suatu proses kognitif yang melibatkan pemikiran menyeluruh terhadap makna ayat-ayat Al-Qur'ān. Ḥabannakah menegaskan bahwa proses ini bertujuan untuk mengungkap isyarat-isyarat tersembunyi dalam Al-Qur'ān dan mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap maksud dan tujuan ayat-ayatnya.¹⁶ Berbagai perspektif ini menyoroti bahwa tadabbur Al-Qur'ān dapat menjadi suatu pendekatan holistik dalam memahami kitab suci Al-Qur'ān yang menggabungkan analisis linguistik, kontekstual, dan spiritual.

Metaverse menawarkan lingkungan virtual yang memungkinkan penggunaannya untuk mengekspresikan diri secara beragam, tergantung pada konteks sosial dan situasional. Fitur *super-realisme* dalam *metaverse* memungkinkan pengalaman yang sangat mirip dengan dunia nyata, hal ini membuka peluang bagi pengguna untuk menjelajahi skenario yang sulit atau mustahil diwujudkan dalam realitas kehidupan dunia. *Metaverse* memiliki potensi dapat menimbulkan dampak negatif dari feno-

¹³ Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Edisi Arab-Indonesia* (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), 384.

¹⁴ Al-Alāmah 'Alī bin Muhammad as-Sayyid as-Syarif Al-Jurjānī, *Mu'jam At-Ta'rīfāt* (Kairo: Dar-al Fadhilah, 2011), 49.

¹⁵ Salmān bin Umar Al-Sanīdī, *Tadabbur Al-Qur'ān* (Riyāḍ: Majalah al-Bayān, 2002), 12.

¹⁶ Abdurrahman Ḥabannakah, *Qawā'id at-Tadabbur Al-Amṣal Li Kitābillah 'Azza Wa Jall* (Damaskus: Dār al-Qalam, 2009), 10–11.

mena ini, di mana pengguna memungkinkan menggunakan *metaverse* sebagai sarana pelarian dari realitas dunia nyata, tenggelam dalam fantasi angan-angan virtual mereka. Menariknya, konsep angan-angan ini memiliki resonansi dalam teks keagamaan, seperti yang ditemukan dalam Al-Qur'an, di mana istilah tersebut muncul dalam bentuk "*amāniy*" dan "*al-amal*". Lafaz *amāniy* dan *al-amal* tersebut diungkapkan dalam berbagai macam sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Term "Amāniy" dan "al-Amal"

No	Bentuk Lafaz	Surat dan Ayat
1	أَمَانِيٍّ	Al-Baqarah [2]:78
		Al-Baqarah [2]:111
		An-Nisā [4]:119-123
		Al-Qaṣaṣ [28]:82
		Al-Ḥadīd [57]:14
2	الْأَمَلُ	Al-Hijr [15]:3
		Muḥammad [47]:25

Konsep angan-angan memiliki nuansa makna yang beragam dalam berbagai konteks linguistik dan budaya. Dalam Bahasa Indonesia, istilah ini merujuk pada proses kognitif yang melibatkan pikiran, ingatan, atau harapan yang logis dan berpengaruh pada pola berpikir.¹⁷ Padanan kata dalam Bahasa Arab, "*tamanni*", Selain itu, para ulama memperluas makna ini dengan mencakup aspek membangkitkan angan-angan kosong yang mungkin tidak berdasar.¹⁸ Kemudian lebih dalam Ibnu Manẓūr telah menguraikan secara etimologis "*at-tamanni*", berakar dari kata kerja yang berarti menginginkan, mengharapkan, dan bahkan merencanakan atau membaca.¹⁹

Tadabbur Lafaz *Amāniy* dalam Al-Qur'an

Al-Qur'an menyebut lafaz *amāniy* dalam beberapa ayat diantaranya QS. Al-Baqarah [2]:78, 111, QS. An-Nisa [4]:119-123, Al-Qasas [28]:82, dan Al-Hadid [57]:14. Lafaz الْأَمَانِيَّ (*al-amāniyy*) dalam ayat-ayat tersebut dapat bermakna bacaan tanpa upaya menghayati dan memahami, kebohongan atau dongeng, atau juga sesuatu yang diharapkan, didambakan dan diinginkan oleh manusia. Harapan yang tidak tercapai dapat mendorong manusia untuk berbohong maupun membohongi dirinya sendiri dengan membayangkan, mengangan-angankan yang tidak dapat

¹⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, 64.

¹⁸ A. Ṭaha Husein al-Mujāhid and A. Aṭāillāh Faṭāni Al-Khalīl, *Kamus Al-Wāfi Indonesia* (Jakarta: Gema Insani, 2016), 1288.

¹⁹ Ibnu Manẓūr, *Lisān Al-Arab* (Kairo: Dār al-Ma'āruf, 1955), 4284.

mereka capai di dunia nyata. Maka, ketika kata ini disandingkan dengan **لَا** dalam sebuah ayat maksudnya yaitu mereka mengharapkan sesuatu kepada Allah yang bukan menjadi hak mereka.

وَمِنْهُمْ أُمِّيُونَ لَا يَعْلَمُونَ الْكِتَابَ إِلَّا أَمَانِي وَإِنْ هُمْ إِلَّا يَظُنُّونَ

“Di antara mereka ada yang umi (buta huruf), tidak memahami Kitab (Taurat), kecuali hanya berangan-angan dan mereka hanya menduga-duga.” (QS. Al-Baqarah [2]:78).

Dalam surat Al-Baqarah ayat 78, Allah menjelaskan karakter kaum Yahudi yang dianggap mustahil untuk beriman kepada Islam. Kondisi ini menggambarkan bahwa kaum Yahudi tidak benar-benar memahami ajaran dalam kitab Taurat melainkan hanya berangan-angan dan menduga-duga. Mereka hanya sekadar membaca teksnya tanpa mempelajari maksud dan maknanya lebih mendalam, sehingga tidak mampu mengambil pelajaran yang seharusnya tercermin dalam karakter dan perilaku mereka.²⁰ Hal ini selaras dengan firman Allah dalam ayat lain:

مَثَلُ الَّذِينَ حُمِلُوا التَّوْرَةَ ثُمَّ لَمْ يَحْمِلُوهَا كَمَثَلِ الْحِمَارِ يَحْمِلُ أَسْفَارًا بِئْسَ مَثَلُ الْقَوْمِ الَّذِينَ كَذَّبُوا بِآيَاتِ اللَّهِ ۚ
وَاللَّهُ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الظَّالِمِينَ

“Perumpamaan orang-orang yang dibebani tugas mengamalkan Taurat, kemudian tidak mengamalkannya, adalah seperti keledai yang membawa kitab-kitab (tebal tanpa mengerti kandungannya). Sangat buruk perumpamaan kaum yang mendustakan ayat-ayat Allah. Allah tidak memberi petunjuk kepada kaum yang zalim” (QS. Al-Jumu’ah [62]:5).

Pemahaman mendalam terhadap makna lafaz **الأماني** (*al-amāniyy*) dalam QS. Al-Baqarah ([2]: 78) ini mengungkapkan beberapa dimensi penting, mencakup konsep bacaan tanpa penghayatan, kebohongan atau dongeng, serta harapan dan keinginan manusia. Ketika kata ini dipadankan dengan **لَا** dalam konteks ayat tersebut, terungkap kritik terhadap sikap orang-orang Yahudi yang hanya membaca Taurat secara literal tanpa berusaha memahami esensinya. Mereka terjebak dalam pengharapan yang tidak menjadi hak mereka kepada Allah Swt., sambil mengabaikan pembelajaran sejati dari kitab suci mereka. Fenomena ini mencerminkan bagaimana ketidakmampuan mencapai harapan di dunia nyata dapat mendorong seseorang untuk hidup dalam ilusi dan kebohongan, baik terhadap orang lain maupun diri sendiri, alih-alih berupaya memahami dan mengimplementasikan ajaran-ajaran

²⁰ Wahbah Az-Zuhailī, *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj*, Jilid 1 (Damaskus: Dārul Fikr, 2009), 217.

suci dalam kehidupan sehari-hari yang seharusnya tercermin dalam karakter dan perilaku mereka.²¹

وَقَالُوا لَنْ يَدْخُلَ الْجَنَّةَ إِلَّا مَنْ كَانَ هُودًا أَوْ نَصْرَىٰ ۚ تِلْكَ أَمَانِيُّهُمْ ۚ قُلْ هَاتُوا بُرْهَانَكُمْ إِن كُنْتُمْ صَادِقِينَ

"Mereka (Yahudi dan Nasrani) berkata, 'Tidak akan masuk surga kecuali orang Yahudi atau Nasrani.' Itu (hanya) angan-angan mereka. Katakanlah (Nabi Muhammad), 'Tunjukkan bukti kebenaranmu jika kamu orang-orang yang benar'" (QS. Al-Baqarah [2]:111).

