

**KEGILAAN PERADABAN PADA *ONE PIECE LOVERS* SEMARANG
(TINJAUAN MORALITAS MICHEL FOUCAULT DAN ETIKA ISLAM)**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam

Oleh:

Luthfi Mubarok
NIM : 1404016034

Semarang, 16 Maret 2020

Disetujui oleh,

Pembimbing I

Dr. H. M. MukhsinJamil, M.Ag
NIP. 19700215 199703 1003

Pembimbing II

Tsuwaibah, M.Ag
NIP. 19720712 200604 2001

DEKLARASI KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Luthfi Mubarok
NIM : 1404016034
Program : S.1/Aqidah dan Filsafat Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**KEGILAAN PERADABAN PADA ONE PIECE LOVERS SEMARANG
(TINJAUAN MORALITAS MICHEL FOUCAULT DAN ETIKA ISLAM)**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya peneliti sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 16 Maret 2020



Luthfi Mubarok
NIM. 1404016034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Kampus II Jl. Prof. Dr. Hamka Km.1, Ngaliyan-Semarang Telp. (024) 7601294
Website: www.fuhum.walisongo.ac.id; e-mail: fuhum@walisongo.ac.id

SURAT KETERANGAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B-1924/Un.10.2/D1/PP.009/08/2020

Skrripsi di bawah ini atas nama:

Nama : Luthfi Mubarok
NIM : 1404016034
Jurusan/Prodi : Aqidah dan Filsafat Islam
Judul Skripsi : **KEGILAAN PERADABAN PADA ONE PIECE LOVERS SEMARANG (TINJAUAN MORALITAS MICHEL FOUCAULT DAN ETIKA ISLAM)**

telah dimunaqasahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, pada **19 Juni 2020** dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam ilmu ushuluddin dan humaniora.

NAMA	JABATAN
1. Dr. Hasyim Muhammad, M.Ag.	Ketua Sidang
2. Sri Rejeki, M.Si.	Sekretaris Sidang
3. Prof. Dr. H. Yusuf Suyono, M.A	Penguji I
4. Dr. Machrus, M.Ag.	Penguji II
5. Dr. HM. Mukhsin Jamil, M. Ag	Pembimbing I
6. Tsuwaibah, M.Ag	Pembimbing II

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagai **pengesahan resmi skripsi** dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Semarang, 10 Agustus 2020

an. Dekan

Wakil Bidang Akademik dan Kelembagaan



NOTA PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : Persetujuan Naskah

Yth. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Luthfi Mubarok

NIM : 1404016034

Jurusan : Aqidah dan Filsafat Islam

Judul Skripsi : KEGILAAN PERADABAN PADA ONE PIECE
LOVERS SEMARANG (TINJAUAN MORALITAS
MICHEL FOUCAULT DAN ETIKA ISLAM)

Dengan ini telah kami setuju dan mohon agar segera diujikan. Demikian atas Perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Semarang, 16 Maret 2020

Pembimbing I



Dr. H. M. MukhsinJamil, M.Ag

NIP. 19700215 199703 1003

Pembimbing II



Tsuwaibah, M.Ag

NIP. 19720712 200604 2001

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ
وَالْبَغْيِ ۗ يَعِظُكُم لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

‘‘Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia member pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran.’’ (Q.S AN-NAHL: 90)

TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata-kata bahasa Arab yang digunakan dalam skripsi ini berpedoman pada “pedoman transliterasi Arab-Latin” yang dikeluarkan berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tahun 1987. Pedoman tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kata Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ś	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Ž	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	’	koma terbalik (didas)

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

b. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, yaitu terdiri dari vokal tunggal dan vokal rangkap.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dhammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal Rangkap Bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ	fathah dan ya'	Ai	a dan i
وَ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh : كَتَبَ - *kataba*
 سُئِلَ - *su'ila*

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ اَ	fathah dan alif atau ya'	ā	a dan garis diatas
يِ	kasrah dan ya	ī	i dan garis diatas
وُ	dhammah dan wau	ū	u dan garis diatas

Contoh : قَالَ - *qāla*
 قِيلَ - *qīla*
 يَقُولُ - *yaqūlu*

d. Ta Marbutah

Transliterasinya menggunakan :

1. Ta Marbutah hidup, transliterasinya adalah /t/
 رَوْضَةٌ - *Rauḍatu*
2. Ta Marbutah mati, transliterasinya adalah /h/

رَوْضَةٌ - *Rauḍah*

3. Ta Marbutah yang diikuti kata sandang /al/

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - *rauḍah al- atfāl*

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid dalam transliterasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah.

Contoh : رَبَّنَا - *Rabbanā*

f. Kata Sandang

Transliterasi kata sandang di bagi dua yaitu :

1. Kata sandang syamsiyyah, yaitu kata sandang yang ditransliterasikan sesuai dengan huruf bunyinya :

Contoh : الشِّفَاءُ - *As-syifā'*

2. Kata sandang qomariyyah, yaitu kata sandang yang ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya huruf /I/

Contoh : الْقَلَمُ - *al-qalamu*

g. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan arab berupa alif.

Contoh : النَّوْءُ - *an-nau'*

h. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik itu fi'il, isim maupun huruf di tulis terpisah, hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan tulisan arab sudah lazimnya dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh :

وَأَنَّ اللَّهَ لَهْوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ - *waannallāhalahuwakhairurrāziqin*

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلَ - *ibrāhimul Khalil*

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan mengawali kalimat Bismillahirrahmanirrahim, Segala Syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah SWT, yang tak henti-hentinya melimpahkan cinta dan kasih sayang-Nya, serta kenikmatan-Nya yang telah diberikan kepada peneliti, serta Petunjuk dan Hidayah-Nya. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang menunjukkan kepada manusia tentang kebenaran sehingga mampu menunjukkan kemanusiaan kita di muka bumi sebagai hamba yang senantiasa bersujud kepada-Nya.

Penyelesaian skripsi ini, bukanlah semata-mata upaya dan usaha pribadi, berkat bimbingan, dorongan serta motivasi dari semua pihak yang berada disekeliling peneliti, sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai prasyarat terakhir dalam menempuh pembelajaran di Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, untuk itu ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan tak terhingga peneliti tunjukkan kepada :

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Hasyim Muhammad, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora.
3. Bapak Muhtarom, M.Ag, selaku ketua Jurusan Aqidah Filsafat Islam serta Ibu Tsuwaibah, M.Ag, selaku sekretaris Jurusan Aqidah Filsafat Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang.
4. Dr. H. M. Mukhsin Jamil, M.Ag selaku Pembimbing I dan Ibu Tsuwaibah. M.Ag, selaku Pembimbing II karena dengan bimbingan, pengarahan dan petunjuknya selama penyusunan skripsi, peneliti mampu mengembangkan dan mampu menyelesaikan penelitian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Pengajar dan staf di Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, yang telah bersedia membekali berbagai ilmu pengetahuan kepada peneliti.

6. Ucapan terima kasih Yang sebesar-besarnya kepada bapak Mu'min dan Ibu Maryam selaku orang tua peneliti, cinta dan kasih sayang serta kekuatan doa restu *mereka*, peneliti mampu menyelesaikan semua tugas akhir ini.
7. Terima kasih kepada kakakku tercinta dan tersayang Aqillatul Munawaroh beserta suami. Serta Adikku Lu'luul Muawwanah yang selalu mendukung, memberi semangat serta Motivasi. Dan keponakanku Fukayna Tartila Uzma terima kasih telah lahir kedunia ini, semoga kalian menjadi orang yang berguna bagi orang tua, Agama, nusa dan bangsa.
8. Sahabat-sahabatku, Nastain, Azmi, Hendi, Amri, Rinarsih, Widya, Alam, Yasir, Yusrul, Salto, Afri, Aan dll. Keluarga besar KKN posko 46 Desa Tlogoboyo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak, serta segenap Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam angkatan 2014 terima kasih yang sebesar-besarnya.
9. Terima kasih kepada semua anggota komunitas *Oplovers* Semarang. Mas Wawan, Rajib, Vicky dll. Yang telah mau mempersilahkan dan membantu peneliti sebagai narasumber guna menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu semoga Amal yang dicurahkan menjadi amal yang sholeh dan mendapat balasan dari ALLAH SWT.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam dunia pendidikan serta bermanfaat khususnya bagi peneliti dan kepada pembaca pada umumnya.

Semarang, 16 Maret 2020



Luthfi Mubarok
NIM. 1404016034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN DEKLARASI KEASLIAN.....	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN TRANSLITERASI	vi
HALAMAN UCAPAN TERIMAH KASIH	xi
DAFTAR ISI	xiii
HALAMAN ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Tinjauan Pustaka	8
E. Metode Penelitian.....	12
F. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II ONE PIECE DI SEMARANG	
A. One Piece Lovers Semarang.....	18
1. Sejarah One Piece Lovers Semarang	18
2. Kegiatan-kegiatan	20
B. Deskripsi One Piece	23
1. Sinopsis One Piece.....	23
2. Daftar Karakter One Piece	26
C. Dinamika One Piece di Semarang.....	29
D. Kegilaan One Piece Lovers Semarang.	31
BAB III KEGILAAN PERDABAN DAN ETIKA ISLAM	
A. Kegilaan.....	36

1. Definisi Kegilaan	36
2. Jenis-jenis Kegilaan	39
B. Peradaban	41
1. Definisi Peradaban.....	41
2. Unsur-unsur Peradaban.....	44
3. Sejarah Peradaban.....	47
C. Kegilaan Peradaban Perspektif Michel Foucault	51
D. Etika Islam.....	56
1. Pengertian Etika Islam.....	58
2. Etika Menurut Filosof Muslim.....	60
3.	

**BAB IV ANALISIS KEGILAAN PERADABAN ONE PIECE LOVERS
SEMARANG PERSPEKTIF MICHEL FOUCAULT DAN ETIKA
ISLAM**

A. Analisis Dinamika One Piece di Semarang.....	70
B. Analisis Kegilaan Peradaban One Piece Lovers Semarang perspektif Michel Foucault.....	73
C. Analisis Kegilaan Peradaban Perspektif Etika Islam.	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	83
B. Saran-Saran	84
C. Penutup.....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT PENULIS

ABSTRAKSI

Penelitian ini berjudul *Kegilaan Peradaban pada One Piece Lovers Semarang (Tinjauan Moralitas Michel Foucault dan Etika Islam)*, Studi terhadap *One Piece* merupakan serial anime atau komik karya mangaka asal Jepang Eiichiro Oda. *One Piece* menceritakan tentang petualangan seorang anak bernama Monkey D. Luffy yang bercita-cita menjadi *Raja Bajak Laut* dan menemukan harta karun *One Piece*. Di Semarang sendiri terdapat perkumpulan remaja-remaja yang memiliki kegemaran akan *one piece*, mereka menamai dengan sebutan *one piece lovers Semarang*. Memiliki kegemaran akan anime terkadang memiliki stigma yang kurang baik bahkan beberapa mengatakan gila, dari orang-orang yang notabene tidak mengetahui tentang anime.

Tujuan dalam penelitian ini guna mengetahui: (1) Bagaimana dinamika *one piece*. (2) Bagaimana kegilaan peradaban pada *one piece lovers Semarang* perspektif Michel Foucault. (3) Bagaimana kegilaan peradaban ditinjau dari etika Islam. Penulisan skripsi ini menggunakan metodologi penelitian lapangan (*field research*) dengan metode penelitian deskriptif kualitatif yang berlokasi pada *one piece lovers Semarang*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode (1) wawancara; (2) observasi; dan (3) dokumentasi, serta data yang bersifat literatur sebagai penguat dari hasil penelitian lapangan berasal dari buku-buku yang relevan dengan yang diteliti. Data penelitian yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik analisis teori kegilaan peradaban Michel Foucault.

Penelitian ini memiliki hasil sebagai berikut bahwa (1) Semarang merupakan kota yang cukup besar dengan didukung dengan infrastruktur-infrastruktur yang memadai seperti koneksi internet yang memadai, serta banyak terdapat toko-toko ataupun gerai-gerai penjual buku atau manga dan aksesoris *One Piece*. Dengan adanya fasilitas-fasilitas tersebut membuat *One Piece* mudah diakses oleh penggemar baik dalam berupa video anime dari internet maupun manga yang dijual di toko-toko buku di kota Semarang. (2) Dari fenomena yang terjadi pada *One Piece Lovers Semarang* seperti kegilaan peradaban. Kegilaan yang pada awalnya diorientasikan kepada kaum minoritas, seiring perkembangan zaman terdapat pergeseran-pergeseran makna. Kegilaan sendiri mengalami perluasan makna. Jika dulu kegilaan seringkali diartikan sebagai sebuah gangguan kejiwaan yang dialami seseorang dan harus ditangani secara medis, maka sekarang kegilaan juga diartikan dan diperuntukkan untuk merefleksikan keadaan zaman. Seperti halnya yang terjadi pada zaman sekarang kegilaan tidak seluruhnya merujuk kepada yang medis tetapi kepada sesuatu hal yang berbeda dari individu dengan individu yang lain, kelompok dengan kelompok yang lain. Mereka yang dianggap berbeda ini dianggap sebagai sesuatu kegilaan. (3) Menonton anime dalam konteksnya *One Piece* juga

merupakan aktivitas yang banyak digemari berbagai kalangan. Dengan menonton *One Piece*, merupakan pilihan mereka dalam mengisi waktu luang ataupun cara seseorang melepas penat dari rutinitas kerja yang melelahkan. Dari *anime* tersebut kita mendapat inspirasi dan mendapat berbagai pelajaran dari isi cerita anime tersebut, serta memunculkan dorongan dan ketertarikan akan mempelajari Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Tetapi terlalu sering menonton *One Piece* membuat seseorang asyik bahkan lupa akan kehidupan mereka. Memang melakukan kegiatan yang kita sukai dapat menjadikan seseorang merasa senang. Tetapi suatu kegiatan jika dilakukan secara sembarangan dan secara berlebihan juga tidak baik. Seperti kegemaran seorang akan anime (*One Piece*) yang mereka tunjukkan secara berlebihan tidaklah baik. Terlalu sering menonton *One Piece* menurut etika islam juga merupakan kegiatan yang membuang-buang waktu dan mubazir. Karena terlalu asyik dengan kegiatan tersebut kita lupa dengan kegiatan positif yang liannya. Kita boleh memiliki kegemaran akan sesuatu, tetapi sewajarnya saja jangan sampai melupakan kewajiban sebagai kita muslim.

Kata Kunci: *One Piece*, *One Piece Lovers Semarang*, Kegilaan Peradaban, Michel Foucault, Etika Islam

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan sehari-hari, seringkali kita menemukan orang yang mengalami gangguan kejiwaan, atau kelainan mental. Orang-orang ini mengalami nasib yang mengenaskan. Mereka dianggap mengidap suatu penyakit secara medis dan perlu disembuhkan. Orang-orang gila yang berkeliaran di pinggir-pinggir jalan seringkali dijadikan bahan ejekan dan cemoohan. Dan parahnya, mereka dianggap bukan lagi sebagai anggota dari sebuah komunitas sosial di sebuah masyarakat ataupun Negara. Mereka adalah “orang lain”, sehingga keadaan mereka benar-benar menyedihkan.

Sejarah mencatat bahwa di semua masyarakat terdapat orang-orang yang berperilaku berbeda dari yang lain, yang tampak tidak sesuai dengan aturan-aturan yang terbatas dalam wilayah-wilayah tertentu, baik dalam wilayah produksi ekonomi, reproduksi masyarakat, bahasa atau pengucapan, dan aktivitas yang menggelikan. Singkatnya mereka disebut sebagai “individu-individu marjinal” atau “orang gila”. Individu-individu ini dalam setiap masyarakat, atau setidaknya di hampir seluruh masyarakat, mereka diasingkan dan dikucilkan dalam segala hal, dan tergantung pada jenis kasusnya, mereka mendapat kasus yang religius, magis, unik, dan pantologis. Misalnya di Australia, orang gila diartikan sebagai individu yang ditakuti masyarakat. Seorang manusia yang diberkati dengan kemampuan supranatural. Sementara di masyarakat lain, orang-orang gila tertentu justru menjadi korban masyarakat.¹

¹M. Foucault, *Pengetahuan dan Metode Karya-karya Penting Foucault*, (Yogyakarta: Jalasutra. 2012), hal. 105.

Namun berbeda di Perancis mereka dibiarkan hidup di tengah-tengah masyarakat bahkan muncul sastra kegilaan. Kegilaan dan orang gila menjadi tema penting dalam kesusastraan dan kesenian dari kira-kira pertengahan abad ke 15 sampai pertengahan abad ke 17. Misalnya dalam cerita-cerita kosmis dan cerita-cerita moral. Kegilaan dianggap dekat dengan kebahagiaan dan kebenaran, lebih dekat dengan rasio daripada rasio itu sendiri. Kegilaan menjadi cermin yang mencopot kedok dari pengetahuan semu dengan segala pretensi dan ilusinya.²

Michel Foucault merupakan salah satu tokoh filsuf yang membahas tentang kegilaan yang dituangkan lewat karyanya *Kegilaan Peradaban*. Foucault menyatakan bahwa orang tidak waras pada abad ke 15, dianggap sebagai sumber kebenaran, kebijaksanaan, dan kritik terhadap situasi politik yang ada. Dalam masa Renaisans ketidakwarasan berada di tempat yang paling utama. Ketidakwarasan adalah semacam akal budi dan dilihat sebagai karakteristik umum manusia. Akal budi yang tidak bernalar dan ketidakbenaran yang bernalar bisa hidup berdampingan. Namun pada perkembangan selanjutnya, kegilaan semakin dibungkam, dan akhirnya sepenuhnya terpisah oleh nalar. Pergeseran makna kegilaan tentu disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya. Ada sebuah sistem yang sengaja dibentuk, sehingga dari sistem inilah wajah peradaban akan terwujud, termasuk konsepsi tentang kegilaan dengan berbagai kategorisasinya.³

Kegilaan dengan demikian, hampir-hampir bukan salah satu kemungkinan yang dihasilkan oleh kesatuan tubuh dan jiwa, ia bukan hanya sekedar salah satu konsekuensi nafsu. Dengan diinstitusikan melalui kesatuan jiwa dan tubuh, kegilaan malah berbalik melawan kesatuan tersebut, dan sekali lagi membuatnya dipertanyakan. Kegilaan, dimunculkan oleh nafsu

²K. Bertens, *Sejarah Filsafat Kontemporer Prancis*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal. 295.

³Muhammad Arief Hendarto, *Konstruksi Kegilaan dalam Serat Kalatidha Karya Ranggawarsita*, (Semarang: UIN Walisongo, 2014).

melalui sebuah gerakan yang sesuai bagi dirinya sendiri, mengancam apa yang membuat nafsu muncul. Kegilaan merupakan salah satu bentuk kesatuan seperti itu yang di dalamnya hukum-hukum dikompromikan, dinodai, dan diubah. Dengan demikian ia memanasikan kesatuan sebagai sesuatu yang jelas dan kokoh sekaligus juga rapuh dan hancur lebur.⁴

Tema kegilaan, dewasa ini semakin berkembang, kegilaan yang pada awalnya diorientasikan pada kaum minoritas, kini mulai bergeser. Kegilaan mengalami perluasan makna, jika dulu kegilaan seringkali diartikan sebagai sebuah gangguan kejiwaan yang dialami seseorang dan harus ditangani secara medis, maka sekarang kegilaan juga diartikan dan diperuntukkan untuk merefleksi keadaan zaman. Pada zaman modern sekarang kegilaan juga dapat merefleksi kegemaran terhadap sesuatu semisal remaja-remaja yang memiliki ketertarikan terhadap kebudayaan Barat ataupun Timur, tak terkecuali kebudayaan Jepang seperti cara berpakaian, gaya hidup, makanan, *manga*⁵ serta *anime*⁶.