Kemudian dalam Surat Al-Baqarah ayat 111-113 Allah juga mengungkapkan tentang kedengkian yang mengakar dalam hati orang-orang Yahudi dan Nasrani, serta pertentangan pandangan di antara mereka. Dalam konteks ini, Allah Swt mengungkap sikap ahli kitab yang saling mengklaim bahwa surga hanya diperuntukkan bagi kelompok mereka sendiri, sebagaimana tertuang dalam firman-Nya وَقَالُوا لَنْ يَدْخُلَ الْجَنَّةَ إِلَّا مَنْ كَانَ هُودًا أَوْ نَصْرَىٰ yang artinya *"mereka (Yahudi dan Nasrani) berkata, 'Tidak akan masuk surga kecuali orang Yahudi atau Nasrani'."* Melalui ayat ini, Allah Swt membongkar perselisihan di antara mereka, di mana masing-masing kelompok saling mengkafirkan dan menganggap kelompok lain tidak akan mendapat ganjaran surga, padahal surga merupakan balasan atas keimanan yang sejati dan disertai amal soleh.²²

Sehingga kemudian Allah Swt membantah klaim tanpa dasar ini melalui firman-Nya بَلَىٰ مَنْ أَسْلَمَ وَجْهَهُ لِلَّهِ وَهُوَ مُحْسِنٌ فَلَهُ أَجْرُهُ عِنْدَ رَبِّهِ yang berarti *"Tidak demikian! Orang yang menyerahkan diri sepenuhnya kepada Allah serta berbuat ihsan, akan mendapat pahala di sisi Tuhannya."* Melalui ayat ini, Allah Swt tidak hanya membongkar perselisihan di antara mereka yang saling mengkafirkan, tetapi juga mematahkan angan-angan mereka dengan menegaskan bahwa surga merupakan balasan atas keimanan yang sejati ialah dengan mengikhlaskan dalam setiap amalnya dan penyerahan diri yang total kepada Allah Swt, bukan berdasarkan klaim sepihak dari kelompok tertentu.²³

Lafaz أَمَانِيَّهِمْ dalam surat Al-Baqarah ayat 111 berarti syahwat mereka yang baṭil. Kata الْأَمَانِي (al-amāniyy) merupakan bentuk jamak dari kata أُمْنِيَّةٌ (umniyyah) yaitu harapan atau angan-angan yang tidak kesampaian. Kebiasaan bangsa Arab dalam mengungkapkan suatu perkara yang tidak memiliki hujjah atau bukti yang menyertainya, mereka menyebut dengan istilah تَمَنَّى (tamanni) yang berarti angan-angan, غُرُور (gurūr) yang berarti tipuan terhadap diri sendiri, ضَلَالٌ (ḍalāl) yang berarti kesesatan, dan أَحْلَامٌ (ahlām) yang berarti impian atau fantasi. Sehingga untuk

²¹ Al-Qurṭubī, *Al-Jāmi' Li Ahkām al-Qur'ān*, Jilid 2 (Beirut: Muassasah ar-Risālah, 2006), 217–18.

²² M Quraish Shihāb, *Tafsir Al-Miṣbāḥ*, Jilid 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 295–96.

²³ Al-Qurṭubī, *Al-Jāmi' Li Ahkām al-Qur'ān*, 2006, 319.

mematahkan angan-angan kosong mereka Allah Swt berfirman *قُلْ هَاتُوا بُرْهَانَكُمْ إِن كُنْتُمْ صَادِقِينَ* “*tunjukkan bukti kebenaranmu jika kamu orang-orang yang benar.*” Allah Swt perintahkan mereka agar memberikan hujjah atau bukti kebenaran dari klaim yang mereka katakan. Ungkapan *قُلْ هَاتُوا بُرْهَانَكُمْ* di sini berfungsi sebagai celaan dan kecaman terhadap mereka.²⁴

وَلَا ضِلَّيْنَهُمْ وَلَا مَنِّينَهُمْ وَلَا مُرْهَمَهُمْ فَلْيُبَيِّنَنَّ أَذَانَ الْأَنْعَامِ وَلَا مُرْهَمَهُمْ فَلْيَعْبِرَنَّ خَلْقَ اللَّهِ وَمَنْ يَتَّخِذِ الشَّيْطَانَ
يَعِدُهُمْ وَيُمْنِيهِمْ وَمَا يَعِدُهُمُ الشَّيْطَانُ إِلَّا غُرُورًا (١٢٠) وَلَيَّا مِنْ دُونِ اللَّهِ فَقَدْ خَسِرْنَا مُبِينًا (١١٩)
أُولَئِكَ مَاؤُهُمْ جَهَنَّمُ وَلَا يَجِدُونَ عَنْهَا مَحِيصًا (١٢١) وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ سَنُدْخِلُهُمْ جَنَّاتٍ
تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا أَبَدًا وَعْدَ اللَّهِ حَقًّا وَمَنْ أَصْدَقُ مِنَ اللَّهِ قِيلًا (١٢٢) لَيْسَ بِأَمَانَتِكُمْ
وَلَا أَمَانِي أَهْلِ الْكِتَابِ مَنْ يَعْمَلْ سُوءًا يُجْزَ بِهِ ۖ وَلَا يَجِدْ لَهُ مِنْ دُونِ اللَّهِ وَلِيًّا وَلَا نَصِيرًا (١٢٣)

“Aku benar-benar akan menyesatkan mereka, membangkitkan angan-angan kosong mereka, menyuruh mereka (untuk memotong telinga-telinga binatang ternaknya) hingga mereka benar-benar memotongnya, dan menyuruh mereka (mengubah ciptaan Allah) hingga benar-benar mengubahnya. Siapa yang menjadikan setan sebagai pelindung selain Allah sungguh telah menderita kerugian yang nyata. (Setan) memberikan janji-janji kepada mereka dan membangkitkan angan-angan kosong mereka. Padahal, setan tidak menjanjikan kepada mereka, kecuali tipuan belaka. Mereka (yang tertipu) itu tempatnya di (neraka) Jahanam dan tidak akan menemukan tempat (lain untuk) lari darinya. Orang-orang yang beriman dan beramal saleh akan Kami masukkan ke dalam surga yang mengalir di bawahnya sungai-sungai. Mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Janji Allah itu benar. Siapakah yang lebih benar perkataannya daripada Allah? (Pahala dari Allah) bukanlah (menurut) angan-anganmu dan bukan (pula menurut) angan-angan Ahlulkitab. Siapa yang mengerjakan kejahatan niscaya akan dibalas sesuai dengan (kejahatan itu) dan dia tidak akan menemukan untuknya pelindung serta penolong selain Allah.” (QS. an-Nisā [4]:119-123)

Kemudian ayat 119-123 dalam surat an-Nisā mengungkapkan kelanjutan dari pernyataan syaitan yang telah dilaknat Allah Swt, di mana syaitan bersumpah akan terus berupaya menyesatkan hamba-hamba Allah dari jalan yang lurus. Taktik syaitan ini dilakukan melalui rayuan dan janji-janji palsu tentang kenikmatan duniawi, sehingga ayat tersebut berfungsi sebagai peringatan kepada umat manusia agar tidak terjebak dalam tipu daya syaitan. Maka untuk membatalkan semua angan-angan kosong yang bangkit dari janji-janji syaitan itu, Allah Swt tegaskan bahwa pahala datangnya dari Allah Swt bukan sekedar menurut angan-angan mereka yang kosong.²⁵

²⁴ Az-Zuhailī, *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj*, 2009, 298–99.

²⁵ M Quraish Shihāb, *Tafsīr Al-Miṣbāh*, Jilid 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 595.

Lafaz *بِأَمَانِيكُمْ* (*menurut*) angan-anganmu berasal dari kata *الأمني* yang merupakan bentuk jamak dari *الأمنية* dan berarti mengangan-angankan atau mengharapkan sesuatu yang disukai dan diinginkan. Dalam surat an-Nisa ini mengandung makna bahwa syaitan berperan dalam menghadirkan angan-angan manusia tentang kehidupan yang panjang dalam hati dan pikiran manusia, sambil berupaya menghapus kesadaran akan adanya hari kebangkitan dan pembalasan. Tujuannya adalah agar manusia merasa bebas berbuat sekehendak hati di dunia. Syaitan memiliki kemampuan untuk membuat angan-angan yang semu, kosong, dan palsu ini terlihat nyata dan indah di mata manusia, sehingga mereka tidak hanya menuruti bisikan syaitan tetapi bahkan rela melakukan hal-hal yang bertentangan dengan fitrah, seperti memotong telinga hewan ternak.²⁶

Strategi penyesatan syaitan ini semakin kompleks dengan berbagai cara yang mereka gunakan, termasuk menanamkan ilusi tentang kenikmatan duniawi dan memberikan janji-janji palsu mengenai pahala atas perbuatan yang sebenarnya menyimpang. Syaitan juga aktif membisikkan godaan kepada manusia untuk berpaling dari Allah Swt dengan cara menyembah atau memohon kepada selain-Nya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Fenomena ini menegaskan urgensi bagi manusia untuk senantiasa berpegang teguh pada fitrah dan ajaran agama yang lurus sebagai benteng pertahanan dari tipu daya syaitan.

وَأَصْبَحَ الَّذِينَ تَمَنَّوْا مَكَانَهُ بِالْأَمْسِ يَقُولُونَ وَيُكَانُّ اللَّهُ يَبْسُطُ الرِّزْقَ لِمَنْ يَشَاءُ مِنْ عِبَادِهِ وَيَقْدِرُ ۖ
لَوْلَا أَنْ مَنَّ اللَّهُ عَلَيْنَا لَخَسَفَ بَنَاهُ وَيُكَانُّهُ لَا يُفْلِحُ الْكَافِرُونَ

“Orang-orang yang kemarin mengangan-angankan kedudukannya (Qārūn) itu berkata, “Aduhai, benarlah Allah melapangkan rezeki bagi siapa yang Dia kehendaki dari para hamba-Nya dan Dia (juga) yang menyempitkan (rezeki bagi mereka). Seandainya Allah tidak melimpahkan karunia-Nya pada kita, tentu Dia telah membenamkan kita pula. Aduhai, benarlah tidak akan beruntung orang-orang yang ingkar (terhadap nikmat).” (QS. Al-Qaṣaṣ [28]: 82)

Selanjutnya ayat 82 dalam surat Al-Qaṣaṣ mengisahkan tentang Nabi Mūsā dan Qārūn, di mana peristiwa dibenamkannya Qārūn beserta seluruh hartanya ke dalam bumi menjadi pelajaran berharga bagi orang-orang yang sebelumnya mendambakan kedudukan seperti itu. Peristiwa ini membuat mereka menyadari bahwa Allah Swt-lah yang memiliki kuasa mutlak dalam mengatur rezeki manusia, baik melapangkan maupun menyempitkannya. Sebelum kejadian tersebut, ketika Qārūn

²⁶ Wahbah Az-Zuhailī, *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj*, Jilid 3 (Damaskus: Dārul Fikr, 2009), 283–84.

memamerkan kemewahan hidupnya dengan mengenakan pakaian indah, kendaraan mewah, dan perhiasan duniawi di hadapan pengikutnya, mereka terpesona dan berangan-angan memiliki kekayaan serupa.²⁷

Firman Allah Swt. وَأَصْبَحَ الَّذِينَ تَمَنَّوْا مَكَانَهُ بِالْأَمْسِ menunjukkan penyesalan orang-orang yang sebelumnya mendambakan kedudukan Qārūn, di mana setelah menyaksikan Qārūn beserta seluruh kekayaannya tenggelam ke dalam bumi, mereka mengucapkan وَيَكُنَّ اللَّهُ (aduhai, benarlah Allah). Para ulama memiliki interpretasi beragam tentang ungkapan 'way' dalam ayat ini, sebagian menafsirkannya sebagai ekspresi penyesalan dan keterkejutan atas realitas bahwa rezeki sepenuhnya berada dalam kekuasaan Allah Swt, bukan semata-mata hasil kerja keras, serta kenyataan bahwa Allah Swt tidak akan menolong orang-orang kafir sebagaimana yang terjadi pada Qārūn. Sementara itu, ulama lain memaknai وَيَكُنَّ اللَّهُ sebagai ungkapan yang bermakna "ketahuilah bahwasanya," yang mengandung teguran atas ketidakpahaman mereka dan penegasan bahwa hanya Allah Swt yang mempunyai kuasa untuk melapangkan dan menyempitkan rezeki. Penggunaan kata بِالْأَمْسِ (kemarin) dalam ayat ini menjadi kinayah yang menunjukkan bahwa penyesalan mereka terjadi tidak lama setelah mereka berangan-angan, sehingga menekankan cepatnya perubahan sikap mereka setelah menyaksikan kenyataan nasib Qārūn yang sombong dengan kelapangan hartanya.²⁸

Dorongan hawa nafsu dalam diri manusia untuk menginginkan kelapangan dan kemudahan rezeki tercermin dalam ucapan pengikut Qārūn yang mengatakan "Aduhai, seandainya kita bisa mempunyai harta, kekayaan dan kedudukan seperti Qārūn. Sungguh dia memiliki bagian yang sangat melimpah dari keindahan dunia." Karakteristik orang awam yang mencintai gemerlap kehidupan dunia ini sejalan dengan peringatan Allah Swt dalam surat Al-Adiyat ayat 8 yang menegaskan bahwa kecintaan manusia pada harta bisa menjadi berlebihan.²⁹ Padahal Allah Swt akan menghukum orang-orang yang sombong di muka bumi ini seperti Qārūn. Sebagaimana terdapat dalam hadis Ṣaḥīḥ Bukhārī dari Salim dari Ibnu Umar bahwa Rasulullah Saw bersabda.

أَخْبَرَنِي سَالِمٌ أَنَّ ابْنَ عُمَرَ حَدَّثَهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ «بَيْنَمَا رَجُلٌ يَجُرُّ إِزَارَهُ مِنْ الْخَيْلَاءِ حُسْفَ بِهِ فَهُوَ يَتَجَلَّجَلُ فِي الْأَرْضِ إِلَى يَوْمِ الْقِيَامَةِ» (رواه البخاري)

"Telah menceritakan kepada kami Salim bahwa Ibnu Umar menceritakan kepadanya bahwa Nabi Saw bersabda: Ketika seorang laki-laki berjalan dengan menyombongkan

²⁷ M Quraish Shihāb, *Tafsir Al-Miṣbāḥ*, Jilid 10 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 413–14.

²⁸ Al-Qurtubī, *Al-Jāmi' Li Ahkām al-Qur'ān*, Jilid 16 (Beirut: Muassasah ar-Risālah, 2006), 325–27.