Ketika membahas mengenai serial *anime* maupun *manga* jepang terdapat salah satu serial *anime* ataupun *manga* jepang yang terkenal yaitu *One Piece*. *One Piece* sendiri merupakan *manga* karya Eiichiro Oda dan diadaptasi menjadi sebuah serial *anime* melalui studio Toei Animation. Bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya yang bernama Monkey D. Luffy, seorang bajak laut remaja yang berisik, hiperaktif, ambisius serta pantang menyerah dalam petualangannya mewujudkan keinginannya untuk mendapatkan gelar Raja Bajak Laut, terkuat didunia. Di Indonesia, komik ini

⁴Michel Foucault, *Kegilaan Peradaban, Madness and Civilization*, (Yogyakarta: Ikon Teralitera, 2002), hal. 103.

⁵*Manga* adalah merupakan komik yang dibuat di Jepang, kata tersebut digunakan khusus membicarakan tentang komik Jepang, sesuai dengan gaya dikembangkan di Jepang pada akhir abad ke-19. Diambil dari :<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Manga>. Diakses pada 25 Juni 2019 Pukul 12:01 WIB.

⁶*Anime* adalah animasi dari Negara Jepang yang di gambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Diambil dari :<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Anime>. diakses pada 25 Juni 2019 Pukul 12:06 WIB.

diterbitkan oleh Elex Media Komputendo berupa komik berseri dan sempat ditayangkan oleh Global TV berupa animasi berseri.⁷

One Piece adalah serial *anime* dan *manga* yang masuk *genre Shounen*. Sejak tahun 1997 sampai sekarang *One Piece* telah mengeluarkan 92 volume *manga* dan 881 episode *anime*. Pada tahun 2015, *One Piece* memecahkan Guinness World Record sebagai “salinan paling banyak diterbitkan untuk seri buku komik yang sama oleh penulis tunggal”. Sampai akhir Desember 2014, *manga* ini telah dicetak 320.866.000 eksemplar di seluruh dunia.⁸ Serial *One Piece* menceritakan tentang petualangan Luffy, kapten bajak laut topi jerami bersama teman-temannya mengarungi Grand Line (lautan didunia *One Piece*) dalam mencari harta karun *One Piece* dan menjadi raja bajak laut. Meski berawal dari sebuah komik di Jepang, dengan cepat *One Piece* menjadi sebuah fenomena. Karena alur cerita yang menarik *One Piece* pun hadir dalam bentuk *anime* yang semakin membuat banyak orang tertarik untuk menyaksikannya, dan oleh Eiichiro Oda *One Piece* dibuatkan beberapa edisi movie atau film, yang tentu saja semakin membuat para pencintanya semakin dimanjakan apalagi dengan cerita yang mudah dinikmati namun tidak mudah ditebak.⁹

Di abad 21 ini, di Jepang *One Piece* sangat populer baik *anime* maupun *manga* yang mana penggemarnya sangat antusias, fanatik bahkan dapat dikatakan ‘gila’, penggemarnya tidak hanya di Jepang akan tetapi tersebar luas di mancanegara. Di Indonesia sendiri serial *manga* atau *anime One Piece* banyak digemari oleh anak-anak hingga remaja, mereka sering disebut *OP Lovers (One Piece Lovers)* mereka tersebar diberbagai kota-kota besar di

⁷Agus Irianto. Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan Dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippuden Yang Ditayangkan Di Global TV Periode Bulan November 2010, *Jurnal Kekerasan Dalam Serial Televisi*. Vol.5, No.2, 70-30. (Surakarta, Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta 2011). Hal.70-30. Diambil dari: <http://eprints.ums.ac.id/16141/>. Diakses pada tanggal 23 April 2019 pukul 21:35 WIB.

⁸Dycky Mylano Irawa, *Representasi Rasial dalam Serial Anime One Piece Analisis Hermeneutika Gadamer*. (Purwokerto : IAIN Purwokerto 2018) hal.4.

⁹Asyhari Amri. *Etika Perang dalam Film Anime One Piece Movie Z dalam Perspektif Islam*. (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018) hal. 4.

Indonesia, komunitas yang memiliki basis masing-masing di setiap daerah dan berpusat di DKI Jakarta dan komunitas ini memiliki cukup banyak anggota.

Di Semarang juga terdapat sebuah komunitas pecinta *anime* yang bernama *OPLovers Semarang (One Piece Lovers Semarang)*, *One Piece Lovers* merupakan sebuah komunitas pecinta *anime* yang memiliki kegemaran yang sama yaitu anggotanya sama-sama menyukai serial *anime* atau *manga One Piece*. Menurut penuturan Rajib selaku wakil kapten (sebutan wakil ketua dalam komunitas) menonton *anime* atau membaca *manga One Piece* berawal dari seorang temannya yang mempertontonkan kepadanya dikarenakan jalan cerita yang ringan dan menghibur ia kemudian tertarik menonton, dikarenakan kebiasaan tersebut lama kelamaan menjadikan sebuah hobi yang menimbulkan rasa penasaran akan akhir cerita. Komunitas yang didirikan pada tanggal 6 Agustus 2016 diketuai oleh mas Wawan, menurutnya komunitas tersebut dibentuk sebagai wadah untuk bersilaturahmi, bertukar pikiran, dan menjalin sebuah pertemanan, karena menurutnya ketika kita mengobrol dengan seseorang dengan membicarakan tentang sesuatu hal yang sama-sama disukai ataupun gemari akan terasa nyaman serta menyenangkan untuk diperbincangkan. *One Piece Lovers Semarang* juga aktif di media sosial terbukti dengan adanya akun Fanbase¹⁰ Instagram bernama *Oplovers Semarang*. Akun Instagram dengan pengikut yang lumayan banyak kurang lebih enam ribu pengikut ini berfungsi sebagai forum diskusi, sarana untuk bertukar informasi tentang jadwal perilis serial film terbaru dengan cara men-share *link* tempat men-download *anime* ataupun tempat membaca *manga One Piece* terbaru, di samping itu juga merupakan tempat untuk memberikan informasi tentang *anime (One Piece)* maupun jadwal kopdar¹¹.

¹⁰Fanbase adalah Suatu forum untuk mendiskusikan masing-masing idola sesama penggemar. Diambil dari :<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Fanbase>. diakses pada 24 Juni 2019 Pukul 20:45 WIB.

¹¹Kopdar adalah sebuah istilah yang mengarah kepada ajang pertemuan antar sesama pengguna yang umumnya sudah saling kenal lewat radio, Internet, social media atau grup chatting. Diambil dari :<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kopdar>. diakses pada 25 Juni 2019 Pukul 12:25 WIB.

Menonton *One Piece* memiliki dampak yaitu dapat memunculkan dorongan dan ketertarikan untuk meniru sesuatu yang berasal dari *anime* itu sendiri. Kebanyakan penggemar setelah menikmati serial *One Piece* yang terbiasa dengan bahasa Jepang akan tertarik dengan bahasa dan kebudayaan Jepang. Mereka akan memulai mencoba belajar dan meniru berbicara bahasa Jepang beserta dialeknya. Terbukti dengan penyebutan wakil kapten yang mengarah kepada sebutan wakil ketua pada komunitas tersebut, sebutan wakil kapten itu sendiri di adaptasi dari sebutan dalam *anime One Piece* itu sendiri, dan bukan hanya itu masih terdapat beberapa sebutan yang di adaptasi dari *anime One Piece* seperti sebutan kapten, wakil kapten, nakama dll. Karena kegemaran terhadap *One Piece* tidak jarang penggemar *One Piece* memiliki koleksi berbagai macam benda yang berkaitan dengan *One Piece* seperti misalnya kaos, jaket, aksesoris-aksesoris, dan action figure. Action figure adalah mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, video game atau acara televisi.

Action figure pada prinsipnya adalah barang mainan atau barang pajangan. Tetapi perlu diketahui, bahwa benda tersebut memiliki nilai yang tinggi. Harga mainan-mainan tersebut memiliki banderol yang tidak murah, bahkan ada action figure yang harganya setara mobil. Bukan rahasia lagi bagi kalangan penggemar *One Piece* jika terdapat orang-orang 'gila' yang rela menghabiskan begitu banyak uang hanya untuk mendapatkan mainan yang diinginkan. Bagi sebagian orang yang tidak tahu-menahu, menghabiskan banyak uang hanya untuk membeli mainan merupakan sesuatu hal yang mereka anggap 'gila'. Tetapi bagi seorang penggemar menghabiskan uang untuk mendapatkan mainan tersebut mereka tidak keberatan dan bahkan mereka merasa puas akan hal tersebut.

One Piece Lovers Semarang sendiri juga memiliki anggota yang gemar mengoleksi action figure, tetapi tidak semua anggota hanya beberapa orang

saja yang memiliki keuangan yang lebih. Dari kasus-kasus yang telah dijelaskan di atas, maka penulis tertarik untuk menggali informasi yang lebih dalam, bagaimana kaitannya dengan kegilaan peradaban dan dari sisi etika islam. Dan penulis menetapkan suatu permasalahan dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul *Kegilaan Peradaban pada One Piece Lovers Semarang (Tinjauan Moralitas Michel Foucault dan Etika Islam)*. Adapun pembahasannya akan di kupas di bawah ini.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana dinamika *One Piece Lovers* di Semarang?
2. Bagaimana kegilaan peradaban pada *One Piece Lovers* Semarang perspektif Michel Foucault?
3. Bagaimana kegilaan peradaban *One Piece Lovers* Semarang perspektif Etika Islam?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian yang akan dilakukan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tentang perkembangan *One Piece Lovers* di Semarang
2. Untuk mengetahui kegilaan peradaban *One Piece Lovers* Semarang perspektif Michel Foucault dan Etika Islam.

Adapun manfaat yang hendak diperoleh oleh peneliti meliputi :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan khususnya dibidang Aqidah dan Filsafat (akademis).
 - b. Diharapkan dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran ilmu Aqidah dan Filsafat.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi penelitian yang akan datang, agar dapat dijadikan acuan dalam penelitiannya, supaya dapat lebih baik dari penelitian yang telah ada sebelumnya.

D. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam pembahasan skripsi yang berjudul *Kegilaan Peradaban pada One Piece Lovers Semarang (Tinjauan Moralitas Michel Foucault dan Etika Islam)* peneliti telah melakukan riset dalam rangka untuk memastikan bahwa judul skripsi tersebut diatas belum dan tidak ada yang membahas sebelumnya, maka untuk menghindari terjadinya plagiarisme peneliti menemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan judul tersebut, di antaranya adalah :

Dalam pembahasan skripsi ini yang berjudul “*Kegilaan Peradaban pada One Piece Lovers Semarang (Tinjauan Moralitas Michel Foucault dan Etika Islam)*” peneliti telah melakukan riset dalam rangka untuk memastikan bahwa judul skripsi tersebut di atas belum dan tidak ada yang membahas sebelumnya, maka untuk menghindari terjadinya plagiarisme peneliti menemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan judul tersebut, diantaranya :

Jurnal *Analisis Framing Gaya Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam Kartun Anime One Piece Episode 235* karya Yudha Juwantara dan Oji Kurniadi. Meneliti tentang bagaimana dan dengan cara apa media membingkai kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam kartun *One Piece* episode 235. Menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan analisis *framing* model William A. Gamson. Hasilnya menunjukkan bahwa menjadi seorang pemimpin haruslah siap dalam menghadapi suatu situasi yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Keputusan pemimpin sangatlah berpengaruh

untuk tujuan bersama, gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy yang ditampilkan pada episode 235 menganut gaya kepemimpinan *otokratis*.¹²

Skripsi berjudul *Analisis Pesan Moral dalam Komik "One Piece" Karya Eiichiro Oda* karya Muhammad Syafitri Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatra Utara. Membahas tentang analisis pesan moral yang terdapat pada film *anime One Piece*. Bahwa pesan moral terdapat pada berbagai kegiatan-kegiatan sehari-hari maupun tersampaikan melalui media baik cetak, elektronik dan masih banyak lagi. Media film merupakan sarana yang cocok untuk menyalurkan sebuah karya dari seseorang dan dalam tersebut juga terdapat pesan moral yang ingin di sampaikan pembuat film kepada penonton mereka, sama halnya dengan *anime One Piece*, dalam *anime* tersebut tersirat pesan-pesan moral yang ingin di sampaikan kepada penonton *anime* tersebut. Dalam skripsi ini terdapat persamaan dalam mengambil objek penelitian yaitu sama-sama membahas tentang *anime One Piece* dan yang membedakannya yaitu sasaran penelitian yang berbeda.¹³

Skripsi berjudul *Etika Perang dalam Film Anime One Piece Movie Z dalam Perspektif Islam* karya Asyari Amri Mahasiswa Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga. Membahas tentang etika perang dalam film *Anime One Piece* dalam perspektif Islam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Etika perang dalam perspektif Islam meliputi : melarang segala bentuk permusuhan, tidak membunuh kecuali hanya orang-orang yang turun ke medan perang, tidak melakukan perlakuan yang buruk terhadap mayat, melarang tipuan dan khianat, mengharamkan menebang pohon dan merusak bangunan, melarang

¹²Yudha Juwantara, Oji Kurniadi, "Analisis Gaya Framing Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam Kartun One Piece Episode 235", *Universitas Islam Bandung, Volume 4, No.1, ISSN: 2460-6510* (2018).

¹³Muhammad Syafitri, *Analisis Pesan Moral dalam Anime "One Piece" Karya Eiichiro Oda*, (Medan: Universitas Sumatra Utara, 2012).

tindakan merampas dan menjarah, memperlakukan tawanan perang dengan baik. Jadi terdapat kesamaan dalam mengambil objek penelitian yaitu sama-sama membahas tentang *Anime One Piece* dan yang membedakannya yaitu sasaran penelitian yang berbeda.¹⁴

Skripsi berjudul *Representasi Rasial dalam Serial Anime One Piece Analisis Hermeutika Gadamer* karya Dicky Mylano Irawan Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Purwokerto. Membahas tentang Representasi Rasial dalam serial *Anime One Piece* dengan menggunakan analisis Hermeutika Gadamer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya unsur-unsur kekerasan rasial yang terjadi dalam serial *Anime One Piece* dan terrepresentasikan melalui beberapa dialog dalam *scene-scene* yang telah di analisis. Rasial terjadi karena adanya perbedaan status sosial dan budaya antar ras. Yang menyebabkan ketidak setaraan sosial antar satu ras dengan ras lainnya. Jadi dalam penelitian tersebut memiliki sasaran penelitian yang berbeda.¹⁵

Naskah Publikasi *Kekerasan dalam Komik One Piece (Analisis Isi Gambar Kekerasan dalam Buku Komik One Piece Seri 40-44)* karya Dinda Cahyaning Pertiwi Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Membahas tentang kekerasan yang terjadi dalam komik *One Piece* dan mendapat hasil bahwa dalam buku komik *One Piece* seri 40-44 mengandung kekerasan baik kekerasan fisik maupun psikologis sebanyak 100% dengan gambar kekerasan sebanyak 181 gambar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gambar yang disajikan dalam komik *One Piece* seri 40-44 sarat akan gambar kekerasan baik kekerasan fisik maupun psikologis. Dalam penelitian tersebut

¹⁴Asyari Amri, *Etika Perang dalam Film Anime One Piece Movie Z dalam Perspektif Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018).

¹⁵Dicky Mylano Irawan, *Representasi Rasial dalam Serial Anime One Piece Analisis Hermeutika Gadamer* (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018).

peneliti memiliki sasaran penelitian yang berbeda dari penelitian yang sebelumnya.¹⁶

Helmi Agustina dengan skripsinya yang berjudul “*Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang*”. Skripsi ini menguraikan bagaimana *mind* dan *self otaku Anime* terbentuk, serta untuk memahami bagaimana *society* memaknai konsep diri *otaku Anime* di Kota Serang. Skripsi ini menggunakan teori interaksionisme simbolik milik George Herbert Mead serta menggunakan metode penulisan teori kualitatif deskriptif untuk menjabarkan hasil penulisan. Penelitian ini masih terdapat kesamaan yaitu komunitas pecinta *anime* dan yang membedakan yaitu dalam segi sasaran dan tempat penelitian yang berbeda.¹⁷

Isma Milah dengan skripsinya berjudul “*Psikologi Anime (Studi Deskriptif pada Pecinta Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*”. Menjelaskan bahwasanya *Anime* adalah sebuah karya sastra berbentuk lisan, bergerak melalui gambar yang cantik dengan pembuatan karakter dan *story* yang mempunyai ciri khas tersendiri. Dampak dari *Anime* mulai dari kognitifnya berupa delusi yang memandang tokoh *Anime* hadir di dunia nyata, cara berpikir yang memunculkan pandangan kehidupan yang berbeda, dan motivasi untuk memberikan dorongan untuk berpikir lebih luas. Penelitian ini masih terdapat kesamaan yaitu komunitas pecinta *anime* dan yang membedakan yaitu dalam segi sasaran dan tempat penelitian yang berbeda.¹⁸

¹⁶Dinda Cahyaning Pertiwi, *Kekerasan dalam Komik One Piece (Analisis Isi Gambar Kekerasan dalam Buku Komik One Piece Seri 40-44)* (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2013).

¹⁷ Helmi Agustina, *Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang*, (Serang Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,).

¹⁸ Isma Millah, *Psikologi Anime (Studi deskriptif pada komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018).

E. METODE PENELITIAN

Penelitian mengharuskan peneliti untuk bekerja dalam kerangka ilmiah. Ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional, empiris, dan sistematis*. *Rasional* berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. *Empiris* berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengetahui dan mengamati cara-cara yang digunakan. *Sistematis* artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.¹⁹

Metodologi penelitian adalah cara melakukan sesuatu atau kegiatan untuk mencari pengetahuan dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan, dan dilakukan dengan cara mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai dengan menyusun laporan.²⁰ Oleh karena itu, untuk efektivitasnya dalam pembahasan ini penulis uraikan hal-hal sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi atau gambaran mengenai fakta-fakta, sifat-sifat dan hubungan antara fenomena yang diselidiki.²¹

Jenis penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami dan mengamati fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dan mengamati fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk

3. ¹⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), Cet.XXIII, hal.

²⁰ Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta : Bumi Aksara. 2015), hal. 1.

²¹ Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999), h. 63

kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode alamiah.²² Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan *Kegilaan Peradaban pada One Piece Lovers Semarang (Tinjauan Moralitas Michel Foucault dan Etika Islam)*.