²⁹ Wahbah Az-Zuhailī, *Tafsir Al-Munir: Fi al-Aqidah wa asy-Syar'ah wa al-Manhaj*, Jilid 10 (Damaskus: Dār al-Fikr, 2009), 534–35.

pakaiannya, maka Allah akan menenggelamkannya di bumi hingga hari kiamat.” (HR. Al- Bukhārī: 3485)³⁰

يُنَادُوهُمْ أَمْ نَكُنْ مَعَكُمْ قَالُوا بَلَىٰ وَلَكِنَّكُمْ فَتَنْتُمْ أَنْفُسَكُمْ وَتَرَبَّصْتُمْ وَارْتَبْتُمْ وَغَرَّتْكُمُ الْأَمَانِيُّ حَتَّىٰ جَاءَ
أَمْرُ اللَّهِ وَغَرَّكُمْ بِاللَّهِ الْغُرُورُ

“Orang-orang (munafik) memanggil mereka (orang-orang beriman), “Bukankah kami dahulu bersama kamu?” Mereka menjawab, “Benar, tetapi kamu mencelakakan dirimu sendiri (dengan kemunafikan), menunggu-nunggu (kebinasaan kami), meragukan (ajaran Islam), dan ditipu oleh angan-angan kosong sampai datang ketetapan Allah. (Setan) penipu memperdayakanmu (sehingga kamu lalai) terhadap Allah.”” (QS. Al-Ḥadīd [57]:14)

Kemudian QS. Al-Hadid ayat 14 mengungkapkan realitas orang-orang munafik yang menyembunyikan kekufuran sambil menampakkan keimanan palsu di dunia, dengan keyakinan bahwa hal tersebut akan menyelamatkan mereka di hari kiamat. Namun, Allah Swt memberikan balasan yang setimpal melalui metafora cahaya keimanan yang hanya bersifat sementara, mereka diberi cahaya yang tipis yang kemudian dipadamkan sebagai konsekuensi dari kemunafikan mereka. Meskipun mereka mengira telah berdiri bersama orang-orang beriman selama di dunia, sesungguhnya hati mereka dipenuhi keraguan terhadap ajaran Islam dan selalu menanti kehancuran kaum mukmin.³¹

Lafaz وَغَرَّتْكُمُ الْأَمَانِيُّ ini menggambarkan angan-angan kosong kaum munafik mengenai kehidupan dunia, akhirat, dan masa depan Islam, di mana mereka tertipu oleh tipu daya syaitan (الْأَمَانِيُّ) yang memberi mereka harapan palsu tentang keindahan duniawi dan umur panjang. Dalam keadaan ini, mereka selalu memandang bahwa Islam tidak akan mencapai kejayaan, cenderung mengingat perbuatan baik mereka sambil mengabaikan keburukan yang telah dilakukan, serta terus meyakini bahwa Allah Swt pasti akan mengampuni dan memasukkan mereka ke dalam surga tanpa pertanggungjawaban atas perbuatan mereka.³²

Kemudian lafaz الْغُرُورُ pada firman Allah Swt. وَغَرَّكُمْ بِاللَّهِ الْغُرُورُ (syaitan) penipu memperdayakanmu (sehingga kamu lalai) terhadap Allah, kata *al-garur* tersebut diambil dari kata غَرَّة (*girrah*) yang artinya adalah kelengahan. *Al-garur* merupakan bentuk hiperbola atau *mubalāghah* dari pelaku pelengahan yaitu syaitan. Syaitan

³⁰ Abū ‘Abdillāh Muḥammad ibn Ismā‘īl Al-Bukhārī, *Ṣaḥīḥ Bukhārī*, Jilid 4 (Kairo: Grand Emiri Press, 2006), 177.

³¹ Al-Qurṭubī, *Al-Jāmi’ Li Aḥkām al-Qur’ān*, Jilid 20 (Beirut: Muassasah ar-Risālah, 2006), 248, <https://ia800206.us.archive.org/15/items/TafseerEQurtubiArabicalJameAlAhkamAlQuran/TafseerEQurtubiVol.20.pdf>.

³² Wahbah Az-Zuhailī, *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī’ah Wa Al-Manhaj*, Jilid 14 (Damaskus: Dār al-Fikr, 2009), 333.

merupakan pelaku pelengahan yang paling ahli di sini, mereka memberikan iming-iming keindahan dunia seperti harta, kekayaan, kedudukan maupun kemaksiatan-kemaksiatan yang telah dihiasinya dengan kenikmatan. Selain itu kata ini juga ada yang memaknainya sebagai غار (*gar* atau penyerang), dimana syaitan menyerang manusia dari berbagai sisi agar mereka tunduk dan mengikuti perintah syaitan.³³ Hal ini menunjukkan kemunafikan mereka berakar dari godaan syaitan yang membangkitkan angan-angan kosong dalam diri mereka, menyesatkan mereka dari jalan Allah Swt. hingga terbuai dengan kenikmatan duniawi dan melupakan kehidupan akhirat. Angan-angan palsu ini terus memenuhi pikiran mereka hingga kematian datang secara tiba-tiba, dan pada hari kiamat, Allah Swt menghinakan mereka tanpa memberikan harapan keselamatan ataupun tempat berlindung dari kedahsyatan hari pembalasan.

Konsep الأمانى (*al-amāniyy*) dalam Al-Qur'an mempunyai beragam makna dan konteks yang saling berkaitan. Kata ini, yang merupakan bentuk jamak dari أُمْنِيَّةٌ (*umniyyah*), yang dapat diartikan sebagai bacaan tanpa pemahaman mendalam, kebohongan, atau harapan dan keinginan manusia yang tidak terwujud. Dalam surat Al-Baqarah, lafaz أَمَانِيَّهُمْ menunjukkan syahwat atau hawa nafsu manusia yang batil, sementara dalam surat an-Nisa, lafaz وَلَأَمْنِيَّتُهُمْ mengungkap peran syaitan dalam menanamkan angan-angan tentang kehidupan panjang dan menghapus kesadaran akan hari pembalasan, bahkan mendorong manusia melakukan hal-hal yang bertentangan dengan fitrah. Hal ini tergambar pula dalam kisah Qarun, di mana orang-orang yang tadinya mengangan-angankan kedudukannya akhirnya menye-sali keinginan mereka setelah menyaksikan kehancurannya. Lebih jauh lagi, dalam konteks kaum munafik, lafaz وَغَرَّكُمْ الْأَمَانِيُّ menggambarkan bagaimana mereka tertipu oleh angan-angan kosong tentang kehidupan dunia dan akhirat, yang membuat mereka meremehkan kejayaan Islam dan terlalu yakin akan pengampunan Allah tanpa pertanggungjawaban atas perbuatan mereka.

Tadabbur Lafaz *al-Amal* dalam Al-Qur'an

Al-Qur'an menyebut lafaz *al-amal* dalam beberapa ayat diantaranya Q.S Al-Hijr [15]:3 dan Q.S Muḥammad [47]:25. Kelalaian dalam ketaatan, godaan akan syahwat, serta angan-angan yang berlebihan merupakan manifestasi dari lafaz *al-amal* dalam ayat-ayat tersebut, sebuah kondisi yang dapat menggerogoti spiritualitas manusia. Ketika angan-angan yang berlebihan telah mengakar dalam hati seseorang, ia menjadi penyakit berat yang sulit disembuhkan, dan hal ini semakin diperparah

³³ M Quraish Shihāb, *Tafsir Al-Miṣbāḥ*, Jilid 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 28.

oleh tipu daya syaitan (وَأَمَلَى لَهُمْ) yang senantiasa membisikkan janji-janji palsu tentang umur panjang di dunia, sehingga manusia terlena dalam harapan-harapan yang batil.

ذَرُّهُمْ يَأْكُلُوا وَيَتَمَتَّعُوا وَيُلْهِهِمُ الْأَمَلُ فَسَوْفَ يَعْلَمُونَ

“Biarkanlah mereka (di dunia ini) makan, bersenang-senang, dan dilalaikan oleh angan-angan (kosong). Kelak mereka akan mengetahui (akibat perbuatannya).” (QS. Al-Hijr [15]:3).

Allah Swt. dalam QS. Al-Hijr ([15]:3) memberikan peringatan kepada kaum beriman mengenai kondisi orang-orang kafir dan durhaka, yang meski diberi keleluasaan untuk menikmati kesenangan duniawi, namun akan kehilangan segala kenikmatan di akhirat kelak.³⁴ Sebagaimana Allah Swt. berfirman dalam ayat lain:

وَجَعَلُوا لِلَّهِ أَندَادًا لِّيُضِلُّوا عَنْ سَبِيلِهِ ۚ قُلْ تَمَتَّعُوا فَإِنَّ مَصِيرَكُمْ إِلَى النَّارِ

“Mereka (orang-orang kafir) itu telah membuat tandingan-tandingan bagi Allah untuk menyesatkan (manusia) dari jalan-Nya. Katakanlah (Nabi Muhammad), “Bersenang-senanglah! Sesungguhnya tempat kembalimu adalah neraka” (QS. Ibrahim [14]:30).

Hal ini juga tercermin dalam penggunaan lafaz ذَرُّهُمْ (*biarkanlah mereka*) yang merupakan perintah kepada Rasulullah dan orang-orang beriman untuk tidak menjalin hubungan, meminta bantuan, atau menanggapi cercaan dari mereka, mengingat adanya perbedaan fundamental dalam tujuan hidup, dimana orang beriman mengabdikan diri untuk beribadah kepada Allah Swt, sedangkan mereka yang kafir justru tenggelam dalam pusaran kehidupan duniawi seperti mengumpulkan harta, mengejar kesenangan, memenuhi syahwat, dan terbuai dalam angan-angan gemerlapnya dunia dengan mengorbankan kehidupan akhirat mereka.³⁵

Firman Allah Swt. وَيُلْهِهِمُ الْأَمَلُ (*dan dilalaikan oleh angan-angan kosong*) menunjukkan bahwa manusia dapat terjerumus dalam kelalaian dari ketaatan, terpedaya oleh syahwat, dan terbelenggu oleh angan-angan panjang yang merupakan penyakit berat yang sukar disembuhkan ketika telah bersemayam dalam hati, dimana hakikatnya tercermin dalam ketamakan akan kehidupan duniawi, kecintaan berlebihan terhadapnya, dan berpaling dari kehidupan akhirat, yang mengakibatkan kemala-

³⁴ Wahbah Az-Zuhailī, *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj*, Jilid 7 (Damaskus: Dār al-Fikr, 2009), 314.

³⁵ M Quraish Shihāb, *Tafsīr Al-Miṣbāḥ*, Jilid 7 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 89–90.

san beramal serta keyakinan bahwa segala keinginan dapat dicapai melalui kemajuan teknologi yang melampaui batas-batas manusiawi.³⁶

Hal ini kemudian ditegaskan dalam firman-Nya *فَسَوْفَ يَعْلَمُونَ* (kelak mereka akan mengetahui akibat perbuatannya), yang mengindikasikan bahwa mereka akan menyaksikan dan merasakan konsekuensi buruk dari perbuatan mereka di dunia, dimana penyesalan tak lagi berguna untuk mengembalikan kesempatan beramal ketika batas waktu yang ditentukan telah tiba, menyebabkan mereka berada dalam kondisi merugi di akhirat karena telah menghabiskan hidup hanya untuk mengejar angan-angan dan memenuhi hawa nafsu semata.³⁷

إِنَّ الَّذِينَ ارْتَدُّوا عَلَىٰ أَدْبَارِهِمْ مِّنْ بَعْدِ مَا تَبَيَّنَ لَهُمُ الْهُدَىٰ الشَّيْطَانُ سَوَّلَ لَهُمْ وَأَمْلَىٰ لَهُمْ

“Sesungguhnya (bagi) orang-orang yang berbalik (pada kekufuran) setelah petunjuk itu jelas bagi mereka, setan menggoda mereka dan memanjangkan (angan-angan) mereka.” (QS. Muhammad [47]:25).

Kemudian dalam QS. Muhammad ([47]:25) diungkapkan fenomena menarik tentang ahli kitab dan orang munafik yang kembali pada kekufuran setelah mendapatkan petunjuk, dimana mereka terjebak dalam tipu daya syaitan yang menghiasi dosa-dosa hingga tampak indah di mata mereka. Godaan syaitan ini bersifat universal, tidak hanya menyasar orang-orang bodoh, tetapi juga dapat mempengaruhi mereka yang pandai atau telah mendapatkan petunjuk sekalipun, sehingga menunjukkan betapa kompleksnya tantangan spiritual yang dihadapi manusia.

Hal ini tercermin pada lafaz *سَوَّلَ لَهُمْ* (menggoda mereka) yang menggambarkan bagaimana syaitan melancarkan godaan dari berbagai sisi hingga memudahkan manusia terjerumus dalam dosa, serta lafaz *وَأَمْلَىٰ لَهُمْ* (memanjangkan angan-angan mereka) yang mengindikasikan taktik syaitan dalam mengelabui manusia dengan harapan-harapan batil dan janji umur panjang di dunia. Makna yang lebih dalam dari lafaz ini juga dapat diartikan sebagai bentuk penanguhan siksaan dari Allah Swt kepada mereka, memberikan kesempatan untuk bertaubat sebelum waktu yang ditentukan tiba. *Fa'il* pada lafaz *وَأَمْلَىٰ* dengan mem-fathah-kan alif, sebagian ulama berpendapat *fa'il*nya kembali kepada Allah Swt. dan sebagian yang lain berpendapat kembali kepada syaitan, sehingga bermakna bahwa Allah Swt yang memanjangkan usia mereka dan syaitan mengelabui, menyesatkan manusia atas kehendak Allah Swt.³⁸

³⁶ Al-Qurṭubī, *Al-Jāmi' Li Ahkām al-Qur'ān*, Jilid 12 (Beirut: Muassasah ar-Risālah, 2006), 176–78.

³⁷ Az-Zuhailī, *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj*, 2009, 312–13.

³⁸ Wahbah Az-Zuhailī, *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj*, Jilid 13 (Damaskus: Dār al-Fikr, 2009), 446–47.

Sehingga melalui dua ayat tersebut Al-Qur'an membahas konsep *al-amal* dengan memberikan perspektif mendalam tentang bahaya angan-angan kosong dan godaan duniawi. Dalam QS. Al-Hijr ayat 3, Allah Swt memperingatkan kaum beriman melalui lafaz **وَيُلْهِيهِمُ الْأَمَلُ** tentang kondisi orang-orang yang terjerumus dalam kelalaian dari ketaatan, terpedaya oleh syahwat, dan terbelenggu oleh angan-angan panjang yang menjadi penyakit hati yang sulit disembuhkan, manifestasinya terlihat dalam ketamakan akan kehidupan dunia dan keyakinan bahwa segala keinginan dapat dicapai melalui kemajuan teknologi. Sementara itu, dalam surat Muhammad ayat 25, Al-Qur'an mengungkapkan fenomena yang lebih spesifik tentang ahli kitab dan orang munafik yang kembali pada kekufuran setelah mendapat petunjuk. Melalui lafaz **سَوَّلَ لَهُمْ** dan **وَأَمَلَى لَهُمْ**, ayat ini menggambarkan bagaimana syaitan melancarkan godaan universal yang tidak hanya menyasar orang bodoh, tetapi juga orang pandai, dengan cara menghiasi dosa-dosa hingga tampak indah dan mengelabui manusia dengan harapan-harapan batil serta janji umur panjang di dunia.

Nilai-nilai Qur'āni dalam Dunia Metaverse

Setelah melakukan kajian mendalam tentang dunia *metaverse* dan analisis tadabur terhadap term *al-amāniyy* dan *al-amal* dalam Al-Qur'ān, studi ini mengidentifikasi berbagai nilai-nilai Qur'ani yang relevan dan dapat diimplementasikan sebagai solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan fundamental yang muncul dalam realitas *metaverse*.

1. Menghindari Fanatisme dan Ikut-ikutan Tanpa Ilmu Pengetahuan

Refleksi dari tadabbur surat Al-Baqarah ayat 78 menunjukkan bahwa fenomena kaum Yahudi yang tidak memahami kitab mereka secara komprehensif, melainkan sekadar mengandalkan perkataan para pendeta, yang menimbulkan angan-angan bahwa mereka adalah umat pilihan Allah Swt yang hanya akan disiksa sebentar di neraka. Kecenderungan untuk menyandarkan keyakinan pada ucapan tanpa landasan ilmu pengetahuan ini menjadi peringatan penting bagi umat manusia dalam menghadapi era digital.

Dalam konteks dunia *metaverse*, umat manusia perlu mengambil pelajaran untuk tidak sekadar mengikuti tren teknologi tanpa pemahaman mendalam tentang seluk-beluknya, guna menghindari jebakan angan-angan yang ditawarkan teknologi dalam *platform* ini. Meskipun *metaverse* diciptakan untuk meningkatkan konektivitas dalam sektor pendidikan dan profesional, realitasnya *platform metaverse* dominan justru berfokus pada hiburan dan permainan. Penelitian Park dan Kim mengilustrasikan fenomena ini melalui *Roblox* yang menyediakan 50 juta *game* dengan konsumsi 3 miliar jam bulanan, melampaui popularitas *TikTok* dan *YouTube*.