2. Sumber dan Jenis Data

Sumber data yaitu subjek dari mana data diperoleh, sehingga peneliti memperoleh sumber data yang dipandang paling mengetahui dan berhubungan langsung dengan masalah yang diteliti, contohnya dengan membaca, mengamati atau bertanya tentang data yang terkait.²³ Sumber data dalam penelitian ini menggunakan dua macam jenis sumber data, yaitu :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari penelitian lapangan dengan menggunakan observasi. Data primer ini juga bisa didapat melalui film *One Piece* itu sendiri dan melalui wawancara dengan anggota komunitas. Di antaranya yaitu ketua beserta anggota-anggota komunitas *One Piece Lovers Semarang* untuk menunjang data penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan kepustakaan. Data ini biasanya digunakan untuk melengkapi data primer, mengingat bahwa data primer dapat dikatakan sebagai praktek di lapangan atau ada di lapangan karena penerapan suatu teori.²⁴ Data yang digunakan adalah data-data yang diperoleh dari buku, jurnal-jurnal serta sumber lain yang berkaitan dengan materi.

²²Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2006), h. 6

²³ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 1990), hal. 117

²⁴P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), h. 88

3. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data juga dipengaruhi dari jenis data. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data peneliti yang digunakan yaitu:

a. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi observasi adalah suatu proses yang kompleks, yang mana suatu proses tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan apabila narasumber yang diamati tidak terlalu besar.²⁵ Metode ini digunakan sebagai metode penunjang untuk membuktikan kebenaran data yang diperoleh dari interview mengenai kegilaan anggota *One Piece Lovers* Semarang.

b. Wawancara

Wawancara ialah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara ialah adanya kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi (*interviewer*) dan sumber informasi (*interviewee*).²⁶ Wawancara ini dilakukan peneliti dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan kepada ketua beserta anggota komunitas *One Piece Lovers* Semarang.

Untuk memperoleh data secara langsung dari informan komunitas *One Piece Lovers*, peneliti akan melakukan wawancara dengan tokoh-tokoh seperti ketua, bendahara beserta beberapa anggota komunitas. Wawancara ini peneliti lakukan untuk mendapatkan data tentang hal-hal yang berkaitan dengan kegilaan peradaban pada komunitas *One Piece Lovers* Semarang.

²⁵Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 145

²⁶Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), h. 179

c. Dokumentasi

Dokumen-dokumen yang dihimpun dan dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah, dokumen-dokumen tersebut diurutkan sesuai dengan tujuan pengkajian. Metode ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diantaranya meliputi kondisi sosial dan agama komunitas *One Piece Lovers* Semarang.

d. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah Komunitas *One Piece Lovers* Semarang. Hal ini dikarenakan di lokasi tersebut terdapat fenomena yang menarik untuk diteliti berupa kegilaan peradaban dan etika islam pada pecinta *anime* yang dimaksud disini adalah komunitas *One Piece Lovers* Semarang.

e. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang mana merupakan cara penelitian dengan mengutamakan pengamatan terhadap fenomena, gejala, peristiwa, dan kondisi yang ada di komunitas *One Piece Lovers* Semarang. Analisis dilakukan setelah data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terkumpul. Proses analisis dimulai dari membaca, mempelajari dan menelaah data yang didapat mengenai kegilaan peradaban sesuai dengan teori-teori ilmiah yang sudah ada. Selanjutnya dari proses analisis tersebut, peneliti mengambil kesimpulan dari masalah yang bersifat umum kepada masalah yang bersifat khusus. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian, peneliti menggunakan film *One Piece* serta komunitas *One Piece Lovers* itu sendiri sebagai data, dengan menganalisis data tersebut secara implisit menggunakan teori Michel Foucault yaitu kegilaan peradaban dan etika islam.

F. SISTEM PENULISAN SKRIPSI

Untuk memperoleh gambaran umum mengenai apa yang dibahas, penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Pada bab I berisi pendahuluan yang menjelaskan tentang informasi dilakukannya penelitian. Pendahuluan terdiri dari: *Pertama*, latar belakang yang menjadi alasan kenapa peneliti memilih penelitian ini. *Kedua*, rumusan masalah yang menjadi pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian. *Ketiga*, tujuan dan manfaat penelitian yang akan memaparkan tentang tujuan peneliti melakukan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan tidak sia-sia. *Keempat*, metode penelitian yang menerangkan langkah-langkah peneliti dalam melakukan penelitian. *Kelima*, tinjauan pustaka yang menjelaskan bahwa penelitian ini orisinil dan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. *Keenam*, sistematika penelitian.

Pada bab II Landasan Teori, Dalam bab ini akan menjelaskan bagaimana sejarah terbentuknya *One Piece Lovers* Semarang, deskripsi tentang *anime One Piece*, dinamika perkembangan *One Piece* di Kota Semarang, dan bentuk-bentuk kegilaan yang ada di dalam komunitas *One Piece Lovers* Semarang.

Pada bab III Penyajian data dalam penelitian. terdiri dari beberapa sub bab. Yang pertama, mendeskripsikan dan membahas pengertian kegilaan peradaban, kedua pengertian kegilaan peradaban perspektif Michel Foucault, dan yang ketiga penjelasan tentang etika dalam islam.

Pada bab IV sesuai dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, pada bab ini peneliti akan membahas tentang analisis, pertama tentang bagaimana dinamika film *One Piece*, kedua bagaimana *One Piece Lovers* Semarang dalam perspektif kegilaan peradaban Michel Foucault, dan yang terakhir bagaimana ditinjau dari sudut etika islam.

Pada bab V merupakan bagian penutup dari penelitian ini. Bab kelima berisikan kesimpulan, saran dan penutup. Pada bagian akhir penutup terdiri dari daftar pustaka.

BAB II

ONE PIECE DI SEMARANG

A. *One Piece* Lovers Semarang

1. Sejarah *One Piece* Lovers Semarang

Di abad 21 ini, di Jepang *One Piece* sangat populer baik *anime* maupun *manga* yang mana penggemarnya sangat antusias, fanatik bahkan dapat dikatakan ‘gila’, penggemarnya tidak hanya di Jepang akan tetapi tersebar luas di mancanegara. Di Indonesia sendiri serial *anime One Piece* banyak digemari oleh anak-anak hingga remaja, mereka sering disebut *One Piece Lovers (One Piece Lovers)* mereka tersebar diberbagai kota-kota besar di Indonesia, komunitas yang memiliki basis masing-masing di setiap daerah dan berpusat di DKI Jakarta dan komunitas ini memiliki banyak anggota.

Di Semarang juga terdapat sebuah komunitas pecinta *anime* yang bernama *One Piece Lovers Semarang*, *One Piece Lovers Semarang* merupakan sebuah komunitas pecinta *anime* yang memiliki kegemaran yang sama yaitu anggotanya sama-sama menyukai serial *anime One Piece*. Menurut penuturan Mas Wawan selaku Kapten (sebutan ketua dalam komunitas) dalam wawancara yang dilakukan peneliti, sebagai berikut:

*“sejarah terbentuknya One Piece Lovers Semarang berawal pada tahun 2016 muncul film One Piece Gold movie, dan kita berawal dari beberapa individu ingin nobar (nonton bareng) film tersebut, berhubung film One Piece Gold hanya diputar di bioskop CGV, sementara di Semarang sendiri belum ada bioskop CGV, maka kami memutuskan untuk nobar di bioskop CGV Jogja bersama dengan komunitas One Piece jogja yang telah berdiri terlebih dahulu. Nah, dari beberapa individu yang ikut nobar di Jogja yang awalnya tidak saling kenal, akhirnya memutuskan untuk membentuk suatu komunitas One Piece untuk semarang dan sekitarnya.”*²⁷

²⁷Wawancara dengan Wawan pada hari Minggu, 13 Oktober 2019

One Piece Lovers Semarang sendiri terbentuk pada 6 Agustus 2016, Wawan sebagai Kapten dan Rajib sebagai Wakil Kapten, dan memiliki anggota yang cukup banyak yang tersebar di Semarang dan sekitarnya. *One Piece Lovers* Semarang dibentuk sebagai wadah untuk bersilaturahmi, bertukar pikiran, dan menjalin sebuah pertemanan, karena menurutnya ketika kita mengobrol dengan seseorang dengan membicarakan tentang sesuatu hal yang sama-sama disukai ataupun gemari akan terasa nyaman serta menyenangkan untuk diperbincangkan.²⁸

Adapun kegiatan-kegiatannya, Mas Wawan menuturkan bahwa komunitas ini cukup aktif di Semarang. Berikut penuturannya :

*“Untuk kegiatannya kita ada kegiatan rutin kopdar sebulan sekali, iya untuk sekedar menambah teman dan untuk membahas chapter – chapter atau episode-episode One Piece terbaru. Terkadang kita juga mengadakan bakti sosial bersama komunitas-komunitas lain di Semarang, atau bahkan kita sesekali mengadakan refreshing keluar kota bareng-bareng untuk sekedar berlibur bersama. Dan untuk setiap tahunnya kita juga merayakan anniversary One Piece Lovers Semarang.”*²⁹

One Piece Lovers Semarang juga aktif di media sosial terbukti dengan adanya akun Fanpage³⁰ Instagram bernama *oploversemarang*. Akun Instagram dengan pengikut yang lumayan banyak kurang lebih enam ribu pengikut ini berfungsi sebagai forum diskusi, sarana untuk bertukar informasi tentang jadwal perilisan serial film *One Piece* terbaru dengan cara men-*share* link tempat mendownload *Anime* ataupun tempat membaca *manga One Piece* terbaru, di samping itu juga merupakan tempat untuk memberikan informasi tentang *Anime (One Piece)* maupun jadwal kopdar. Untuk bergabung dengan komunitas tidak ada syarat spesifik cukup suka *One Piece*. Cara bergabung cukup DM (Direct Message) akun Instagram *oploversemarang*, kemudian

²⁸Wawancara dengan Wawan pada hari Minggu, 13 Oktober 2019

²⁹Wawancara dengan Wawan pada hari Minggu, 13 Oktober 2019

³⁰Fanbase adalah Suatu forum untuk mendiskusikan masing-masing idola sesama penggemar.

Diambil dari :<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Fanbase>. diakses pada 24 Juni 2019 Pukul 20:45 WIB.

nanti akan di konfirmasi oleh admin akun tersebut, setelah itu calon anggota di masukkan kedalam grub Whatsapp komunitas *Oplovers* Semarang. Setelah masuk di dalam grub whatsapp anggota baru memperkenalkan diri dengan cara mengisi biodata diri beserta mengirimkan foto selfi. Setelah semua hal itu dilakukan, anggota baru itu sudah terdaftar dan dapat menerima informasi update manga maupun anime *One Piece*.³¹

Tidak hanya beranggotakan laki-laki saja, komunitas ini juga beranggotakan perempuan. Mereka yang tertarik dengan *One Piece* bebas bergabung dengan komunitas ini. Berikut penuturan Wawan terkait adanya anggota perempuan dari komunitas:

*“One Piece Lovers Semarang tidak membatasi kriteria dalam menerima anggota mas. Siapa aja boleh gabung, baik cewek maupun cowok. Dan kita juga tidak ada batasan umur mau dia masih sekolah SMP, SMA, Mahasiswa, Pekerja, bahkan yang sudah punya anak juga boleh gabung. Karena dari awal tujuan komunitas ini berdiri sebagai wadah menyalurkan hobi dan tempat ngumpul – ngumpul. Asalkan mereka suka One Piece kita terima jadi anggota mas.”*³²

Jadi *One Piece Lovers* Semarang tidak memiliki kriteria khusus untuk anggota baru yang ingin bergabung. Seperti penjelasan Wawan di atas ‘asalkan menyukai *One Piece*’ siapapun dapat bergabung menjadi anggota *One Piece Lovers* Semarang. Dan karena alasan inilah komunitas ini masih tetap berdiri hingga sekarang.

2. Kegiatan – kegiatan

Di dalam sebuah organisasi ataupun komunitas terdapat kegiatan-kegiatan guna menunjang eksistensi komunitas tersebut di dalam kegiatan bermasyarakat. Adapun kegiatan-kegiatan yang ada pada *One Piece Lovers* Semarang sebagai berikut:

³¹Wawancara dengan Vicky Andi Pradana hari Minggu, 13 Oktober 2019

³²Wawancara dengan Wawan pada hari Minggu, 13 Oktober 2019

a. Kopdar

Kopdar adalah sebuah istilah yang mengarah kepada ajang pertemuan antar sesama pengguna yang umumnya sudah saling kenal lewat radio, Internet, sosial media atau grup chatting. Untuk kegiatan kopdar sendiri, *One Piece Lovers* Semarang rutin mengadakan kopdar setiap sebulan sekali. Kegiatan kopdar ini mereka lakukan sebagai ajang silaturahmi untuk saling mengenal dan mempererat pertemanan antar anggota. Untuk tempatnya sendiri kondisional tidak menetap, terkadang di Legend coffe di dekat GOR Tri Lomba Juang, Upnormal café yang berada di daerah sampangan, dan Taman Indonesia Kaya tergantung kesepakatan bersama, tetapi lebih sering bertempat di Taman Indonesia Kaya. Untuk kegiatannya sendiri adalah menonton bareng anime *One Piece* terbaru, membahas anime atau manga *One Piece* episode terbaru, bermain game maupun kuis.

b. Anniversary

One Piece Lovers Semarang telah terbentuk sejak tahun 2016, tepatnya pada tanggal 6 Agustus 2016. Dan sekarang komunitas ini sudah berdiri selama 3 tahun lamanya. Setiap tahunnya *One Piece Lovers* Semarang mengadakan sebuah acara untuk memperingati hari berdirinya komunitas yaitu pada tanggal 6 bulan Agustus. Berikut penuturan Vicky selaku anggota:

“One Piece Lovers Semarang sekarang sudah tiga tahun mas. Untuk acara tahun pertama kita makrab ngecamp bareng – bareng di mawar. tahun kedua kita nginep di Villa Bandungan mas, kita mengundang komunitas One Piece Jakarta Selatan. Untuk anniversary yang ke tiga, kemarin kita nginep lagi di Villa Bandungan tapi beda villa dari tahun kemarin mas, kemarin yang datang ya lumayan mas, ada perwakilan dari Jakarta, Surabaya, Jogja mereka menyempatkan hadir, dan pas mereka lagi ngadain event kita juga gantian datang ke acara tersebut. Untuk acaranya sendiri kita buat games, sharing and caring, jerit malam, BBQ dan tukar kado mas.”³³

³³Wawancara dengan Vicky Andi Pradana Hari Minggu, 13 Oktober 2019

Seperti halnya acara anniversary pada umumnya agenda mereka akan mengadakan syukuran di suatu tempat yang telah disepakati bersama seperti penjelasan wawancara di atas, untuk tiga tahun anniversary tersebut, mereka setiap tahun mengadakan di tempat yang berbeda dengan roundown yang berbeda. Untuk suksesnya kegiatan tersebut dibentuklah susunan panitia guna mengurus. Dan untuk dana kegiatan mereka mengadakan pemungutan dana dari peserta yang akan ikut acara tersebut.

c. Festival Jejepangan

Selain mengadakan kopdar setiap sebulan sekali dan merayakan anniversary setiap tahunnya, *One Piece Lovers* Semarang kerap ikut serta dalam festival jejepangan. Festival ini diadakan oleh salah satu Universitas di Semarang. Festival ini cukup memikat pengunjung karena banyak hal-hal menarik yang ada dalam festival tersebut. Seperti: banyak kedai-kedai yang menjual makanan khas Negeri Sakura, kegiatan Cosplay dan masih banyak lagi.

d. Bakti Sosial

Untuk kegiatan bakti sosial, mereka bekerja sama dengan komunitas-komunitas lain yang berada di Semarang. Seperti penggalangan dana untuk korban bencana, semisal banjir, tsunami di palu dll. *One Piece Lovers* bekerja sama dengan berbagai komunitas yang ada di Semarang. Dan juga ketika bulan ramadhan pun komunitas ini juga mengadakan sahur on the road membagikan makanan sahur dari uang hasil mereka iuran bersama untuk di bagikan kepada orang-orang yang membutuhkan, dan ketika menjelang berpuasapun sama mereka membagikan takjil kepada pengendara mobil maupun motor yang sedang berhenti di lampu lalu lintas guna perjalanan pulang ke rumah.

B. Deskripsi Anime *One Piece*

1. Sinopsis *One Piece*

One Piece (ワンピース) merupakan *manga* karya Eiichiro Oda pada tahun 1997 yang terbit di majalah *Shonen Jump* dan menjadi *manga* terlaris di Jepang. Berawal dari sebuah *manga* sukses, *One Piece* kemudian diadaptasi menjadi sebuah serial *anime* melalui studi Toei Animation pada tahun 1999. Di Indonesia, komik ini diterbitkan oleh Elex Media Komputendo berupa komik berseri dan sempat ditayangkan oleh Global TV berupa animasi berseri.³⁴ *One Piece* adalah serial *anime* dan *manga* yang masuk *genre Shounen*. Sejak tahun 1997 sampai sekarang *One Piece* telah mengeluarkan 92 volume *manga* dan 881 episode *anime*. Pada tahun 2015, *One Piece* memecahkan Guinness World Record sebagai “salinan paling banyak diterbitkan untuk seri buku komik yang sama oleh penulis tunggal”. Sampai akhir Desember 2014, *manga* ini telah dicetak 320.866.000 eksemplar di seluruh dunia.³⁵

One Piece menceritakan tentang petualangan seorang anak bernama Monkey D. Luffy yang bercita-cita menjadi *Raja Bajak Laut* dan menemukan harta karun *One Piece* setelah terinspirasi oleh Shanks. Sekitar 22 tahun sebelum cerita dimulai, seorang bajak laut bernama Gol D. Roger, atau lebih dikenal sebagai *Raja Bajak Laut* dieksekusi mati didepan publik. Tepat sebelum kematiannya, ia mengumumkan kepada orang-orang yang datang untuk melihat eksekusinya tentang harta miliknya, *One Piece*, yang diklaim sebagai harta terbesar yang pernah ada.

³⁴Agus Irianto. Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan Dalam Serial Televisi Animasi Jepang *Naruto Shippuden* Yang Ditayangkan Di Global TV Periode Bulan November 2010, *Jurnal Kekerasan Dalam Serial Televisi*. Vol.5, No.2, 70-30.(Surakarta, Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011). Hal.70-30. Diambil dari <http://eprints.ums.ac.id/16141/>. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2019 pukul 01:24 WIB.

³⁵Dycky Mylano Irawa, *Representasi Rasial dalam Serial Anime One Piece Analisis Hermeneutika Gadamer*. (Purwokerto : IAIN Purwokerto, 2018) hal.4.

Kematian Roger memicu dimulainya era “Zaman Keemasan Bajak Laut”, ditandai turunnya banyak bajak laut yang mulai berlayar guna mencari harta karun tersebut. Monkey D. Luffy merupakan salah satu yang berniat menemukan *One Piece* dan menjadi Raja Bajak Laut berikutnya, mengarungi lautan untuk memulai petualangannya serta mulai mengumpulkan beberapa kru sebagai teman perjalanan yang kemudian dikenal dengan Kelompok Bajak Laut Topi Jerami.