Strategi pengembang yang memprioritaskan pengalaman *imersif 3D* telah berhasil menarik 3 miliar pengguna global. Pergeseran signifikan dari tujuan utilitarian awal *metaverse* menjadi dominasi sektor hiburan mengindikasikan kebutuhan pemahaman komprehensif untuk menghindari jebakan psikologis *FOMO* (*Fear of Missing Out*). Manusia sebagai makhluk rasional bertanggung jawab mengoptimalkan teknologi *metaverse* untuk produktivitas substantif, bukan sekadar *immersif* dalam fantasi digital yang mereplikasi realitas kehidupan.³⁹

2. Nilai-nilai Ajaran Islam Sebagai Tolak Ukur Kebenaran

Melalui tadabbur QS. Al-Baqarah ayat 111 sebelumnya mengungkapkan sikap eksklusif kaum Yahudi dan Nasrani yang mengklaim bahwa hanya kelompok mereka yang akan masuk surga. Klaim tersebut tidak disertai bukti yang valid dan hanya didasarkan pada bisikan syaitan yang memunculkan kedengkian, sehingga mereka terhalang dari kebenaran yang sesungguhnya. Fenomena klaim kebenaran sepihak ini menjadi relevan ketika dikaitkan dengan perkembangan dunia *metaverse*, sebuah ruang digital yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bertransaksi tanpa batasan geografis.

Dalam konteks kehidupan sosial di *metaverse*, pengguna memasuki sebuah dunia virtual yang dilengkapi berbagai fasilitas layaknya dunia nyata. Interaksi sosial dalam platform seperti *Second Life*, *Decentraland*, dan *Active World* memerlukan aplikasi nilai akhlak islami, meliputi komunikasi etis, penghindaran sikap dengki, verifikasi klaim, serta kepatuhan terhadap transaksi berprinsip syariah. Dimensi ekonomi *metaverse* menghadirkan tantangan signifikan dengan penggunaan *cryptocurrency* sebagai alat transaksi, yang telah dikategorikan problematik oleh Majelis Ulama Indonesia karena mengandung unsur *gharar* dan *dharar*. Fatwa MUI menegaskan ketidakabsahan *cryptocurrency* sebagai instrumen transaksi, selaras dengan perspektif hukum positif Indonesia yang mengkategorikan transaksi dengan mata uang digital seperti *MANA* (*Decentraland*), *SAND* (*Sandbox*), dan *Linden* (*Second Life*) sebagai tidak memenuhi kriteria esensial penetapan harga dalam kontrak jual-beli. Kompleksitas ini mengilustrasikan urgensi pengembangan kerangka regulasi yang mengintegrasikan nilai religius dan hukum konvensional dalam mengarahkan ekosistem sosio-ekonomi *metaverse*.

Legalitas transaksi dalam *metaverse* dapat dicapai melalui dua pendekatan potensial. Pertama, *cryptocurrency* yang digunakan harus mendapat pengakuan resmi dari Dewan Syariah Nasional MUI dan sistem hukum positif Indonesia sebagai

³⁹ Sang Min Park and Young Gab Kim, "A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges," *IEEE Access* 10 (2022): 4209, <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>.

alat pembayaran yang sah. Kedua, sebagai alternatif yaitu, perpindahan kepemilikan aset digital dapat dilakukan melalui mekanisme tukar-menukar (*barter*) sebagai pengganti sistem jual-beli konvensional sehingga dapat mengakomodasi keterbatasan regulasi yang ada saat ini.

3. Menghindari Berbuat Keji dan Mungkar

Sebagaimana hasil tadabbur surat an-Nisā ayat 119-123 sebelumnya yang menggambarkan strategi syaitan dalam menggoda manusia melalui angan-angan kosong dan memperindah perbuatan keji di mata mereka. Syaitan mendorong manusia untuk mengubah ciptaan Allah dan menjadikannya sebagai pelindung, menipu mereka dengan janji-janji palsu sehingga terbuai dan berbuat sesuka hati. Allah Swt menegaskan bahwa setiap perbuatan buruk akan mendapat balasan setimpal. Peringatan ini menjadi sangat relevan ketika dikaitkan dengan perkembangan dunia *metaverse*, di mana pengguna memiliki kebebasan penuh dalam menciptakan dan memanipulasi identitas digital mereka.

Dalam dunia *metaverse*, identitas digital direpresentasikan melalui *avatar* yang dapat disesuaikan sepenuhnya dengan keinginan pengguna. *Avatar* ini tidak hanya sekadar representasi visual, tetapi juga memungkinkan penggunanya untuk mengadopsi kepribadian dan perilaku yang berbeda dari dunia nyata. Pengguna dapat memindai penampilan fisik mereka yang sebenarnya atau memodifikasinya secara radikal, termasuk mengubah jenis kelamin, tampilan fisik, bahkan mengadopsi karakteristik non-manusia. Fleksibilitas ini memberi pengguna kebebasan untuk mengekspresikan diri dengan cara yang mungkin tidak berani mereka lakukan di dunia nyata.⁴⁰ Sehingga, kebebasan dalam memanipulasi identitas digital ini menimbulkan tantangan serius dalam hal perlindungan hak dan pembebanan tanggung jawab. Tanpa adanya sistem penegakan hukum yang memadai, *avatar* dapat disalahgunakan untuk tindakan merugikan seperti perkelahian, pencurian aset digital, atau perbuatan kemungkaran lainnya. Meski demikian, potensi positif *avatar* tetap ada, khususnya sebagai media dakwah dan promosi budaya lokal serta nilai-nilai Islam ke ranah internasional. Hal ini menunjukkan pentingnya keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan tanggung jawab moral dalam dunia virtual.

Dalam konteks etika dan regulasi, keberadaan *avatar* dalam *metaverse* perlu diatur dengan prinsip-prinsip yang jelas dan bertanggung jawab. Seorang *Avatar* harus mencerminkan identitas asli penggunanya, bukan sekadar manifestasi imajinasi atau identitas palsu. Lebih dari itu, perilaku dalam *metaverse* harus tetap

⁴⁰ Lennart Ante, Ingo Fiedler, and Fred Steinmetz, "Avatars: Shaping Digital Identity in the Meta-verse," no. March (2023): 5–8, www.blockchainresearchlab.org.

menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan etika untuk mencegah tindakan yang merugikan pengguna lain. Penting bagi pengguna untuk memandang *metaverse* bukan sebagai tempat pelarian dari realitas, melainkan sebagai alat pendukung aktivitas produktif di dunia nyata. Untuk mewujudkan hal tersebut, penyedia layanan *metaverse* perlu menetapkan kerangka regulasi yang komprehensif guna melindungi hak dan kewajiban setiap *avatar* dalam ekosistem virtual ini.

4. Berhati-hati terhadap Kesenangan dari Kehidupan Dunia

Berdasarkan hasil tadabur terhadap QS. Al-Hijr ayat 3 sebelumnya, terdapat peringatan tegas mengenai orang-orang yang kafir dan durhaka kepada Allah Swt. Meskipun mereka diizinkan untuk menikmati kesenangan duniawi, mereka tidak akan mendapatkan bagian kebahagiaan di akhirat. Kecenderungan mereka untuk terlena dalam angan-angan tentang kenikmatan dunia membuat mereka mengabaikan amal salih yang sesungguhnya diperlukan untuk kehidupan akhirat yang kekal abadi. Ini menjadi pengingat bahwa kesenangan duniawi hanyalah bersifat sementara, berbeda dengan kehidupan akhirat yang bersifat kekal.