Dalam perjalanannya mengarungi lautan tidaklah mudah. Bersama teman-temannya ia mendatangi berbagai tempat, bertemu dengan berbagai karakter orang-orang yang baru, tidak jarang juga ia diburu angkatan laut (World Government) serta bentrok dengan bajak laut lainnya dalam mewujudkan impiannya menemukan *One Piece* dan menjadi Raja Bajak Laut.³⁶ Berikut tempat-tempat yang terdapat dalam *anime One Piece*:

a. Desa Fusha

Desa Fusha yang berarti “Desa Kincir Angin” adalah sebuah desa yang terletak di Pulau Dawn dan merupakan bagian dari Kerajaan Goa merupakan latar pertama dari dimana kisah *One Piece* dimulai. Letaknya dekat daratan besar dekat dengan Red Line sebelah timur laut dari East Blue, dan merupakan tempat asal karakter utama yaitu Monkey D. Luffy.³⁷

b. Kota Shells

Kota ini terletak di kawasan Pulau Yotsuba dari East Blue. Kota ini adalah tempat dimana cabang ke 153 Angkatan Laut berada, dipimpin oleh Kapten Morgan. Di kota ini merupakan tempat pertama kali Luffy bertemu dengan Zoro.

³⁶*Ibid*, hal. 5.

³⁷Eiichiro Oda, *One Piece Volume 1*, (Jakarta: PT Elex Media Komputendo, 2018)

c. Restoran Baratie

Baratie adalah sebuah restoran terapung yang dapat mengarungi lautan. Kapal ini didirikan dan dijalankan oleh mantan Bajak Laut, Zeff. Merupakan tempat dimana Luffy bertemu dengan Sanji, Sejauh ini Baratie berada di kawasan dari East Blue.

d. Logue Town

Adalah sebuah kota di Polester Islands di East Blue, kota ini juga dikenal sebagai “Kota awal dan akhir”, karena mantan Raja Bajak Laut Gol D. Roger lahir dan dieksekusi di sini.

e. Whiskey Peak

Whiskey Peak adalah kota yang terletak di Pulau Cactus. Sebagian besar penduduk pulau ini merupakan pemburu hadiah yang bekerja untuk Baroque Works.

f. Alabasta

Kerajaan Alabasta adalah kerajaan gurun yang terletak di Paradise. Pulau ini adalah pulau keempat yang disinggahi oleh Bajak Laut Topi Jerami saat melintasi Grand Line.

g. Water Seven

Adalah sebuah kota yang terletak di Paradise dan terkenal karena keahlian para pembuat kapal yang tinggal di sana. Perusahaan Galley-La merupakan perusahaan pembuat kapal terbesar di dunia sehingga banyak dari Bajak Laut datang ke tempat ini untuk memperbaiki kapal maupun membeli kapal baru.³⁸

³⁸Eiichiro Oda, *One Piece Volume 17*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputendo, 2018)

2. Daftar Karakter *One Piece*

Berikut adalah daftar tokoh-tokoh dalam anime *One Piece*, namun hanya difokuskan pada Kelompok Bajak Laut Topi Jerami. Yang berperan menjadi “orang jahat” dalam serial ini beragam, mulai dari bajak laut lainnya sampai anggota angkatan laut (World Government). Karena terlalu banyaknya daftar karakter pada *One Piece* dipersingkat menjadi para kru bajak laut topi jerami. Berikut daftar karakter pada anime *One Piece*³⁹ :

1) Monkey D. Luffy

Monkey D. Luffy, seorang pemuda yang berisik, hiperaktif yang dijuluki Luffy si Topi jerami adalah kapten Bajak laut Topi Jerami dan merupakan tokoh protagonist utama. Awal serial, dia tidak sengaja memakan buah iblis jenis *paramecia Gomu Gomu no Mi*, yang membuat tubuhnya lentur seperti karet dan disebut sebagai manusia karet. Dia bercita-cita menjadi seorang Raja Bajak Laut dan menemukan *One Piece* yang merupakan harta karun terbesar dalam cerita anime tersebut.

2) Roronoa Zoro

Roronoa Zoro tokoh yang dijuluki Zoro Si Pemburu Bajak Laut adalah seorang ahli pedang yang dapat menggunakan hingga tiga buah katana atau pedang, dimana pedang ketiga tersebut digunakan dengan mulutnya. Dia mempunyai impian menjadi ahli pedang terhebat di dunia. Zoro sangatlah lemah dalam memahami arah geografikal dan sangatlah mudah tersesat. Dia juga sering tidur dan sangat suka minum.

³⁹Eiichiro Oda, *One Piece Volume 84*, (Jakarta : PT. Elex Media Komputendo, 2018)

3) Nami

Nami adalah seorang navigator dan pencuri yang dapat mengenali dan menganalisis perubahan sekecil apapun tentang cuaca. Mimpinya adalah untuk menggambar peta dunia secara lengkap. Sepanjang cerita, Nami bertarung menggunakan sebuah *three-sectioned bo staff*.⁴⁰

4) Ussop

Ussop adalah seorang pembohong, inventor ulung, serta pelukis dan pemahat yang cukup handal. Ussop bertugas sebagai ahli senjata bagi timnya dan juga sebagai inventor utama, sebelum kehadiran Franky sebagai inventor yang lebih canggih. Dalam pertarungan, Ussop utamanya menggunakan ketapel dengan berbagai macam amunisi.⁴¹

5) Sanji

Sanji adalah juru masak bajak laut topi jerami. Dia tahu bagaimana rasanya menjadi orang kelaparan karena pernah mengalaminya, membuatnya tidak akan menolak seseorang yang meminta-minta makanan karena kelaparan. Dia memiliki rasa kesopanan yang tinggi, di mana salah satunya membuat dia tidak akan menyakiti perempuan, sekalipun membahayakan nyawanya. Mimpinya adalah untuk menemukan “ *All Blue*“, sebuah laut legenda idaman para koki, konon di dalamnya terdapat semua jenis ikan dari seluruh penjuru dunia.

6) Tony Tony Chopper

Adalah seorang dokter dan seekor rusa berhidung biru yang mendapatkan kemampuan manusia setelah memakan buah iblis zoan *Hito Hito no Mi*. Menggunakan sebuah jenis obat yang ia kembangkan

⁴⁰*Ibid*, hal. 1

⁴¹*Ibid*, hal. 1

sendiri, *Rumble Ball*, Chopper dapat bertransformasi menjadi lebih dari tiga bentuk dasar yang ia dapat dari kemampuan buah setannya.

7) Nico Robin

Merupakan karakter wanita dalam kru Bajak Laut Topi Jerami, ia awalnya merupakan karakter antagonis. Ia merupakan seorang arkeolog asal Ohara, tempat perpustakaan terbesar dan tertua di dunia. Robin mulai belajar menjadi arkeolog menerjemahkan tulisan kuno *Poneglyph* saat berusia delapan tahun, namun pemerintah dunia menghancurkan seluruh pulau. Setelah menjadi satu-satunya orang yang selamat, dia menjadi buruan pemerintah dunia, hingga akhirnya dia bergabung dengan bajak laut topi jerami.

8) Franky

Memiliki nama asli Cutty Flam, dia kemudian mengganti namanya menjadi Franky untuk menyembunyikan identitas aslinya. Franky menjadi ahli kapal bagi kelompok Bajak Laut Topi Jerami. Franky memiliki impian dapat membuat sebuah kapal hebat, menjadi ahli kapalnya dan berlayar bersamanya ke ujung dunia.

9) Brook

Brook adalah seorang musisi sekaligus ahli anggar. Brook berwujud sebuah kerangka atau tengkorak, hidup kembali dari kematiannya berkat buah iblis paramecia *Yomi Yomi no Mi*, yang kemampuan utamanya memberikan penggunanya hidup kedua. Dia adalah musisi handal, mengklaim dapat memainkan segala instrument musik. Dengan musiknya, Brook memiliki kemampuan menghipnotis orang. Brook juga seorang ahli anggar yang dalam pertarungan menggunakan sebuah tongkat pedang ala Jepang, shikomizue.⁴²

⁴²*Ibid*, hal. 2

C. *Dinamika One Piece di Semarang*

Di Indonesia peminat *One Piece* cukup tinggi tidak kalah dibandingkan dengan Negara asal *One Piece* sendiri yaitu Jepang. Meski berawal dari sebuah komik di Jepang, dengan cepat *One Piece* menjadi sebuah fenomena di berbagai kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Yogyakarta, maupun Semarang.

Di Semarang perkembangan *One Piece* dapat dikatakan cukup pesat terbukti dengan terbentuknya *One Piece Lovers Semarang* sebagai wadah berkumpul para penyuka *One Piece* baik manga maupun anime. Karena kebanyakan dari mereka berawal dari hobi kemudian menjadi kumpul-kumpul sering kopdar kemudian menjadi sebuah komunitas, yang mana komunitas tersebut ada panitia atau susunan organisasinya.⁴³

Menurut Rajib selaku wakil kapten *One Piece Lovers Semarang* perkembangan *One Piece* di Semarang dapat dikatakan memiliki banyak peminat baik di kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa, bahkan beberapa kali ia sempat menjumpai orang tua yang menyukai *One Piece*, dikarenakan *One Piece* sendiri sudah eksis lebih dari 20 tahun lamanya. Berikut penjelasannya:

“Di Semarang sendiri, kalau saya lihat peminatnya cukup tinggi mas, apalagi kalau di kota Semarang itu kota yang cukup besar, dengan akses internet yang mudah, dan penjual komiknya pun di bermacam toko buku sudah banyak. Karena peminat One Piece ini dari segala kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, bahkan orang tua pun ada beberapa pernah saya temui suka One Piece. Iya mungkin Karena One Piece sendiri sudah 20 tahun lebih jadi peminatnya itu dari berbagai usia.”⁴⁴

Meskipun merupakan anime populer, namun animo *One Piece* di kota Semarang sendiri dapat dikatakan mengalami naik turun, seperti penjelasan Rajib sebagai berikut:

⁴³Wawancara dengan Maimun hari Minggu, 1 Desember 2019

⁴⁴Wawancara dengan Rajib Minggu, 13 Oktober 2019

“Untuk perkembangan One Piece di Semarang cukup baik, ya memang ada pasang surutnya. Mungkin kalau yang dibahas lagi bagus atau seru animonya juga naik, atau kalau kita sedang mengadakan acara semisal anniversary atau ikut acara jejepangan di kampus-kampus, itu animonya bisa berkali-kali lipat. Tapi kalau pas lagi enggak ada acara, kadang iya animonya sedikit turun.”⁴⁵

Berikut juga pendapat Vicky akan dinamika perkembangan *One Piece* di Semarang, pendapatnya menegaskan akan apa yang telah disampaikan oleh Rajib:

“Betul apa yang tadi dikatakan Rajib barusan. Bahwa perkembangan One Piece di Semarang ini stabil mas. Berkembang iya cukup berkembang dengan adanya toko – toko yang menjual komik – komik. Ada juga toko yang menjual merchandise ataupun pernak – pernik One Piece. Dulu waktu saya kecil belum ada mas toko yang jual pernak-pernik seputar One Piece, apalagi dari saya kecil One Piece sudah ada. Jadi sekarang lumayan gampanglah mas. Kalau animonya menurun sih, sepertinya enggak stabil-stabil aja.”⁴⁶

Tidak hanya Rajib, anggota *One Piece Lovers* Semarang yang lain juga berpendapat bahwa dinamika perkembangan *One Piece* di Kota Semarang cukup pesat. Dia mengatakan bahwa film anime *One Piece* dapat diterima karena *One Piece* memiliki cerita yang menarik, penuh tantangan dan unik. Berikut penjelasan bagaimana dinamika perkembangan *One Piece*.

“Dinamikanya? Cukup banyak peminat di Semarang mas, bahkan komunitas One Piece Lovers mengadakan kopdar kira – kira setiap bulannya dan ulang tahun setiap tahunnya, meskipun begitu hemat saya komunitas ini masih kurang menggaung di masyarakat sekitar.”⁴⁷

Seperti penjelasan dari mas Agung komunitas *One Piece Lovers* Semarang cukup banyak memiliki anggota namun komunitas ini juga masih kurang menggaung di masyarakat. Di sebabkan karena perbedaan dalam hal kegemaran dan minat. Tidak semua orang-orang atau sekelompok masyarakat di Kota Semarang memiliki kegemaran dan mempunyai minat akan *One Piece*.

⁴⁵Wawancara Rajib Minggu, 13 Oktober 2019

⁴⁶Wawancara dengan Vicky Andi Pradana pada Hari Minggu, 13 Oktober 2019

⁴⁷Wawancara Agung Minggu, 1 Desember 2019

D. Kegilaan *One Piece Lovers* Semarang

Menonton *One Piece* merupakan aktivitas yang menghibur dan dapat menghilangkan rasa penat. Bagi kebanyakan orang, menonton *One Piece* terlalu berlebih dapat menimbulkan efek (kegilaan) atau kebiasaan tertentu. Dampak tersebut dapat berakibat positif maupun negatif dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun bentuk-bentuk kegilaan yang terjadi ketika menonton anime *One Piece* dapat dilihat dari aktifitas berkomunikasi dan kegiatan-kegiatan *One Piece Lovers* Semarang. Menonton *One Piece* memiliki dampak yaitu dapat memunculkan dorongan dan ketertarikan untuk meniru sesuatu yang berasal dari anime itu sendiri. Kebanyakan penggemar setelah menikmati serial *One Piece* yang terbiasa dengan bahasa Jepang akan tertarik dengan bahasa dan kebudayaan Jepang. Mereka akan memulai mencoba belajar dan meniru berbicara bahasa Jepang beserta dialeknya. Terbukti pada *One Piece Lovers* Semarang dengan penyebutan wakil kapten yang mengarah kepada sebutan wakil ketua pada komunitas tersebut, sebutan wakil kapten itu sendiri di adaptasi dari sebutan dalam anime *One Piece* itu sendiri, dan bukan hanya itu masih terdapat beberapa sebutan yang di adaptasi dari anime *One Piece* seperti sebutan kapten yang berarti ketua dalam komunitas, wakil kapten sebutan wakil ketua, *nakama* yang berarti teman dan masih banyak lainnya.⁴⁸

Untuk dampak dari menonton anime *One Piece* terdapat dua sisi, yaitu dari dampak positif dan dampak negatifnya. Dampak positifnya ketika menonton anime *One Piece*, kita dapat mendapat inspirasi dan mendapat berbagai pelajaran dari isi cerita anime tersebut. Contoh lain seperti memunculkan dorongan dan ketertarikan akan mempelajari Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Karena terbiasa menonton dengan bahasa Jepang mereka memiliki ketertarikan untuk dapat berbicara bahasa Jepang. seperti dalam komunitas *One Piece Lovers* Semarang, cara mereka berkomunikasi tidak jarang mereka menyelipkan kata-kata dalam

⁴⁸Wawancara dengan Wawan pada hari Minggu, 13 Oktober 2019

bahasa Jepang dalam komunikasi mereka sehari-hari maupun dalam obrolan pesan teks mereka.⁴⁹

Karena kegemaran terhadap *One Piece* tidak jarang penggemar *One Piece* memiliki koleksi berbagai macam benda yang berkaitan dengan *One Piece* seperti misalnya kaos, jaket, aksesoris-aksesoris, dan *action figure*. *Action figure* adalah mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, video game atau acara televisi.⁵⁰

Action figure pada prinsipnya adalah barang mainan atau barang pajangan. Tetapi perlu diketahui, bahwa benda tersebut memiliki nilai yang tinggi. Menurut penuturan Vicky harga mainan-mainan tersebut memiliki banderol yang tidak murah, bahkan ada *action figure* yang harganya setara mobil. Bukan rahasia lagi bagi kalangan penggemar *One Piece* jika terdapat orang-orang ‘gila’ yang rela menghabiskan begitu banyak uang hanya untuk mendapatkan mainan yang diinginkan. Bagi sebagian orang yang tidak tahu-menahu, menghabiskan banyak uang hanya untuk membeli mainan merupakan sesuatu hal yang mereka anggap ‘gila’. Tetapi bagi seorang penggemar menghabiskan uang untuk mendapatkan mainan tersebut mereka tidak keberatan dan bahkan mereka merasa puas akan hal tersebut.⁵¹

Terlalu sering mengonsumsi *One Piece* terkadang membuat seseorang asyik dan bahkan lupa akan kehidupan mereka.

*“Dampak negatif dari terlalu sering menonton anime One Piece dalam intensitas tinggi mungkin saja kita dapat kehilangan waktu yang seharusnya waktu tersebut digunakan untuk kegiatan yang produktif, tetapi malah digunakan untuk menonton film One Piece atau membaca komik One Piece. Iya baiknya kita bisa membagi waktu untuk itu.”*⁵²

⁴⁹Wawancara dengan Rajib Minggu, 13 Oktober 2019

⁵⁰Wawancara dengan Vicky Andi Pradana Hari Minggu, 13 Oktober 2019

⁵¹Wawancara dengan Vicky Andi Pradana Hari Minggu, 13 Oktober 2019

⁵²Wawancara dengan Rajib Hari Minggu, 13 Oktober 2019

Meskipun terkadang mereka mendapat kritikan dari orang-orang yang tidak menyukai *One Piece*, mereka menganggapnya sebagai sesuatu yang biasa. Mereka beranggapan bahwa setiap orang memiliki persepsi masing – masing akan sesuatu hal yang mereka sukai.

“Yang namanya pendapat saya pribadi, itukan setiap orang memiliki persepsinya masing-masing, yaitu ketika orang mengatakan bahwa ‘ngapain sih kamu nonton anime buang-buang waktu saja’, iya karena mereka belum pernah sekali ataupun belum menemukan titik keasyikan atau titik candu. Karena ketika mereka sudah membuktikannya mereka tidak akan mengatakannya seperti itu.”⁵³

Ketika mereka telah sampai di tahap yang ekstrem, mereka cenderung lebih memilih mengisolasi diri dari pergaulan. Mereka merasa memiliki dunia mereka sendiri dan menganggap kehidupan yang nyata adalah sebuah dunia yang kejam. Maimun menceritakan pengalamannya bahwa ia dulu sering menonton *One Piece* sampai lupa waktu. Dan dia bersyukur tersadarkan oleh temannya yang menasehatinya agar tidak terlalu berlebih dalam menonton anime.

“Pernah ada cerita ketika saya masih di Semarang, saya diajak nongkrong atau sekedar cari angin tau jalan-jalan, saya menolak. Alasannya cukup sepele, saya mau nonton anime. Kemudian teman saya menghampiri ke kosan saya marah-marah. Ternyata saya baru meyakini bahwa ‘kamu boleh suka dengan anime ataupun katakanlah One Piece disini konteksnya, tetapi kamu juga jangan lupa kehidupanmu, karena iya itu tergantung orangnya saja sih bagaimana kefanatikan orang terhadap anime itu berbeda-beda, adanya yang sampai sebegitunya, sampai ibaratnya itu seperti ‘ketika ada seseorang yang mengatakan anime ini buruk’. Kemudian mereka dengan pendapat atau asumsinya membela mati – matian. Iya jangan begitu kurang baik, kita bisa mengambil hikmah atau memfilter sekiranya yang berdampak buruk bagi kita itu bagaimana”⁵⁴

“Saya bukan dicap gila lagi saya dicap ‘autis’ oleh teman baik saya. Yaitu karena saya terlalu fokus dengan anime setiap ada yang baru katakanlah setiap minggu rilis episode terbaru dari One Piece, saat teman saya tau kalau saya mengikuti, dia bilang seperti ini ‘kamu jangan seperti itu, kamu juga punya kehidupanmu’, setelah mendengar itu lantas saya tidak

⁵³Wawancara dengan Maimun Hari Minggu, 1 Desember 2019

⁵⁴Wawancara dengan Maimun hari Minggu, 1 Desember 2019

menyalahkan pendapat teman dan bahkan membuat saya tersadar. Oh iya ternyata saya sampai sebegitunya suka dengan anime, bahkan pada waktu itu, saya setiap ada fandom atau komunitas yang ada di sosial media hampir saya ikuti, entah itu instagram, facebook maupun twitter. Yaitu bentuk kegilaan saya pada waktu itu pada One Piece. Dan saya tersadar berkat teman saya. Sebenarnya sih, sah-sah saja asal kefanatikkanmu tidak dibawa ke real life. Ketika hal tersebut dibawa ke real life itu akan cukup unik ya atau orang akan menganggapmu aneh. Misalnya ketika kita sedang di tongkrongan, tiba-tiba kamu bilang 'gomu gomu no (salah satu cuplikan dalam One Piece)' tanpa ada sebab akibat apapun. Pasti terdengar lucu atau aneh menurut temanmu. Kamu boleh menonton anime, kamu boleh menikmati anime, iya sebatas sewajarnya saja".⁵⁵

Dan terkadang Maimun mendapat kritik dari seseorang atas apa yang menjadi kegemarannya dalam menonton anime, bahkan ada yang memberikan predikat 'gila' kepadanya. Tetapi dia tidak peduli dengan kritikan tersebut dan menanggapi dengan pikiran yang lebih terbuka.

"Saya tidak takut dicap gila ataupun dicap kurang normal ketika menonton One Piece. Gini ya, kamu kan bisa sekiranya memfilter, artinya pendapat orang tentang kegilaanmu terhadap One Piece itu bisa kamu manfaatkan atau bisa kamu jadikan sebuah senjata, ketika kamu mampu menyerap maksud dari anime tersebut. Karena anime itu terdapat pesan moral yang tersirat, kalau kamu mencermatinya, entah itu anime apapun. Saya disini konteksnya bukan membela, tapi karena saya sebagai penikmat anime jadi tau, karena yaitu anime itu terdapat dalam setiap episode entah itu genre apapun, mesti terselip sebuah motivasi ataupun kata-kata yang cukup menarik yang selalu akan diingat oleh setiap penyukanya. Dari situlah saya jadi suka anime karena anime terdapat sisi positif dan sisi negatifnya juga ada, tergantung orang tersebut bagaimana ia dapat memfilter baik dan buruknya."⁵⁶

Tidak hanya sebagai tempat menyalurkan hobi akan *One Piece*, tidak jarang beberapa anggota mereka terlibat cinta lokasi. Berikut penuturan Rajib:

"Soal anggota yang cinta lokasi, karena mereka sama-sama berasal dari ungaran. Awalnya si cowok rumahnya ungaran mas. Ungarannya lumayan jauh mas, jadi kadang pas kopdar kejuahan mas dari tempat dia, apalagi dia sendirian. Terus ada anggota baru masuk, lah itu si cewek masuk. Dari situ,

⁵⁵Wawancara dengan Maimun Hari Minggu, 1 Desember 2019

⁵⁶Wawancara dengan Maimun Hari Minggu, 1 Desember 2019

kenal-kenal lewat komunitas. Sering berangkat pulang kopdar bareng, main bareng, dan saling ada kecocokan lama-lama jadian mas, terus nikah sampai sekarang.”⁵⁷

Jadi bukan karena terlalu menyukai *One Piece*, kita lupa akan dunia nyata. Seperti yang terjadi pada salah satu anggota komunitas *One Piece Lovers* Semarang, dia menempatkan hobinya akan menonton anime sesuai dengan porsinya, tetap menjalankan aktivitasnya setiap hari, tidak melupakan lawan jenis mengindikasikan bahwa mereka tidak lupa akan dunia mereka.

⁵⁷Wawancara dengan Rajib pada Hari Minggu, 13 Oktober 2019

BAB III

KEGILAAN PERADABAN DAN ETIKA ISLAM

A. Kegilaan

1. Definisi Kegilaan

Gila (bahasa Inggris : *insanity atau madness*) adalah istilah umum tentang gangguan jiwa yang parah. Secara historis, konsep ini telah digunakan dalam berbagai cara. Di lingkungan dunia lebih sering digunakan istilah gangguan jiwa. Kata kegilaan sering pula digunakan untuk menyatakan tidak waras, atau perilaku sangat aneh. Dalam pengertian tersebut berarti ketidaknormalan dalam cara berpikir dan berperilaku. Dalam perkembangan masyarakat, istilah yang cenderung negatif ini bisa diartikan positif. Frasa seperti “ide gila”, “karya gila”, dan semacamnya lebih cenderung bernada pujian, yang berarti nyeleneh, unik, menyamping (*out of the box*), dan sebagainya.⁵⁸

Kegilaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata gila memiliki lima arti sebagai berikut:

1. Sifat (keadaan, perihal) gila;
2. Kegemaran (keasyikan, kesukaan) yang berlebih-lebihan;
3. Sesuatu yang melampaui batas;
4. Kebodohan, kesalahan (dengan sengaja);
5. Ketidakberesan; kericuhan; kekacauan.⁵⁹

Kegilaan merupakan gangguan jiwa adalah gangguan alam yang mempengaruhi cara berpikir (cognitive), kemauan (volition), emosi (affective), tindakan (psychomotor). Gangguan jiwa merupakan kumpulan dari keadaan-keadaan yang tidak normal, baik yang berhubungan dengan fisik, maupun dengan mental. Keabnormalan tersebut dibagi ke dalam dua golongan yaitu: gangguan jiwa (Neurosa) dan sakit jiwa (Psikosa). Keabnormalan terlihat dalam

⁵⁸Gila. Diambil dari :<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gila>. Diakses pada 4 Maret 2020, pukul 22:00 wib.

⁵⁹Kegilaan. Diambil dari :<https://kbbi.web.id/gila.html>. Diakses pada 4 Maret 2020, pukul 22:10 wib.

berbagai macam gejala yang terpenting diantaranya adalah ketegangan (tension), rasa putus asa dan murung, gelisah, cemas, perbuatan-perbuatan yang terpaksa (convulsive), hysteria, rasa lemah, tidak mampu mencapai tujuan, takut, pikiran-pikiran buruk. Gangguan jiwa sesungguhnya sama dengan gangguan jasmaniah lainnya, hanya saja gangguan jiwa bersifat lebih kompleks, mulai dari yang ringan seperti rasa cemas, takut hingga yang tingkat berat berupa sakit jiwa atau lebih kita kenal sebagai gila.⁶⁰

Sedangkan menurut Zakiah Daradjat gangguan jiwa adalah kumpulan dari keadaan-keadaan yang tidak normal, baik yang berhubungan dengan fisik, maupun dengan dengan mental. Keabnormalan yang dimaksud, tidak disebabkan oleh sakit atau rusaknya bagian-bagian anggota badan, meskipun terkadang gejalanya juga terlihat pada fisik.⁶¹ Keabnormalan seseorang dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu gangguan jiwa (*neurose*) dan penyakit jiwa (*psychose*). Orang yang dikatakan menderita gangguan jiwa bila: sering cemas tanpa diketahui penyebabnya, malas, tidak ada kegairahan untuk bekerja, rasa badan lesu dan sebagainya. Gejala-gejala tersebut dalam tingkat lanjutannya terdapat pada penyakit *anxiety*, *neurathesia*, *hysteria* dan sebagainya. Sedangkan penyakit jiwa adalah orang yang pandangannya jauh berbeda dari pandangan orang yang pada umumnya, jauh dari realitas, yang dalam istilah sehari-hari kita kenal miring, gila dan sebagainya. Ada dua perbedaan mendasar antara gangguan jiwa dan penyakit jiwa menurut Zakiah Daradjat, yaitu orang menderita gangguan jiwa, masih mengetahui dan merasakan kesukarannya, tetapi penderita penyakit jiwa tidak. Selain itu, penderita gangguan jiwa kepribadiannya tidak jauh dari realitas, dan masih hidup dalam alam kenyataan

⁶⁰Fajar Kurniawan, *Gambaran Karkteristik pada Pasien Gangguan Jiwa Skizofrenia di Instalasi Jiwa RSUD Banyumas Tahun 2015*, (Purwokerto: Universita Muhammadiyah Purwokerto, 2016), hal. 10.

⁶¹Zakiah Daradjat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 2001), hal. 26.

pada umumnya, sedangkan orang yang terkena penyakit jiwa, kepribadiannya sangat terganggu, tidak ada integritas dan hidupnya jauh dari alam kenyataan.⁶²

Terkadang orang menyangka, bahwa setiap ada ketidaknormalan akan tergolong kepada gangguan jiwa. Padahal orang yang terlalu bodoh atau terlalu cerdas, biasanya bukanlah karena terganggu jiwanya, tetapi adalah karena berbedanya batas-batas kemampuan yang ada padanya. Memang dalam keadaan tertentu, terganggunya kesehatan mental dapat menyebabkan orang tidak mampu menggunakan kecerdasannya.⁶³

Akan tetapi, keabnormalan dalam emosi dan tindakan, adalah disebabkan oleh terganggunya kesehatan mental, misalnya perasaan marah. Pada suasana tertentu orang kadang-kadang harus marah, tetapi jika ada orang yang tidak pernah marah, walau bagaimanapun orang mengganggunya, maka ia dalam hal ini tidak normal. Sebaliknya jika ia sering marah-marah, tanpa sebab atau oleh sebab-sebab yang remeh, mungkin ada gangguan pada kesehatan mentalnya. Demikian pula emosi-emosi yang lain, seperti curiga, takut, gembira dan sebagainya.⁶⁴

Orang yang tidak merasa tenang, aman serta tenteram dalam hatinya adalah orang yang sakit rohaninya. Para ahli psikiatris mengakui bahwa setiap manusia mempunyai kebutuhan-kebutuhan dasar tertentu yang diperlukan untuk melangsungkan proses kehidupannya secara lancar. Tetapi dalam kehidupan sehari-hari tak jarang dijumpai bahwa seseorang tak mampu menahan keinginan untuk terpenuhinya kebutuhan bagi dirinya.

Berikut penjelasan Firman Allah dalam Al-Qur'an surat Yunus ayat 57:

يَأْتِيهَا النَّاسُ قَدْ جَاءتْكُمْ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِّمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ

⁶²*Ibid*, hal. 27

⁶³Zakiah Daradjat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 2001), hal 14.

⁶⁴*Ibid*, hal. 14.

Artinya : *“Wahai manusia, sesungguhnya sudah datang dari Tuhanmu al-Quran yang mengandung pengajaran, penawar bagi penyakit batin (jiwa), tuntunan serta rahmat bagi orang-orang yang beriman”*. (Q.S Yunus: 57)

Jika terjadi kesalahan yang akhirnya membawa kepada penyesalan orang yang bersangkutan, maka agama memberi jalan untuk mengembalikan ketenangan batin dengan minta ampun kepada Allah. Tidak ada pengertian terhadap agama, menyebabkan orang tidak bisa menentramkan hatinya sendiri. Agama dalam kehidupan sehari-hari dapat membentengi orang dari kejatuhan kepada gangguan jiwa dan dapat pula mengembalikan kesehatan jiwa bagi orang yang gelisah. Sembahyang, berdoa, dan minta ampun kepada Allah merupakan cara-cara pelegaian batin yang akan mengembalikan ketentraman dan ketenangan.⁶⁵

2. Jenis – jenis Kegilaan

Dalam ranah psikologi “Kegilaan” dikenal dengan istilah *Schizophrenia*, yaitu pemisahan antara pikiran, emosi, dan perilaku dari orang yang mengalaminya. Istilah tersebut diambil dari bahasa Yunani; *“schizein”* yang artinya “terpisah” dan *“phrenia”* yang berarti “jiwa”. Gangguan schizophrenia tergolong pada gangguan psikotik, yang ciri utamanya ialah kegagalan dalam menilai realitas yang ada.⁶⁶

Jenis – jenis Skizofrenia menurut DSM IV meliputi:

- Tipe Paranoid, yaitu mengalami preokupasi dengan satu atau lebih halusinasi auditoris.

⁶⁵*Ibid*, hal. 78

⁶⁶Ronaldy Zefanya Telling, *Komodifikasi “Kegilaan” Toni Blank dalam Sosial Media*, (Jakarta: Universitas Indonesia, 2012), hal. 10

- Tipe Tidak Terorganisir, yaitu munculnya semua simptom⁶⁷ ketidakorganisasian dalam pembicaraan, perilaku dan afek sadar.
- Tipe Katatonik, yaitu munculnya perilaku imobilitas atau mobilitas syaraf motorik yang tidak disadari.
- Tipe Tidak Tergolongkan, munculnya simptom A namun tidak dapat dikategorisasikan gangguan paranoid, disorganisasi atau katatonik.
- Tipe Residual, karakteristiknya adalah hilangnya delusi, halusinasi atau disorganisasi, namun masih mengalami gangguan yang dapat dikategorikan simptom A.⁶⁸

Selain penggolongan menurut DSM IV, terdapat penggolongan lain seperti berikut:

- *Buffe Deliriante (Acute Delusional Psychosis)*
Diagnose berdasarkan durasi simptom skizofrenia yang muncul kurang dari 3 bulan.
- *Latent Schizophrenia*
Pasien mungkin menunjukkan perilaku dan gangguan proses pikir, namun tidak secara konsisten menunjukkan simptom psikotik.
- *Onedroid*
Pasien merasa sangat tenang dan tidak sepenuhnya memiliki orientasi tentang waktu dan tempat. Sangat terikat dengan halusinasinya, sehingga tidak terlibat dalam dunia nyata.
- *Paraphrenia*
Sinonim dari skizofrenia paranoid, yaitu mengacu pada keadaan dimana terjadi kemunduran progresi karena perjalanan penyakit.

⁶⁷Simptom adalah perubahan atau keadaan khusus kondisi tubuh yang menunjukkan tanda adanya suatu penyakit. Diambil dari :<https://kbbi.web.id/simptom.html>. diakses pada 24 Desember 2019 Pukul 22:45 wib.

⁶⁸*Ibid*, hal. 10

- *Pseudoneurotic*

Tidak Nampak seperti pasien psikotik, namun memiliki gangguan kepribadian.

- *Simple Schizophrenia*

Hilangnya ambisi dan dorongan dari dalam diri secara bertahap dan perlahan-lahan. Symptom utamanya ialah mereka menarik diri dari hubungan personal dan lingkungan kerja.⁶⁹

B. Peradaban

1. Definisi Peradaban

Istilah peradaban atau *civilization* (dalam bahasa Inggris) atau *tamadun* (bahasa Melayu) berasal dari kata *maddana* yang berarti peradaban dan perbaikan dalam budaya sosial.⁷⁰ Istilah *tamadun* merujuk kepada kehalusan tatasusila dan keluhuran kebudayaan sesuatu masyarakat. Badri Yatim mengungkapkan bahwa peradaban adalah sesuatu yang dipakai untuk bagian-bagian dan unsur-unsur dari kebudayaan yang halus dan indah.⁷¹

Peradaban erat kaitannya dengan kebudayaan. Kebudayaan pada hakekatnya adalah cipta, rasa, dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Kemampuan cipta (akal) manusia menghasilkan ilmu pengetahuan. Kemampuan manusia melalui alat-alat inderanya menghasilkan beragam barang seni dalam bentuk kesenian. Sedangkan karsa manusia menghendaki kesempurnaan hidup, kemuliaan, dan kebahagiaan sehingga menghasilkan berbagai aktifitas hidup manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

Peradaban didefinisikan sebagai keseluruhan kompleksitas produk pikiran kelompok manusia yang mengatasi Negara, ras, suku atau agama yang membedakannya dari yang lain. Beradab tidaknya sebuah masyarakat, bersifat relatif dan harus ada norma. Kebutuhan akan adab dengan peradaban mengacu

⁶⁹*Ibid*, hal. 11

⁷⁰Syed Naquib Al Attas, *Prolegomena to the Mataphysics of Islam*, (Kuala Lumpur: ISTAC, 2001), hal. 42

⁷¹Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafinda Persada, 1999), hal. 2

pada masyarakat yang memiliki organisasi sosial, kebudayaan dan cara berkehidupan yang sudah maju yang menyebabkan berbeda dari masyarakat lain.

Peradaban adalah entitas paling luas dari budaya. Perkampungan-perkampungan, wilayah-wilayah, kelompok-kelompok, etnit-etnis, nasionalitas-nasionalitas, berbagai kelompok keagamaan, seluruhnya memiliki perbedaan kultur pada tingkatan yang berbeda dari heterogenitas kultural.⁷² Peradaban adalah bentuk yang lebih luas dari kebudayaan:

*“civilization and culture both refer to the overall way of life of people, and civilization is a culture writ large. They both involve the values, norms, institutions, and modes of thinking to which successive generations in a given society have attached primary importance.”*⁷³

Artinya: Peradaban dan kebudayaan sama-sama menunjukkan pada seluruh pandangan hidup manusia, dan suatu peradaban adalah bentuk yang lebih luas dari kebudayaan. Kebudayaan mencakup nilai-nilai, norma-norma, institusi-institusi dan pola-pola yang menjadi bagian terpenting dari suatu masyarakat dan warisan dari generasi ke generasi.

Sebuah peradaban adalah bentuk budaya yang paling tinggi dari suatu kelompok masyarakat dan tatanan yang paling luas dari identitas budaya kelompok masyarakat manusia yang dibedakan secara nyata dari makhluk-makhluk lainnya.⁷⁴ Ia terdefiniskan baik dalam faktor-faktor objektif pada umumnya, seperti sejarah, agama, kebiasaan-kebiasaan, institusi-institusi, maupun identifikasi dari yang bersifat subjektif. Setiap masyarakat mempunyai berbagai tingkatan identitas. Peradaban memiliki tingkatan identifikasi yang

⁷²Samuel, P. Hutingson, *Benturan Antar Peradaban dan Masa Depan Politik Dunia*, Terjemahan. Sadat Ismail, (Jakarta: Qalam, 2001), hal. 37

⁷³Samuel, P. Hutingson, *The Clash Of Civilizations And The Remaking Of World Order*, I Terj. Sadat Ismail...hal. 41

⁷⁴Samuel, P.hutingson, *Benturan Antar Peradaban dan Masa Depan Politik Dunia...* hal. 43

sangat luas yang dengannya seorang mengidentifikasi diri secara kuat. Peradaban-peradaban besar dimana kita berada di dalamnya, secara kultural menjadikan kita bagai di rumah sendiri dan dibedakan dari mereka yang berada di luar sana, peradaban-peradaban bisa jadi melibatkan berbagai kelompok masyarakat dalam jumlah yang besar, seperti peradaban Cina atau dengan kelompok masyarakat yang sangat kecil.⁷⁵

Peradaban merupakan tahap kebudayaan tertentu dan telah maju yang bercirikan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan lain-lain. Masyarakat memiliki peradaban yang berbeda-beda satu sama lain. Peradaban mengacu pada kehidupan yang nyaman.