Perkembangan teknologi *metaverse* menghadirkan tantangan signifikan terhadap kesehatan psikologis, terutama pada perkembangan kognitif anak-anak. Studi empiris mengidentifikasi disparitas fundamental dalam pemrosesan pengalaman *imersif Virtual Reality* antara dewasa dan anak-anak. Orang dewasa memanfaatkan *korteks prefrontal* sebagai mekanisme filtrasi dan regulasi informasi, sementara anak-anak menunjukkan keterbatasan dalam diferensiasi antara realitas *virtual* dan aktual. Teknologi *imersif metaverse* menghasilkan ilusi mendalam yang memfasilitasi fenomena psikologis kompleks, di mana pengguna mengkonseptualisasikan *avatar virtual* sebagai ekstensi entitas fisik mereka. Pengalaman ini melampaui stimulasi visual, mencakup dimensi sensorik yang menciptakan persepsi kehadiran fisik autentik dalam ruang digital. Kapabilitas navigasi, interaksi, dan kreasi aset digital yang melampaui limitasi dunia fisik berpotensi menghadirkan ketergantungan, khususnya karena daya tarik dan kebebasan ekspresif yang ditawarkan ekosistem virtual.⁴¹

Mengingat kompleksitas psikologis dan potensi kecanduan yang dapat ditimbulkan oleh *metaverse*, penting bagi pengguna *metaverse* untuk menetapkan batasan yang jelas dalam penggunaannya. Fokus utama seharusnya diarahkan pada aspek kebermanfaatan layanan *metaverse* untuk mendukung produktivitas dalam kehidupan nyata, dengan menghindari bentuk-bentuk hiburan yang dapat menim-

⁴¹ Unicef, *The Metaverse, Extended Reality and Children* (Italia: UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight, 2023), 19.

bulkan kecanduan dan kelalaian terhadap tanggung jawab dalam dunia nyata. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip keseimbangan dalam Islam, di mana teknologi seharusnya menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas kehidupan, bukan justru menjadi penghalang dalam menjalankan kewajiban sebagai hamba Allah.

5. Mencari Rizki dengan Cara yang Baik dan Benar

Kisah Qārūn dalam surat Al-Qaṣaṣ ayat 82 memberikan pelajaran mendalam tentang bagaimana kekayaan dapat mengubah karakter seseorang. Qārūn, yang awalnya dikenal sebagai pengikut setia Nabi Mūsā yang saleh dan taat, mengalami perubahan drastis setelah dianugerahi Allah Swt kekayaan yang melimpah. Kesombongan dan kekikiran menguasai dirinya, hingga ia berbuat aniaya terhadap kaumnya dan menolak segala nasihat yang diberikan oleh Nabi Mūsā. Kisah ini berakhir tragis ketika Allah Swt menenggelamkan Qārūn beserta seluruh hartanya, menjadi pelajaran bagi orang-orang yang sebelumnya mengangan-angankan kedudukannya. Mereka akhirnya bersyukur tidak berada di posisi Qārūn karena takut akan nasib serupa akibat kesombongan.

Refleksi dari kisah ini dapat ditarik ke dalam konteks teknologi kontemporer dalam dunia *metaverse*. Meskipun terdapat berbagai tantangan yang perlu di mitigasi dengan cermat dalam implementasi *metaverse*, teknologi ini juga menawarkan beragam peluang positif yang signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk industri, bisnis, investasi, pendidikan, dan kesehatan. Terbukti dari inovasi *Microsoft Mesh* dan nilai ekonomi digital yang mencapai 1 triliun dolar tahunan. Platform seperti *Second Life* dengan GDP (*Gross Domestic Product*) sekitar 650 juta dolar pada 2021 dan pasar *NFT* berhasil mencapai kapitalisasi sebesar 41 miliar dolar pada 2021 menunjukkan substansialitas ekonomi virtual.⁴² Sementara *real estate* digital seperti *Metajuku* dan *Everyrealm* menjadi pusat bisnis menguntungkan dengan berinvestasi 913.000 dolar Amerika Serikat untuk mengakuisisi lahan virtual di *Decentraland* pada tahun 2021.⁴³

Metaverse dianggap sebagai revolusi industri terbesar yang pernah terjadi di dunia. *Metaverse* mampu menciptakan peluang besar bagi merek-merek ternama untuk membangun dunia digital mereka sendiri. Namun, pesatnya perkembangan ekonomi digital ini perlu diimbangi dengan regulasi transaksi yang selaras dengan nilai-nilai agama. Mengingat ketidakstabilan *cryptocurrency* yang telah disoroti oleh MUI, alternatif penggunaan uang elektronik (*e-money*) menjadi solusi yang lebih tepat, mengingat *e-money* merupakan turunan dari uang kartal yang nilainya terikat

⁴² Christine Moy, "Opportunities in the Metaverse," *JP Morgan*, 2022, 2, <https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf>.

⁴³ Moy, 7.

pada mata uang nasional dan diawasi oleh Bank Sentral. Hal ini berbeda dengan *cryptocurrency* yang beroperasi secara terdesentralisasi di dunia virtual. Oleh karena itu, para pengguna *metaverse* perlu berhati-hati dalam memanfaatkan peluang bisnis, khususnya yang melibatkan *cryptocurrency* yang masih dinyatakan haram oleh MUI. Pendekatan ini memastikan bahwa pemanfaatan peluang ekonomi dalam *metaverse* tetap sejalan dengan prinsip-prinsip syari'ah, sambil menghindari instrumen keuangan yang belum mendapatkan legitimasi dari otoritas pemerintahan dan agama.

6. Jujur dalam Setiap Aktivitas *Metaverse*

Hasil analisis tadabur dari surat Muhammad ayat 25 dan surat Al-Hadid ayat 14 mengungkapkan karakteristik orang-orang munafik yang cenderung menampilkkan keimanan palsu sambil menyembunyikan kekufuran mereka. Penyesalan mereka di hari kiamat muncul karena tidak mendapatkan balasan seperti orang-orang beriman, sementara di dunia mereka terjebak dalam angan-angan syaitan yang membuat mereka mudah melakukan dosa dan merasa berhasil menipu orang beriman serta Allah Swt melalui kenikmatan duniawi yang sementara.

Dalam konteks dunia *metaverse*, otomatisasi berbagai aspek kehidupan menimbulkan dampak ganda, yaitu memudahkan kebaikan sekaligus membuka peluang kejahatan dan pelanggaran. Kemudahan menciptakan konten digital melalui kecerdasan buatan seperti *deepfake*, *chatbot*, dan generator konten lainnya tidak hanya mengancam hak cipta para kreator asli, tetapi juga berpotensi mengurangi produktivitas manusia dan mengganggu kesejahteraan fisik mereka yang menjadi tergantung pada otomatisasi. Lebih jauh lagi, penggunaan avatar 3D sebagai representasi pengguna dapat menciptakan kesenjangan antara identitas asli dan virtual, baik dalam hal penampilan fisik maupun perilaku, yang mencerminkan problematika kemunafikan dalam konteks digital modern.

Identitas dalam dunia *metaverse* menjadi isu yang krusial, seperti dibuktikan oleh sebuah penelitian terhadap 568 subjek *avatar* yang mengungkapkan kecenderungan kuat pembuatan *avatar* berdasarkan kepribadian ideal. *Avatar-avatar* ini berfungsi sebagai representasi karakter fisik, demografis, dan kepribadian penggunanya, namun menunjukkan perbedaan signifikan dalam tingkat idealisasi antara konteks aktivitas dunia virtual dan nyata. Fenomena ini sejalan dengan pemikiran Jean Baudrillard, filsuf dan sosiolog Prancis, yang mengemukakan teori *Simulacra* di mana manusia *postmodern* hidup dalam fase dunia penuh simulasi yang melahirkan

hiperrealitas, sebuah kondisi di mana manusia terjebak dalam realitas palsu yang dianggap nyata dan asli.⁴⁴

Mengingat kompleksitas permasalahan tersebut, penting bagi setiap kemajuan dalam otomatisasi teknologi untuk diarahkan pada kebermanfaatan, bukan untuk tujuan penipuan atau kejahatan. *Avatar* yang diciptakan dalam dunia *metaverse* seharusnya merepresentasikan diri dan kepribadian secara autentik, mencerminkan kehidupan nyata penggunanya. Bersosialisasi dan beraktivitas dalam dunia *metaverse* hendaknya dilakukan dengan kejujuran, tanpa rekayasa identitas maupun kehidupan, sehingga pengguna tidak terjebak dalam ilusi kehidupan ideal yang tidak dapat direalisasikan di dunia nyata.

Simpulan

Kehadiran *metaverse* sebagai dunia imajinasi virtual yang sangat realistis telah membuka dimensi baru dalam kehidupan manusia, memungkinkan penghuninya untuk mewujudkan hal-hal yang sebelumnya hanya sebatas angan-angan atau bahkan mustahil dilakukan di dunia nyata. Dalam konteks ini, Al-Qur'an telah memberikan peringatan dan petunjuk komprehensif melalui penafsiran dengan pendekatan tadabur terhadap ayat-ayat yang membahas tentang angan-angan, mengidentifikasi berbagai bentuk dan penyebabnya, mulai dari angan-angan orang Yahudi yang enggan memahami kitab suci mereka, angan-angan orang kafir tentang surga yang didorong oleh kedengkian, angan-angan orang musyrik yang menjadikan syaitan sebagai pelindung, janji-janji syaitan yang membangkitkan angan-angan manusia, ekspektasi pahala di akhirat yang tidak sesuai dengan perbuatan durhaka, obsesi terhadap harta, kedudukan dan kesenangan duniawi, hingga angan-angan yang berpotensi menjerumuskan manusia ke dalam kekafiran dan kebinasaan di akhirat.