Adapun indikator-indikator Peradaban sebagai berikut:

1. Organisasi Sosial
2. Berkebudayaan Tinggi
3. Dan cara berkehidupan yang sudah maju

Dalam kebudayaan Barat, manusia beradab adalah yang berpendidikan, sopan dan berbudaya. Ciri penting dalam definisi peradaban adalah berbudaya (*cultured*), antara lain: melek huruf (*lettered*). Faktor-faktor penting dalam pembentukan kebudayaan antara lain:

1. Religi
2. Bahasa
3. Seni
4. Ilmu Pengetahuan

Peradaban adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebutkan bagian-bagian atau unsur kebudayaan yang dianggap halus, indah dan maju. Konsep kebudayaan adalah perkembangan kebudayaan yang telah mencapai tingkat tertentu yang tercermin dalam tingkat intelektual, keindahan, teknologi,

⁷⁵Ibid, hal. 44

spiritual yang terlihat pada masyarakatnya. Kebudayaan bersifat dinamis. Oleh sebab itu ia dapat mengalami perubahan atau pergeseran.

Peradaban-peradaban tidak memiliki wilayah-wilayah permulaan dan akhir yang jelas. Orang-orang dapat dan melakukan *redefinisi* identitas-identitas mereka, dan sebagai hasilnya, komposisi serta bentuk-bentuk peradaban yang senantiasa berubah dari waktu ke waktu. Kebudayaan-kebudayaan masyarakat saling berinteraksi dan saling melingkupi. Pada tingkatan yang lebih luas, kebudayaan-kebudayaan dari berbagai peradaban menggantikan atau membedakan masing-masing peradaban, juga aneka corak peradaban yang lain. Peradaban-peradaban menjadi entitas-entitas yang penuh arti dan kadang terdapat batas-batas yang tajam dan nyata antara masing-masing peradaban.

Peradaban-peradaban bersifat fana namun juga hidup sangat lama ia berkembang beradabtasi dan sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, realitas-realitas yang benar-benar dapat bertahan dalam waktu yang lama. Keunikan dan esensi utamanya adalah komunitas historisnya yang panjang, peradaban-peradaban adalah fakta kesejarahan yang membentang dalam kurun waktu yang sangat panjang. Kekuasaan-kekuasaan berkembang dan jatuh, pemerintah-pemerintahan datang dan pergi, peradaban-peradaban tetap ada dan menopang kehidupan politik, sosial, ekonomi, dan bahkan ideologi.

2. Unsur – Unsur Peradaban

Koentjaraningrat berpendapat bahwa kata peradaban diistilahkan dengan *civilization*, yang biasanya dipakai untuk menyebut unsur-unsur kebudayaan yang dianggap halus, maju, dan indah. Istilah universal yang menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat universal dan dapat ditemukan di

dalam peradaban semua bangsa yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Unsur-unsur tersebut adalah:⁷⁶

a. Sistem Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi atau berhubungan dengan sesamanya. Dalam ilmu antropologi, studi mengenai bahasa disebut dengan istilah antropologi linguistik. Menurut Keesing, kemampuan manusia dalam membangun tradisi budaya, menciptakan pemahaman tentang fenomena sosial yang diungkapkan secara simbolik dan mewariskannya kepada generasi penerusnya sangat bergantung pada bahasa. Bahasa merupakan elemen terpenting dari setiap kebudayaan atau peradaban. Jika sebuah peradaban universal muncul, akan terdapat kecenderungan munculnya sebuah bahasa universal. Dengan demikian, bahasa menduduki porsi penting dalam analisa peradaban manusia.⁷⁷

b. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Banyak suku bangsa yang tidak dapat bertahan hidup apabila mereka tidak mengetahui dengan teliti pada musim-musim apa berbagai jenis ikan pindah ke hulu sungai. Selain itu, manusia tidak dapat membuat alat-alat apabila tidak mengetahui dengan teliti ciri-ciri bahan mentah yang mereka pakai untuk membuat alat-alat tersebut. Tiap kebudayaan selalu mempunyai suatu himpunan pengetahuan tentang alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, benda, dan manusia yang ada di sekitarnya.

⁷⁶Tasmuji, Dkk, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011), hal. 106-165..

⁷⁷*Ibid*, hal. 107

c. Sistem Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Selanjutnya, manusia akan digolongkan ke dalam tingkatan-tingkatan lokalitas geografis untuk membentuk organisasi sosial dalam kehidupannya.⁷⁸

d. Sistem Religi

Asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya suatu kekuatan gaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia dan mengapa manusia itu melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan-hubungan dengan kekuatan-kekuatan supranatural tersebut.

Dalam usaha untuk memecahkan pertanyaan mendasar yang menjadi penyebab lahirnya asal mula religi tersebut, para ilmuwan sosial berasumsi bahwa religi suku-suku bangsa di luar Eropa adalah sisa dari bentuk-bentuk religi kuno yang dianut oleh seluruh umat manusia pada zaman dahulu ketika kebudayaan mereka masih primitif.⁷⁹

e. Kesenian

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktifitas kesenian suatu masyarakat tradisional. Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran,

⁷⁸*Ibid*, hal. 107

⁷⁹*Ibid*, hal. 108

dan hiasan. Penulisan etnografi awal tentang unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik-teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Selain itu, deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti 29 perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

3. Sejarah Peradaban

*Human history is the history of civilizations. It is impossible to think of the development of humanity in any other terms the story stretches through generations of civilizations from ancient Sumerian and Egyptian to Classical and Mesoamerican to Christian and Islamic civilizations for people. As a result the causes, emergence, rise, interactions, achievements, decline, and fall of civilizations have been explored at length by distinguished.*⁸⁰

Artinya: Sejarah manusia adalah sejarah peradaban itu sendiri. Tidak mungkin berbicara tentang (sejarah) perkembangan manusia yang membentang di seluruh peradaban dari Sumeria kuno dan Mesir hingga peradaban klasik, dari Amerika hingga peradaban Kristen, dalam peradaban Islam dan pengejawantahan-pengejawantahan suksesif peradaban Cina dan Hindia melalui term-term yang lain. Sejauh sebab kemunculan perkembangan saling berkaitan, pencapai-pencapai, kemunduran kejatuhan pelbagai peradaban telah tereksplorasi melalui sejarah.

Proses peradaban adalah setua usia sejarah manusia dan tidak terbatas pada benua tertentu. Kendatipun demikian, jika konsep itu diterapkan secara spesifik hanya pada perkembangan sejarah dunia modern maka harus diakui bahwa proses peradaban mencapai puncak secara historis yang unik. Garis besar teori peradaban-peradaban tampil sebagai yang paling koheren dari berbagai usaha yang menjelaskan proses peradaban berarti transformasi tingkah laku dan persepsi manusia dalam arah yang amat pasti. Walaupun benar bahwa poros ini

⁸⁰Samuel P. Huntington, *Benturan Antar Peradaban dan Masa Depan Politik Dunia*, Terjemahan. Sadat Ismail, (Jakarta: Qalam, 2001). hal. 40.

unlinear, atau ditentukan tidak tersebar maupun tanpa struktur. Masyarakat modern dipisahkan dengan fungsi-fungsi spesialisasi.⁸¹

Agama adalah karakteristik utama yang mencirikan sebuah peradaban, dan sebagaimana dikatakan oleh Chistopher Dawson, agama-agama besar adalah bangunan-bangunan dasar bagi peradaban-peradaban besar. Weber, lima agama besar dunia, Kristen, Islam, Hinduisme, dan Konfusianisme diasosiasikan dengan peradaban-peradaban mayor, sedangkan kelima budhisme tidak termasuk di dalamnya.⁸²

Perabadan-peradaban abad pertengahan melalui term-term yang mereka akui atau tidak, merupakan sebuah pembedaan antara tantangan-tantangan yang transendental dan tantangan-tantangan duniawi. Perabadan-peradaban abad pertengahan tidak seperti peradaban-peradaban sebelumnya, yang masih memiliki mitos-mitos yang bersifat transendental yang dibedakan melalui sebuah kelas intelektual, para Nabi dan Pendeta Yahudi, para Filsuf Yunani dan kaum Sofis, Cina, Brahmana Hindu, dan ulama-ulama Islam. Beberapa wilayah menjadi saksi bagi dua atau tiga generasi dan peradaban-peradaban yang saling berafiliasi, dengan tenggelam satu peradaban dan diikuti oleh peradaban yang baru. Hubungan-hubungan antar peradaban yang paling signifikan dan dramatis terjadi ketika orang-orang dari satu peradaban menundukkan dan mengeliminasi atau menyingkirkan orang-orang dari peradaban lain. Hubungan-hubungan tersebut pada umumnya bersifat sesaat, secara tersamar dan kasar. Pada permulaan abad VIII M terjadi hubungan *intersivilisational* yang berkembang antara Islam dengan Barat. Sebagian besar hubungan-hubungan kultural, militer dan perdagangan, bagaimanapun juga, melibatkan hubungan antar peradaban.

Perabadan-peradaban senantiasa mengalami kemuduran sekaligus berkembang. Ia bersifat dinamis, bangkit dan jatuh, menyatu dan saling

⁸¹Bassam Tibi, *Krisis Peradaban Islam Modern (Sebuah Kultur Praindustri Dalam Era Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi)*, (Yogyakarta: Pt. Tiara Wacana, 1994), hal. 30.

⁸²Samuel P. Huntington, *Benturan Antar Peradaban dan Masa Depan Politik Dunia*, Terjemahan. Sadat Ismail, (Jakarta: Qalam, 2001). hal. 37.

terpisah, ia juga tenggelam dan terkubur di dalam pasir-pasir masa. Fase-fase dari evolusi peradaban dapat dipahami melalui berbagai cara. Peradaban berkembang melalui berbagai cara, seperti percampuran, pergerakan, perluasan masa konflik kekuasaan universal, keruntuhan dan invasi.

pada abad VIII dan IX M dunia Kristen Eropa muncul sebagai sebuah peradaban tersendiri. Selama beratus ratus tahun, ia ketinggalan di belakang peradaban-peradaban lain. Peradaban Eropa tertinggal jauh di bawah Cina pada masa kekuasaan Dinasti Tang, Sung dan Ming, dan juga tertinggal oleh dunia Islam di abad VIII hingga XI M dari segi kemakmuran, wilayah kekuasaan, kekuatan militer, seni, kesusastraan dan ilmu pengetahuan. Barulah antara abad XI dan XIII M, kebudayaan Eropa mulai berkembang, terdorong oleh kekuatan dan faktor-faktor sistematis dari peradaban-peradaban yang lebih tinggi yaitu Peradaban Islam dan peradaban Byzantium. Kemajuan Barat pada mulanya bersumber dari peradaban Islam yang masuk ke Eropa melalui Spanyol. Islam memang berbeda dari agama-agama lain, H. A. R. Gibb di dalam bukunya *Whither Islam* menyatakan bahwa *Islam is indeed much more than a system of theology, it is a complete civilization* (Islam sesungguhnya lebih dari sekedar sebuah agama, ia adalah suatu peradaban yang sempurna) karena yang menjadi pokok kekuatan dan sebab timbulnya kebudayaan adalah agama Islam, kebudayaan yang ditimbulkannya dinamakan kebudayaan atau peradaban Islam.⁸³

Pada masa *Renaissance*, tradisi keilmuan umat Islam terbentuk kuat sehingga merupakan kesatuan bagi penopang kehidupan yang utama. Peradaban Islam yang memasyarakat telah melahirkan banyak pemikir, cendekiawan, keilmuan dan pakar dalam berbagai bidang yang muncul dari kalangan Islam. Para ahli sejarah menyebut sebagai zaman “keemasan keilmuan umat Islam” yang sarat pengaruh peradaban Islam. Ilmu Humanisme semula lahir dari

⁸³Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam (Dirasah Islamiyah II)*, (Jakarta: Rajawali press, 2001), hal. 2.

peradaban Islam, yang kemudian nantinya akan bersama dengan *renaissance* melahirkan peradaban modern yang dikenal di masyarakat Barat, merupakan hasil pemikiran para pakar Islam pada zaman itu.

Pertemuan-pertemuan antara peradaban *multi dimensional* yang terbatas atau tersamar memberikan jalan bagi Barat untuk tetap eksis, dan secara tidak langsung berpengaruh terhadap peradaban-peradaban lain. Akhir abad XV M merupakan akhir pendudukan semenanjung Liberia bangsa Moor dan awal pendudukan Portugis atas Asia dan Spanyol atas Amerika.

Kebangkitan Barat bergantung pada pengerahan kekuatan, didasarkan pada kenyataan bahwa keseimbangan kekuatan militer antara negara-negara Eropa jauh lebih kuat dibanding dengan Negara-negara tetangga mereka. Kunci keberhasilan Barat dalam menciptakan kekuasaan global antar tahun 1500 dan 1750 sejatinya bergantung pada kemajuan yang mereka raih dalam bidang militer yang disebut sebagai revolusi militer. Ekspansi Barat juga ditopang oleh keunggulan mereka dari segi organisasi, disiplin, latihan perang, serta didukung persenjataan, sarana transportasi, logistik dan pelayanan kesehatan sebagai hasil dari revolusi industri. Barat mampu menaklukkan dunia maupun menyebarkan agama di tempat yang mereka duduki (padanya sebagian kecil masyarakat dari peradaban lain) lebih disebabkan oleh pengerahan kekerasan yang terorganisasi. Dilihat dari perspektif historis dan filosofis, ekspansi Eropa ke seluruh penjuru dunia bisa tampak sebagai proses peradaban global.⁸⁴

⁸⁴Bassam Tibi, *Krisis Peradaban Islam Modern (Sebuah Kultur Praindustri dalam Era Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)*, (Yogyakarta: Pt Tiara Wacana, 1994), hal. 34.

C. Kegilaan Peradaban Perspektif Michel Foucault

Foucault lahir di Poitiers, Perancis 15 Oktober 1926. Berasal dari kalangan keluarga medis, ayahnya merupakan ahli bedah, seperti juga saudara dan kakeknya. Orang tuanya mengharapkan ia memilih profesi yang sama, tetapi ia lebih tertarik dengan studi filsafat, sejarah, dan psikologi. Meski demikian pemikirannya erat berkaitan dengan bidang medis, khususnya psikopatologi.⁸⁵

Foucault merupakan seorang ahli sejarawan, dan itu suatu hal yang jarang terlihat antara filsuf-filsuf, kebanyakan filsuf yang berbicara mengenai sejarah adalah amatir saja dalam ilmu sejarah. Tetapi buku *Kegilaan dan Nir-rasio. Sejarah Kegilaan dalam Zaman Klasik* tidak merupakan sebuah buku sejarah dalam arti yang biasa. Lebih cocok dari “sejarah” adalah istilah “arkeologi”, seperti di kemudian hari dipakai oleh Foucault dan akan dibicarakan lagi di bawah ini. Dalam *Sejarah Kegilaan* (1963), dalam kata pengantar buku itu, mengatakan bahwa pada akhir abad ke-18 dialog antara kegilaan dan rasio sudah terputus, Foucault melanjutkan: “Bahasa psikiatri, yang merupakan monolog rasio tentang kegilaan, didasarkan hanya pada keheningan semacam itu. Saya tidak berusaha melukiskan sejarah bahasa psikiatri itu, melainkan terutama arkeologi keheningan itu. Kutipan ini menunjukkan inti program Foucault dalam disertasinya. Ia ingin memperlihatkan bahwa Zaman Klasik kegilaan dipisahkan dan dilawankan dengan rasio.⁸⁶

Foucault mempersoalkan legitimasi rasionalitas modern untuk menciptakan kategori-kategori kegilaan. Foucault menunjukkan bahwa kegilaan bukanlah sekedar masalah empiris atau medis, melainkan berkaitan dengan norma-norma sosial dan bentuk-bentuk diskurs yang berlaku pada periode sejarah tertentu. Dengan meneliti sejarah kegilaan dalam kaitannya dengan peradaban manusia. Foucault menunjukkan salah satu faktor penting (namun diabaikan) yang

⁸⁵Wahyu murtiningsih, *Para Filsuf dari Plato Sampai Ibnu Bajjah*, (Yogyakarta: Ircisod, 2012), hal. 221.

⁸⁶K. Bertens, *Sejarah Filsafat Kontemporer Prancis*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal. 294.

mempengaruhi cara manusia melihat dirinya, masyarakat dan masa depannya pengertian tentang kegilaan itu diciptakan oleh manusia. Secara tidak sadar menciptakan kerangkeng-kerangkeng bagi dirinya sendiri. Kerangkeng-kerangkeng inilah yang disebut moralitas.⁸⁷

Sejarah kegilaan yang ditulis Foucault dalam bukunya *Madness and Civilizations*, tidak hanya menunjukkan bagaimana status kegilaan itu lahir, bagaimana munculnya ilmu-ilmu psikiatri dan psikologi, namun ia berkata bahwa ia sedang menulis arkeologi pembungkaman.⁸⁸

Secara terperinci, Foucault memaparkan bahwa dalam setiap masyarakat selalu ditemukan orang-orang yang berperilaku berbeda dari yang lain. Perbedaan ini mencakup di semua wilayah aktifitas manusia. Foucault membagi wilayah aktifitas manusia ini ke dalam empat kategori:

- a. Buruh, atau produksi ekonomi
- b. Seksualitas, keluarga: yakni reproduksi masyarakat
- c. Bahasa, pengucapan
- d. Aktifitas yang menggelikan, seperti permainan dan festival-festival.

Pada akhir Abad pertengahan di Eropa hampir tidak ada lagi penderita kusta. Tempat-tempat mereka ditampung dulu menjadi kosong. Perbaikan ini sebagian besar dicapai justru karena mereka disendirikan dari masyarakat. Tetapi kata Foucault, gambaran tentang orang yang dikeluarkan dari masyarakat akan tinggal dan arti pengisolasian itu sendiri akan tinggal pula dan akan diwujudkan kembali sesudah dua atau tiga Abad lagi.⁸⁹

Dalam buku *Kegilaan dan Peradaban* Michel Foucault mengatakan :

Di dalam lelucon dan kemabukan, karakter Orang Gila, Orang Bodoh, atau Orang Tolol menjadi lebih penting lagi eksistensinya. Ia tidak lagi menjadi sekedar bayangan-bayangan hitam besar yang lucu dan akrab di sayap-sayapnya: ia berdiri di pusat panggung sebagai penjaga kebenaran. Jika

⁸⁷Wahyu Murtiningsih, *Para Filsuf dari Plato Sampai Ibnu Bajjah*, (Yogyakarta: Ircisod, 2012), hal. 133.

⁸⁸George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), hal. 82

⁸⁹K. Bertens, *Sejarah Filsafat Kontemporer...* hal. 294

*kebodohan membawa setiap manusia ke dalam kebutaan dimana ia hilang, maka orang gila sebaliknya, mengingatkan manusia akan kebenarannya.*⁹⁰

Salah satu gejala yang amat mengherankan dalam Renaisans adalah *Stulifera Navis* atau *Narrenschiff*: kapal yang membawa orang-orang gila. Pada abad ke-15 kita melihat kapal-kapal yang melewati sungai-sungai dan terusan-terusan dari Rheinland (Jerman) dan Flandria (Belgia), penuh dengan orang gila. Pada waktu yang sama tema ini banyak muncul juga dalam kesusastraan bab ikonografi (pada pelukis Belanda Jeroen Bosch umpamanya). Waktu itu orang gila tidak dikurung. Mereka sering diusir dari kota (mungkin karena mereka datang dari tempat lain), tetapi di luar kota mereka boleh bergerak bebas. Agar jangan sampai mereka kembali lagi, orang-orang itu dititipkan kepada rombongan peziarah atau pedagang. Pertimbangan di belakang praktik itu ialah agar orang-orang gila itu tidak lagi akan mengganggu masyarakat. Tetapi gejala ini jauh lebih kompleks. Air tidak saja membawa ke tempat jauh tetapi membersihkan juga. Lagi pula, dengan berlayar, orang gila menuju kesuatu dunia lain dan bila ia turun dari kapal, ia datang dari dunia lain. Bagaimana pun, dalam sejarah Eropa cukup lama terdapat kaitan erat antara air dan kegilaan pada taraf imajinasi.⁹¹

Foucault secara khusus melihat fenomena kegilaan (kemiskinan dan pengangguran) pada abad ke-17. Ia menganggap masalah itu menjadi masalah sosial pada abad ke-17. Kegilaan dalam abad ini sebenarnya menjadi objek dari kekosongan budaya. Maksudnya, sebelum kegilaan muncul sebagai suatu masalah, wabah lepra lebih dulu (pada abad pertengahan) menimbulkan keresahan bagi masyarakat Eropa. Setelah lepra hilang, kegilaan menjadi pengisi nilai-nilai moral masyarakat yang kosong. Maksudnya, dalam masyarakat harus ada nilai atau batas antara sehat dan berpenyakit, ada batasan normal dan gila.

⁹⁰Michel Foucault, *Kegilaan dan Peradaban*, terjemahan Yudi Santoso, (Yogyakarta: IKON TERALITERA, 2002), hal. 13

⁹¹*Ibid*, hal. 295

Manusia yang dianggap gila ialah manusia yang tidak memiliki nilai-nilai moral itu.⁹²

Fenomena kegilaan dalam sejarahnya, mengalami berbagai macam pengkategorian. Kategorisasi kegilaan ini berbeda dari masa kemasa, sesuai dengan pola peradaban yang sedang berkembang saat itu. Foucault melihat praktek pengkaplingan yang memisah-misahkan orang-orang yang sakit dari yang sehat, yang normal dari yang tidak normal merupakan salah satu bentuk aplikasi kekuasaan seseorang atau satu kelompok orang yang lain. Foucault menemukan bahwa pada zaman Renaissance, kegilaan dan penalaran memiliki relasi yang erat, keduanya tidak terpisah, sebab keduanya menggunakan bahasa yang sama. Masyarakat tidak menolak gagasan-gagasan dan tindakan-tindakan brilian yang lahir dari orang-orang yang dicap gila. Kegilaan adalah kebebasan imajinasi, dan masih menjadi bagian dari kehidupan masyarakat dalam zaman Renaissance.⁹³

Meskipun pada saat ini mereka dibiarkan hidup di tengah-tengah masyarakat, namun Foucault mengisyaratkan mulai terjadi pembungkaman, pengurungan yang tidak terlalu kentara terhadap orang gila.

Namun pada zaman setelahnya (1650-1800), dialog antara kegilaan dan penalaran mengalami pembungkaman. Keduanya dilaksanakan dalam bahasa yang berbeda, dan akhirnya bermuara pada penaklukan kegilaan oleh penalaran, perlahan kegilaan menjadi sesuatu yang asing dan disingkirkan dari kehidupan yang harus dijiwai kelogisan. Bersamaan dengan itu, kegilaan harus disingkirkan dari masyarakat yang normal. Kegilaan telah menjadi satu tema yang membuat masyarakat terpisah dan terbelah.⁹⁴

⁹²Langgeng Prima Anggradinata, "Konsep Kegilaan dan Kekuasaan Michel Foucault dalam Cerpen "Catatan Harian Orang Gila" Karya Luxun", *Wahana, Volume 1, No. 13, ISSN 853-5876* (2016/2017), hal. 7

⁹³Sultriana, Mustahyun, "Dinamika Konflik Sunni-Syiah di Indonesia Perspektif Kuasa Michel Foucault", *Palita: Journal of Social-Religion Research, Vol. 2, No. 2, hal. 93-108, ISSN(P): 2527-3744; ISSN(E): 2527-3752* (Oktober, 2017), hal. 99.

⁹⁴*Ibid*, hal. 99

Apa yang terjadi dengan orang gila, berjalan beriringan dengan apa yang terjadi dengan para penjahat, orang-orang miskin dan gelandangan. Mereka semua mulai disingkirkan, dalam bentuk penjara, rumah sakit umum, rumah sakit jiwa dan ditertibkan oleh sosok polisi dan pengadilan. Semua lembaga ini adalah bentuk yang digunakan oleh penguasa untuk menerapkan kekuasaannya atas masyarakat. Pengangguran adalah satu persoalan sosial, demikian juga semua yang menjadi alasan pengangguran, seperti kegilaan atau sakit. Orang gila dikaitkan dengan orang miskin dan pengangguran. Dengan ini, etika menjadi persoalan Negara. Negara dibenarkan menerapkan hukuman atas pelanggaran moral. Hukuman mati yang dipertontonkan adalah satu bukti cara pandang seperti ini. Dengan ini sekaligus hendak ditunjukkan bahwa ada kekuasaan. Eksekusi adalah tontonan yang luar biasa dan bentuk pemakluman yang efektif dari adanya kekuasaan yang mengontrol.⁹⁵

Munculnya sistem ini, dan setiap komponennya, dikaitkan oleh Foucault dengan krisis ekonomi yang terjadi pada saat itu. Untuk mencegah agitasi dan pemberontakan, masyarakat dipekerjakan. Dan masyarakat yang tidak bisa bekerja dipenjarakan di tempat-tempat seperti rumah sakit, penjara institusi mental. Artinya ini wujud dari mekanisme kontrol sosial.

Dengan demikian, kita dapat melihat inti dari teori Foucault di sini menunjukkan bahwa sakit mental hanya muncul sebagai sakit mental dalam satu kebudayaan yang mendefinisikannya sebagai demikian. Karena menyangkut definisi, maka di dalam sakit mental sebenarnya kekuasaan mendominasi. Kegilaan adalah yang berbeda dari yang biasa, dan arena yang biasa dicirikan oleh produktivitas, maka kegilaan adalah tidak adanya produktivitas. Penanganan kegilaan adalah satu bentuk aplikasi kekuasaan seseorang atau satu kelompok orang atas yang lain, bukan pertama-tama masalah pengetahuan psikologis.⁹⁶

⁹⁵Konrad Kebung, *Michel Foucault Parrhesia dan Persoalan Mengenai Etika* (Jakarta: Obor, 1997), hal. 68-69

⁹⁶*Ibid*, hal. 73

Menghargai kegilaan bukan berarti menginterpretasikannya sebagai kecelakaan penyakit yang tidak dikehendaki dan tidak dapat terelakan, namun berarti menyadari batas kebenaran manusia yang lebih rendah, sebuah batas yang bukan aksidental melainkan esensial.⁹⁷

Kegilaan dengan demikian, hampir-hampir bukan salah satu kemungkinan yang dihasilkan oleh kesatuan tubuh dan jiwa, ia bukan hanya sekedar salah satu konsekuensi nafsu. Dengan diinstitusikan melalui kesatuan jiwa dan tubuh, kegilaan malah berbalik melawan kesatuan tersebut, dan sekali lagi membuatnya dipertanyakan. Kegilaan, dimunculkan oleh nafsu melalui sebuah gerakan yang sesuai bagi dirinya sendiri, mengancam apa yang membuat nafsu muncul. Kegilaan merupakan salah satu bentuk kesatuan seperti itu yang di dalamnya hukum-hukum dikompromikan, dinodai, dan diubah. Dengan demikian ia memanasifestasikan kesatuan sebagai sesuatu yang jelas dan kokoh sekaligus juga rapuh dan hancur lebur.⁹⁸

Bahkan Foucault menyatakan bahwa orang tidak waras pada abad kelima belasan, dianggap sebagai sumber kebenaran, kebijaksanaan, dan kritik terhadap situasi politik yang ada. Dalam masa Renaisans ketidakwarasan berada di tempat yang paling utama. Ketidakwarasan adalah semacam akal budi yang tidak bernalar dan ketidakbenaran yang bernalar bisa hidup berdampingan. Namun pada perkembangan selanjutnya, kegilaan semakin dibungkam, dan akhirnya sepenuhnya terpisahkan oleh nalar.⁹⁹ Pergeseran makna kegilaan tentu disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya. Ada sebuah sistem yang sengaja dibentuk, sehingga dari sistem inilah wajah peradaban akan terwujud termasuk konsepsi tentang kegilaan dengan berbagai kategorisasinya.

Kegilaan yang suatu waktu dianggap sakit tubuh (tidak bekerja), dipandang sebagai penyakit ingatan. Apa yang dulu dianggap kebutuhan jasmani (bekerja),

⁹⁷Michel Foucault, *Kegilaan dan Peradaban, Madness and Civilization*, terjemahan Yudi Santoso, (Yogyakarta: IKON TERALITERA, 2002), hal. 93

⁹⁸*Ibid*, hal. 103

⁹⁹John Lechte, *50 Filsuf Kontemporer*, (Yogyakarta: Kanisius, 2001), hal. 178

sekarang dianggap kebutuhan mental dan sebab itu diidentikkan dengan immoralitas. Kesalahan disejajarkan dengan sakit, dan sakit dipahami sebagai efek psikologi kealpaan moral. Pemahaman ini membenteng pada dasar kajian ilmu psikiatri abad ke 19 dan metode moralnya.¹⁰⁰

Akhirnya, nampaklah, bahwa kegilaan dinilai sebagai yang bertentangan dengan moral, yang merupakan hasil ciptaan kelompok tertentu untuk membatasi, menyingkirkan orang-orang yang dianggap berbeda, yang menghambat kepentingan mereka, sesuai dengan kebutuhan massa. Jika seseorang berkata “kamu gila” atau “kamu tidak waras”, maka hal itu termasuk “kamu bukan golongan kami”.

Kegilaan telah dikonsepsikan dan ditangani secara berbeda-beda dalam setiap periode sejarah tertentu. Ada pergeseran-pergeseran tentang makna kegilaan berikut posisi orang-orang gila dalam masyarakat. Disitu pula ditunjukkan kekuasaan macam apa yang mengklaim punya hak menentukan kategori-kategori kegilaan dan cara penanganannya. Sejarah tentang kegilaan di atas, menunjukkan bahwa ini bukan hanya persoalan kategori-kategori orang gila dan pengertiannya di setiap periode tertentu. Namun ini adalah sebuah praktik kekuasaan yang bebas menentukan bagaimana wajah peradaban itu terwujud. Jika demikian adanya, maka kita perlu untuk meragukan kembali “kebenaran” akan makna kegilaan. Jangan-jangan kekuasaan-kekuasaan tertentu yang telah merumuskan kategori-kategori kegilaan, dengan berbagai efeknya, tidak kurang gila dari kegilaan itu sendiri, bahkan lebih gila. Jika memang iya, maka kegilaan tidak terkhusus pada individu tertentu, namun ia meluas, dan menjadi refleksi dari keadaan sebuah peradaban.

¹⁰⁰George Ritzer, *Teori Sosial...* hal. 85.

D. Etika Islam

1. Pengertian Etika Islam

Etika sering disamakan dengan pengertian akhlak dan moral, ada pula ulama yang mengatakan bahwa akhlak merupakan etika Islam. Secara etimologis kata etika berasal dari bahasa Yunani yaitu *ethos* dan *ethikos*, *ethos* yang berarti sifat, watak, adat, kebiasaan, tempat yang baik. *Ethikos* berarti susila, keadaban, atau kelakuan dan perbuatan yang baik. Kata etika dibedakan dengan kata etik dan etiket. Kata etik berarti kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak atau nilai mengenai benar dan salah yang dianut suatu golongan atau masyarakat. Adapun kata etiket berarti tata cara atau adat, sopan santun dan lain sebagainya dalam masyarakat beradab dalam memelihara hubungan baik sesama manusia. Sedangkan secara terminologis etika berarti pengetahuan yang membahas baik-buruk atau benar-tidaknya tingkah laku dan tindakan manusia serta sekaligus menyoroti kewajiban-kewajiban manusia.¹⁰¹

Etika pada umumnya diidentikkan dengan moral (moralitas). Meskipun sama terkait dengan baik-buruk tindakan manusia, etika dan moral memiliki perbedaan pengertian. Secara singkat, jika moral lebih cenderung pada pengertian “nilai baik dan buruk dari setiap perbuatan manusia, etika mempelajari tentang baik dan buruk”. Jadi, dapat dikatakan, etika berfungsi sebagai teori dan perbuatan baik dan buruk (ethics atau ‘ilm al-akhlak) dan moral (akhlak) adalah praktiknya. Sering pula yang dimaksud dengan etika adalah semua perbuatan yang lahir atas dorongan jiwa berupa perbuatan baik maupun buruk.¹⁰²

Dengan demikian etika dan moral memang sangat erat dalam segi arti, tetapi dalam penerapannya, istilah etika dipergunakan untuk meninjau perbuatan manusia dari sisi teoritik atau keilmuan tentang perbuatan tersebut,

¹⁰¹ Abd Haris, *Pengantar Etika Islam*, (Sidoarjo: Al-Afkar, 2007), h. 3.

¹⁰² Muhammad Alfian, *Filsafat Etika Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.20-21.

atau juga bisa dimaksudkan dengan filosofisnya. Sedangkan moral berada di sisi praktisnya, yaitu tingkahlaku perbuatan dan perilaku manusia itu sendiri. Pemaknaan etika tersebut menunjukkan bahwa etika sebagai nama dari filsafat moral ketika etika itu menjadi studi filosofis terhadap moral. Jadi bila dalam moral, seseorang atau kelompok dituntut untuk berperilaku secara benar dan baik, maka dalam hal etika menuntut pemahaman tentang sistem, alasan dan dasar-dasar moral serta konsep-konsepnya secara rasional untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

Tentang etika dan moral dalam pemikiran Islam dikenal istilah akhlak (*al-akhlak*). Kata akhlak secara etimologi, dalam al-Quran tidak diketemukan, kecuali 70 bentuk tunggalnya yaitu *khuluq* diartikan dengan budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat. Dengan demikian sebenarnya istilah akhlak lebih dekat dengan pengertian moral, karena akhlak sendiri dipandang sebagai sesuatu yang aplikatif. Sedangkan ilmu yang mempelajari atau membahas tentang baik dan buruk perilaku atau perbuatan disebut dengan *falsafah akhlakiah* atau *ilmu akhlak*, yakni ilmu tentang keutamaan-keutamaan dan bagaimana cara mendapatkannya agar manusia berhias dengannya, dan ilmu tentang hal-hal yang hina dan cara manusia terbebas daripadanya.

Dilihat dari perspektif ajaran etika (akhlak) dalam Islam pada prinsipnya manusia dituntut untuk berbuat baik pada dirinya sendiri, disamping kepada sesama manusia, alam lingkungan dan kepada Tuhan selaku pencipta-Nya. Apabila manusia telah berbuat baik pada ketiga yang terakhir ini (ekternal), maka pada hakikatnya manusia telah berbuat baik pada dirinya sendiri (internal).¹⁰³

Menurut Amin etika Islam merupakan ilmu yang menjelaskan arti baik dan buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia kepada yang lain. Menyatakan tujuan yang harus dituju oleh manusia dalam

¹⁰³ Muhammad Djakfar, *Etika Bisnis Menangkap Spirit Ajaran Langit Dan Pesan Moral Ajaran Bumi*, (Jakarta: Penebar Plus, 2012), h. 21.

perbuatan mereka dan menunjukkan jalan untuk melakukan apa yang harus diperbuat.¹⁰⁴ Menurut Hamzah Ya'kub etika adalah ilmu tingkah laku manusia yang berkaitan dengan prinsip-prinsip dan tindakan moral yang betul, atau tepatnya etika adalah ilmu yang menyelidiki mana yang baik dan mana yang buruk.¹⁰⁵

Etika Islam bersifat membimbing, memandu, mengarahkan, membiasakan masyarakat, hidup yang sesuai dengan norma sopan santun yang berlaku dalam masyarakat. Etika Islam menggambarkan keadaan orang berpedoman untuk membimbing manusia agar berjalan dengan baik berdasarkan pada nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat dan mengacu kepada suatu yang dipandang baik oleh masyarakat.¹⁰⁶ Etika Islam lebih mengacu kepada suatu nilai atau sistem hidup yang dilaksanakan dan diberlakukan dalam masyarakat. Dasar etika Islam merupakan suatu cara hidup meliputi keseluruhan, tidak hanya menentukan kepercayaan, tetapi juga peraturan dan adat kebiasaan, yang merupakan faktor dasar perbuatan manusia. Demikian bahwa etika Islam dalam Islam memperhatikan secara komprehensif menyeluruh, mencakup berbagai makhluk yang diciptakan oleh Tuhan.¹⁰⁷

2. Etika Islam Menurut Filosof Muslim

a. Ibnu Rush

Ibnu Rusyd, mengenai etika Ibnu Rusyd membenarkan teori Plato yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan kerja sama untuk memenuhi keperluan hidup dan mencapai kebahagiaan. Dalam merealisasikan kebahagiaan yang merupakan tujuan akhir bagi manusia, diperlukan bantuan agama yang akan meletakkan dasar

¹⁰⁴ Rafik Issa Beekum, *Islamic Business Ethics*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h. 14.

¹⁰⁵ Hamzah Ya'kub, *Pengantar Etika Islam Pembinaan Akhlakul Karimah*, (Bandung: Cv. Diponegoro, 1983), h. 12.

¹⁰⁶ Yatimin Abdullah, *Pengantar Studi Etik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persajda, 2006), h. 321.

¹⁰⁷ *Ibid*, h. 324.

dasar keutamaan akhlak secara praktis. juga bantuan filsafat yang mengajarkan keutamaan teoritis, untuk itu diperlukan kemampuan perhubungan dengan akal aktif.¹⁰⁸

b. Al Ghazali

Filsafat etika al-Ghazali dapat kita lihat pada teori tasawufnya dalam bukunya *Ihya' Ulumuddin*. Dengan kata lain. filsafat etika al Ghazali adalah teori tasawufnya. Mengenai tujuan pokok dari etika al-Ghazali kita temukan pada semboyan tasawuf yang terkenal: *al Takhalluq bin Akhlaqillah 'ala mqothil Basyathzyyah*, atau pada semboyan yang lain, *al-Shifarir-Rahman 'ala Taqhathil Basyarhiyah*.