Berdasarkan analisis terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang telah ditadaburi secara mendalam, ditemukan enam nilai Qur'ani fundamental yang dapat diimplementasikan untuk mencegah keterlenaan dalam dunia *metaverse*. Nilai-nilai ini mencakup penghindaran sikap fanatisme dan taklid buta yang tidak didasari ilmu pengetahuan, penggunaan nilai-nilai ajaran Islam sebagai parameter kebenaran, penghindaran perbuatan keji dan mungkar, kewaspadaan terhadap kenikmatan duniawi yang bersifat sementara, pencarian rezeki melalui cara-cara yang halal dan terpuji, serta komitmen untuk menjunjung kejujuran dalam setiap aktivitas di dunia *metaverse*. Kesemuanya ini membentuk kerangka etis yang komprehensif untuk

⁴⁴ Daniel Zimmermann, Anna Wehler, and Kai Kaspar, "Self-Representation Through Avatars in Digital Environments," *Springer* 42, no. 3 (2023): 21787, <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03232-6>.

berinteraksi dalam lingkungan virtual *metaverse* tanpa kehilangan pegangan pada nilai-nilai spiritual dan moral.

Daftar Pustaka

- A, Andryanto., Nur Mustika, Annisa Nurul Puteri, et al. *Teknologi Metaverse Dan NFT*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Al-Bukhārī, Abū ‘Abdillāh Muḥammad ibn Ismā‘īl. *Ṣaḥīḥ Bukhārī. Jilid 4*. Kairo: Grand Emiri Press, 2006.
- Al-Jurjāni, Al-Alāmah ‘Ali bin Muhammad as-Sayyid as-Syarif. *Mu’jam At-Ta’rifāt*. Kairo: Dar-al Fadhilah, 2011.
- Al-Mujāhid, A. Ṭaha Husein and A. Aṭāillāh Faṭāni Al-Khalīl. *Kamus Al-Wāfi Indonesia*. Jakarta: Gema Insani, 2016.
- Al-Qurṭubī. *Al-Jāmi’ Li Aḥkāmīl Qur’ān. Jilid 2*. Beirut: Muassasah ar-Risālah, 2006.
- Al-Qurṭubī. *Al-Jāmi’ Li Aḥkāmīl Qur’ān. Jilid 16*. Beirut: Muassasah ar-Risālah, 2006.
- Al-Qurṭubī. *Al-Jāmi’ Li Aḥkāmīl Qur’ān. Jilid 20*. Beirut: Muassasah ar-Risālah, 2006.
<https://ia800206.us.archive.org/15/items/TafseerEQurtubiArabicalJameAlAhkamAlQuran/TafseerEQurtubiVol.20.pdf>.
- Al-Qurṭubī. *Al-Jāmi’ Li Aḥkāmīl Qur’ān. Jilid 12*. Beirut: Muassasah ar-Risālah, 2006.
- Al-Sanīdī, Salmān bin Umar. *Tadabbur Al-Qur’ān*. Riyāḍ: Majalah al-Bayān, 2002.
- Ali, Ramsah, Bagus Haryono, Muhamad Ali Mustofa Kamal, et al. *Jejaring Teknologi Metaverse: Pemanfaatan Pembelajaran Era Metaverse Atau Digital Learning di Masa Sekarang*. Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022.
- Ambarwati, Dewi. “Urgensi Pembaharuan Hukum di Era ‘Metaverse’ dalam Perspektif Hukum Progresif.” *Dialektika: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (2022): 151–67. <https://doi.org/10.36636/dialektika.v7i2.1306>.
- Ante, Lennart, Ingo Fiedler and Fred Steinmetz. “Avatars: Shaping Digital Identity in the Metaverse,” *Blockchain Research Lab. Report, Scientific Report* (March 2023), 1–69. <https://www.blockchainresearchlab.org/wp-content/uploads/2020/05/Avatars-Shaping-Digital-Identity-in-the-Metaverse-Report-March-2023-Blockchain-Research-Lab.pdf>.
- APJII. “APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang,” APJII, 07 February 2024. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Az-Zuhailī, Wahbah. *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī’ah Wa Al-Manhaj. Jilid 1*. Damaskus: Dārul Fikr, 2009.

- Az-Zuhailī, Wahbah. *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj. Jilid 3*. Damaskus: Dārul Fikr, 2009.
- Az-Zuhailī, Wahbah. *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj. Jilid 10*. Damaskus: Dār al-Fikr, 2009.
- Az-Zuhailī, Wahbah. *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj. Jilid 14*. Damaskus: Dār al-Fikr, 2009.
- Az-Zuhailī, Wahbah. *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj. Jilid 7*. Damaskus: Dār al-Fikr, 2009.
- Az-Zuhailī, Wahbah. *Tafsīr Al-Munīr: Fī Al-Aqīdah Wa Asy-Syarī'ah Wa Al-Manhaj. Jilid 13*. Damaskus: Dār al-Fikr, 2009.
- Burden, David, and Maggi Savin-Baden. *The Metaverse A Critical Introduction*. New York: Chapman and Hall/CRC, 2024. <https://doi.org/10.1201/9781003395461-7>.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Directorate General for Communication European Parliament. "Artificial Intelligence: Threats and Opportunities," *European Parliament*, April 24, 2025. <https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20200918STO87404/artificial-intelligence-threats-and-opportunities>.
- Federspiel, Frederik, Ruth Mitchell, Asha Asokan, Carlos Umana, and David McCoy. "Threats by Artificial Intelligence to Human Health and Human Existence." *BMJ Global Health* 8, no. 5 (2023): 1–6. <https://doi.org/10.1136/bmjgh-2022-010435>.
- Ḥabannakah, Abdurrahman. *Qawā'id at-Tadabbur Al-Amsal Li Kitābillah 'Azza Wa Jall*. Damaskus: Dār al-Qalam, 2009.
- Hackl, Cathy, Dirk Lueth, and Tommaso Di Bartolo. *Navigating the Metaverse: A Guide to Limitless Possibilities in a Web 3.0 World*. Edited by John Arkontaky. United State: John Wiley and Sons Inc, 2022.
- Ibnu Fāris. *Mu'jām Maqāyīs Al-Lughah Jilid 2*. Beirut: Dār al-Fikr, 1979.
- Ibnu Manẓūr. *Lisān Al-Arab*. Kairo: Dār al-Ma'āruf, 1955.
- Moy, Christine. "Opportunities in the Metaverse." *JP Morgan*, 2022, 1–16. <https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf>.
- Munawwir, Ahmad Warson. *Kamus Al-Munawwir Edisi Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.
- Park, Sang Min, and Young Gab Kim. "A Metaverse: Taxonomy, Components, Appli-

cations, and Open Challenges." *IEEE Access* 10 (2022): 4209–51. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>.

Shihāb, M Quraish. *Tafsir Al-Miṣbāḥ. Jilid 1*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Shihāb, M Quraish. *Tafsir Al-Miṣbāḥ. Jilid 2*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Shihāb, M Quraish. *Tafsir Al-Miṣbāḥ. Jilid 10*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Shihāb, M Quraish. *Tafsir Al-Miṣbāḥ. Jilid 14*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Shihāb, M Quraish. *Tafsir Al-Miṣbāḥ. Jilid 7*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam Dell, 2003.

Unicef. *The Metaverse, Extended Reality and Children*. Italia: UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight, 2023.

Zhu, Ling. "The Metaverse: Concepts and Issues for Congress." *Congressional Research Service* 1 (2022): 1–26. <https://crsreports.congress.gov/product/pdf/R/R47224>.

Zimmermann, Daniel, Anna Wehler, and Kai Kaspar. "Self-Representation Through Avatars in Digital Environments." *Springer* 42, no. 3 (2023): 21775–21789. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03232-6>.