Maksud semboyan itu adalah agar manusia sejauh kesanggupannya meniru-niru perangai dan sifat-sifat ketuhanan seperti pengasih, penyayang, pengampun dan sifat sifat yang disukai Tuhan, sabar jujur, takwa, zuhud, ihlas beragama dan sebagainya.¹⁰⁹

c. Ar Razi

Filsafat etika al-Razi terdapat hanya dalam karyanya : aI-Tibb al-Ruhani dan al-Shira: al-Falsafiyyah. al-Razi berpendapat bahwa: Seorang dalam hidup ini jangan terlalu zuhud tetapi jangan pula terlalu tamak. Yang paling baik adalah yang moderat. Artinya , jangan terlalu mengumbar nafsu tetapi jangan pula membunuh nafsu. Segala sesuatu hendaknya menurut kebutuhan saja. Untuk mencapai tujuan tersebut ia membuat dua buah batas dalam hidup ini:

1) Batas Tertinggi

Batas tertinggi ialah menjauhi kesenangan yang hanya dapat diperoleh dengan jalan menyakiti orang lain ataupun bertentangan dengan rasio.

¹⁰⁸Mustofa. *Filsafat Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), h. 126.

¹⁰⁹ *Ibid.*, h. 240.

2) Batas Terendah

Batas terendah ialah menemukan atau memakan sesuatu yang tidak membahayakan atau menyebabkan penyakit dan memakai pakaian sekedar untuk menutup tubuh, dan diantara batas itu orang dapat hidup tanpa keterlayakan.¹¹⁰

d. Al Farabi

Konsep etika yang ditawarkan al-Farabi dan menjadi salah satu hal penting dalam karya karyanya, berkaitan erat dengan pembicaraan tentang jiwa dan politik. Begitu juga erat kaitanya dengan persoalan etika ini adalah persoalan kebahagiaan. Di dalam kitab at-Tanbih fi Sabili al-Sa'adah dan Tanshil al-Sa'adah, al-Farabi menyebutkan bahwa kebahagiaan adalah pencapaian kesempurnaan akhir bagi manusia.¹¹¹ Al-Farabi juga menekankan empat jenis sifat utama yang harus menjadi perhatian untuk mencapai kebahagiaan didunia dan diakhirat bagi bangsa-bangsa dan setiap warga negara, yakni:

- 1) Keutamaan teoritis, yaitu prinsip-prinsip pengetahuan yang diperoleh sejak awal tanpa diketahui cara dan asalnya, juga yang diperoleh dengan kontemplasi, penelitian dan melalui belajar.
- 2) Keutamaan pemikiran, adalah yang memungkinkan orang mengetahui hal-hal yang bermanfaat dalam tujuan. Termasuk dalam hal ini, kemampuan membuat aturan-aturan, karena itu disebut keutamaan pemikiran budaya (*fadhail fikriyah madaniyyah*).
- 3) Keutamaan akhlak, bertujuan mencari kebaikan. Jenis keutamaan ini berada dibawah dan menjadi syarat keutamaan pemikiran, kedua jenis keutamaan tersebut, terjadi dengan tabiatnya dan bisa juga terjadi dengan kehendak sebagai penyempurna tabiat atau watak manusia.

¹¹⁰ M. Syarif, *Para Filosof Muslim*, (Jakarta: Mizan, 1993), h. 48.

¹¹¹ Hasyimsyah Nasution, *Filsafat Islam*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1999), h. 43.

- 4) Keutamaan amaliah, diperoleh dengan dua cara yaitu pernyataan-pernyataan yang memuaskan dan merangsang.¹¹²

3. Sumber Etika Islam

Sumber etika Islam adalah al-Quran dan As-Sunnah. Sebagai sumber etika Islam ialah al-Quran dan Sunnah menjelaskan bagaimana cara berbuat baik. Atas dasar itulah yang menjadi landasan dan sumber ajaran Islam secara keseluruhan sebagai pola hidup dan menetapkan mana yang baik dan mana yang tidak baik. al-Quran bukanlah hasil renungan manusia, melainkan firman Allah SWT. Yang Maha pandai dan Maha bijaksana. Oleh sebab itu, setiap Muslim berkeyakinan bahwa di dalam al-Quran tidak dapat ditandingi oleh pikiran manusia. Sebagai pedoman kedua sesudah al-Quran adalah Hadist Rasulullah SAW. Yang meliputi perkataan dan tingkah laku beliau. Hadist juga dipandang sebagai lampiran penjelasan dari al-Quran terutama dalam masalah-masalah yang tersurat pokok-pokoknya saja.¹¹³

4. Konsep Etika Islam

Dalam konsep filsafat Islam, ada empat hal pokok yang dibicarakan agama, yaitu, Tuhan, manusia, alam, dan kebudayaan. Etika agama pada dasarnya mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya, manusia dengan sesamanya, dan dengan dirinya, hubungan manusia dengan alam sekitarnya.

a. Etika Manusia dengan Tuhannya

Dalam syariat Islam yang bersumber pada al-Quran dan sunah menetapkan titik tolak etika manusia kepada Allah SWT adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan melainkan Allah. Dari sinilah dapat dipahami selanjutnya, sebagaimana dijelaskan dalam al-Quran tentang kebesaran, keagungan dan kesucian Allah SWT. Di mana tidak ada satu makhluk pun yang dapat menyamai-Nya. Kewajiban utama

¹¹²*Ibid.*

¹¹³ Hamzah Ya'qub, *Etika Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1991), h. 50.

manusia sebagai makhluk Allah SWT adalah beriman kepada-Nya. Wujud iman diimplementasikan melalui penegakan dan pengalaman seluruh perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.¹¹⁴

Manusia sebagai hamba Allah sepantasnya mempunyai etika baik kepada Allah. Etika manusia sebagai hamba Allah dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk kepada Tuhan sebagai Khalik. Quraish Shihab mengatakan bahwa titik tolak etika terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada tuhan selain Allah. Berkenaan dengan etika manusia sebagai hamba Allah, manusia wajib kepada Allah beretika dengan cara memuji-Nya, beristiqfar, memohon pada-Nya, melakukan segala perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Oleh sebab itu, etika manusia sebagai hamba Allah mempunyai cara-cara yang tepat untuk mendekati diri sebagai berikut:¹¹⁵

- 1) Mentauhidkan Allah, yakni tidak memusyrikkan-Nya kepada sesuatu apapun.
- 2) Beribadah kepada Allah
- 3) Bertaqwa kepada Allah, yakni melaksanakan apa-apa yang diperintahkan Allah dan meninggalkan apa-apa yang dilarang-Nya
- 4) Berdoa khusus kepada Allah, berdoa berarti meminta sesuatu kepada Tuhan. Yakni meminta kepada Allah supaya kebutuhan dan kehendak makhluk-Nya dikabulkan. Allah berfirman:

ادْعُوا رَبَّكُمْ تَضَرُّعًا وَخُفْيَةً إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ ﴿٥٥﴾

Artinya: “Berdo`alah kepada Tuhanmu dengan berendah diri dan suara yang lembut. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.”(QS. Al-A’raaf: 55)

¹¹⁴ Yatimin Abdullah, *Op.Cit.*, h. 327-330.

¹¹⁵ *Ibid.*, h. 327-330.

5) Berdzikrullah

Zikir yaitu ingat kepada Allah, memperbanyak mengingat Allah baik di waktu lapang atau di waktu sempit. Baik di waktu sehat maupun di waktu sakit.¹¹⁶

6) Bertawakal

Tawakal maksudnya ialah berserah diri kepada Allah dan menerima apa saja yang telah ditentukannya, tetapi dengan cara (berikhtiar) sekuat tenaga dan disertai dengan doa.

7) Bersabar

Yakni tahan menderita dari hal-hal yang negatif atau karena hal-hal positif. Ali bin Abi Thalib berkata “ sabar itu ada dua, sabar atas apa-apa yang tidak engkau sukai dan sabar atas apa-apa yang kau sukai.

8) Bersyukur kepada Allah

Syukur ialah suatu sifat mulai yang wajib dimiliki oleh setiap individu muslim, yaitu menyadari bahwa segala nikmat-nikmat yang ada pada dirinya itu merupakan karunia dan anugerah dari Allah semata dan menggunakan nikmat-nikmat itu sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh-Nya.¹¹⁷

b. Etika Terhadap Sesama Manusia

Secara alamiah manusia sering dikatakan sebagai makhluk sosial. Artinya, manusia tidak dapat hidup dan berkembang dengan baik tanpa bantuan dan interaksinya pada orang lain. Hubungan manusia dengan sesama manusia adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup manusia yang kompleks tersebut, baik itu kebutuhan-kebutuhan yang bersifat fisik maupun kebutuhan-kebutuhan yang bersifat psikis.

¹¹⁶*Ibid.*, h.331-338.

¹¹⁷*Ibid.*

Substansi hubungan manusia itu pada pokoknya dalam rangka saling memenuhi kebutuhan masing-masing.¹¹⁸

Islam adalah agama yang sesuai dengan fitrah manusia mengatur etika antara sesama manusia yang harus dipatuhi. Etika terhadap sesama manusia adalah mutlak dilakukan oleh seseorang tanpa terbatas oleh waktu, kondisi, tempat, agama, dan budaya. Beretika adalah fitrah manusia sebagai makhluk yang paling tinggi derajatnya dibanding makhluk lainnya. Ketinggian derajat dan martabat manusia karena etika yang akan membentuk peradaban luhur manusia. Kalau ada manusia yang beretika buruk, sebenarnya ia mengingkari fitrahnya sehingga orang yang hidupnya demikian tidak akan pernah menemukan kebahagiaan dan ketenteraman yang abadi dalam hidup. Selanjutnya etika terhadap sesama manusia dapat dikembangkan lagi sebagai berikut:

1) Etika Anak Terhadap Orang Tua

Kepada ibu dan bapak sebagai anak wajib berbakti kepadanya. Anak kepada orang tua harus memberikan perlakuan yang sangat mulia, bagaimana seorang anak harus bersikap lembut kepada ibu bapak. Allah berfirman: *“janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat baiklah kepada ibu bapak, kaum kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang yang miskin, serta ucapkanlah kata-kata yang baik kepada manusia, dirikanlah shalat dan tunaikanlah zakat. Kemudian kamu tidak memenuhi janji itu, kecuali sebahagian kecil daripada kamu, dan kamu selalu berpaling (QS. Al-Baqorah:83)”*.¹¹⁹

Di dunia ini tidak seorang pun menyamai kedudukan orang tua. Tidak ada satu usaha dan pembalasan yang dapat menyamai jasa kedua orang tua terhadap anaknya. Perbutan yang harus dilakukan seorang anak terhadap orang tua menurut al-Quran adalah berbakti

¹¹⁸ Yatimin Abdullah, *Op.Cit.*, h. 349.

¹¹⁹ *Ibid.*

kepada orang tua, mendoakanya, taat terhadap segala yang di perintahkan dan meninggalkan larang, selagi tidak bertentangan dengan agama, menghormati, merendahkan diri, berkata lembut dan baik, dan menyayangi ibu bapak sepenuh hati agar anak-anaknya pun kelak menyayanginya.

2) Etika Terhadap Saudara

Dalam pandang Islam berbuat santun terhadap saudara harus sama sebagaimana santun kepada orang tua. Misalnya seorang adik harus sopan kepada kakaknya sebagaimana seorang anak sopan kepada ayahnya. Kakak harus menyayangi adiknya seperti orang tua menyayangi anaknya.¹²⁰ Hal ini tercermin dalam sebuah hadis Nabi: *“hak kakak atas adiknya adalah seperti hak ayah atas anaknya”* (HR. Baihaqi). Rasulullah SAW bersabda *“penuhilah kewajibanmu, terhadap bapakmu, saudara perempuan dan saudara laki-lakimu, kemudian orang-orang dekat kamu dan orang-orang yang terdekat denganmu”* (HR. Hakim). Saudara itu terbatas pada saudara kandung, tetapi lebih luas lagi saudara sebangsa, saudara seagama, dan saudara sesama manusia.

3) Etika Terhadap Tetangga

Tetangga ialah orang yang tinggalnya berdekatan dengan tempat tinggal seseorang sampai empat puluh buah rumah, yang selalu mengetahui keadaannya lebih dulu dibandingkan saudara dan famili-familinya yang berjauhan.¹²¹ Kedudukan tetangga jauh lebih berarti dan lebih utama jika dibandingkan dengan sanak famili yang jauh tempat tinggalnya. Karena tetanggalah yang pertama-tama menolong, bila dalam keadaan kesulitan. Tetangga juga membela dan membantu

¹²⁰ Abu Bakar Al-Jazairi, *Mengenal Etika Dan Akhlak Islam*, (Jakarta: Lentera Basritama, 1998), h. 72.

¹²¹ Idrus HA, *Akhlak Karimah*, (Solo: Aneka, 1996), h. 129.

setiap waktu. Maka hormatilah tetangga, jangan cari kekurangannya dan jangan cari cacat- celanya. Jika secara tidak sengaja diketahui cacat-celanya simpanlah apa yang diketahui itu di dalam hati.¹²²

4) Etika kepada Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat ialah lingkungan kelompok manusia yang berada di sekelilingnya, berkerja sama, saling menghormati, saling membutuhkan dan dapat mengorganisasikan dalam lingkungan terbut sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas tertentu. Untuk meningkatkan hubungan baik terhadap lingkungan masyarakat tempat tinggal, wajib dilaksanakan sebagai anggota masyarakat adalah:

a) Meningkatkan ukhuwah dan persaudaraan

Di dalam lingkungan masyarakat harus menjalin hubungan ukhuwah dan persaudaraan dengan baik secara Islami. Karena orang-orang mukmin dengan mukmin lainnya adalah bersaudara. Allah berfirman: *“sesungguhnya orang-orang mukmin adalah bersaudara karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu mendapat rahmat”*. (QS. al-Hujurat: 10)

b) Wajib saling tolong menolong

Tolong menolong dalam lingkungan masyarakat sangat penting.¹²³ Bila seorang mempunyai hubungan kemanusiaan, ia wajib saling tolong menolong. Dan tolong menolong untuk kebaikan dan taqwa kepda Allah adalah perintah. Wajib kepda seorang mukmin tolong-menolong dengan cara yang sesuai dengan kemampuan.

¹²²*Ibid.*

¹²³ Yatimin Abdullah, *Op.Cit.*, h. 368.

c) Bermusyawarah untuk mufakat

Jika ada masalah rumit dalam masyarakat, maka musyawarah di dalam lingkungan untuk mendapatkan keputusan yang adil.

c. Etika Kepada Alam Sekitarnya

Manusia sebagai khalifah diberi kemampuan oleh Allah untuk mengelola bumi dan mengelola alam semesta ini. Manusia diturunkan ke bumi untuk membawa rahmat dan cinta kasih kepada alam seisinya. Oleh karena itu manusia mempunyai tugas dan kewajiban terhadap alam sekitarnya. Dalam ajaran Islam etika terhadap alam seisinya dikaitkan dengan tugas manusia sebagai khalifah di muka bumi.¹²⁴ Manusia bertugas memakmurkan, menjaga dan melestarikan bumi ini untuk kebutuhannya. Etika manusia terhadap alam bukan hanya semata-mata untuk kepentingan alam, tetapi jauh dari itu untuk memelihara, melestarikan dan memakmurkan alam ini. Dengan kemakmuran alam dan keseimbangannya manusia dapat mencapai dan memenuhi kebutuhannya, sehingga kemakmuran, kesejahteraan dan kerharmonisan dapat terjaga.¹²⁵

¹²⁴*Ibid.*, h. 376.

¹²⁵ *Ibid.*

BAB IV
DINAMIKA DAN KEGILAAN PERADABAN ONE PIECE LOVERS
SEMARANG

A. Analisis Dinamika *One Piece*

One Piece adalah sebuah anime dan manga tentang sekelompok Bajak Laut Topi Jerami yang dipimpin oleh seorang anak muda bernama Monkey D. Luffy, bersama teman-temannya pergi mengarungi Grand Line (lautan dalam *One Piece*) guna menemukan harta karun peninggalan raja bajak laut Gol D. Roger yaitu *One Piece* dan menjadi raja bajak laut selanjutnya. *One Piece* adalah serial anime dan manga yang masuk genre *Shounen*. Sejak tahun 1997 sampai sekarang *One Piece* telah mengeluarkan 92 volume manga dan 881 episode anime. Pada tahun 2015, *One Piece* memecahkan Guinness World Record sebagai “salinan paling banyak diterbitkan untuk seri buku komik yang sama oleh penulis tunggal”. Sampai akhir Desember 2014, manga ini telah dicetak 320.866.000 eksemplar di seluruh dunia.¹²⁶ Meski berawal dari sebuah komik di Jepang, dengan cepat *One Piece* menjadi sebuah fenomena. Karena alur cerita yang menarik *One Piece* pun hadir dalam bentuk anime yang semakin membuat banyak orang tertarik untuk menyaksikannya, dan oleh Eiichiro Oda *One Piece* dibuatkan beberapa edisi movie atau film, yang tentu saja semakin membuat para pencintanya semakin dimanjakan apalagi dengan cerita yang mudah dinikmati namun tidak mudah ditebak.¹²⁷

Di Semarang perkembangan *One Piece* dapat dikatakan cukup pesat terbukti dengan terbentuknya *One Piece Lovers Semarang* sebagai wadah berkumpul para penyuka *One Piece* baik manga maupun anime. Karena kebanyakan dari mereka berawal dari hobi kemudian dari hobi tersebut sering mengadakan acara

¹²⁶Dycky Mylano Irawa, *Representasi Rasial dalam Serial Anime One Piece Analisis Hermeneutika Gadamer*. (Purwokerto : IAIN Purwokerto 2018) hal.4.

¹²⁷Asyhari Amri. *Etika Perang dalam Film Anime One Piece Movie Z dalam Perspektif Islam*.(Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018) hal. 4

kumpul/kopdar yang kemudian terbentuklah sebuah komunitas, yang mana komunitas tersebut ada panitia atau susunan organisasinya.¹²⁸

Berawal dari sebuah hoby ataupun kegemaran yang sama mereka membentuk sebuah komunitas sebagai basis untuk menyalurkan hoby mereka. Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan Rajib selaku orang yang aktif di *One Piece Lovers* Semarang. Dia menuturkan bahwa perkembangan *One Piece* di Semarang dapat dikatakan memiliki banyak peminat baik di kalangan anak – anak, remaja maupun orang dewasa, bahkan beberapa kali ia sempat menjumpai orang tua yang menyukai *One Piece*, dikarenakan *One Piece* sendiri sudah eksis lebih dari 20 tahun lamanya. Berikut penjelasan lengkapnya:

“Di Semarang sendiri, kalau saya lihat peminatnya cukup tinggi mas, apalagi kalau di kota semarang itu kota yang cukup besar, dengan akses internet yang mudah, dan penjual komiknya pun di bermacam toko buku sudah banyak. Karena peminat One Piece ini dari segala kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, bahkan orang tua pun ada beberapa pernah saya temui suka One Piece. Iya mungkin karena One Piece sendiri sudah 20 tahun lebih jadi peminatnya itu dari berbagai usia.”¹²⁹

Dari hasil wawancara di atas penulis menyimpulkan bahwa untuk perkembangan *One Piece* di Semarang memiliki peminat cukup tinggi. Yang di maksud dengan peminat yang cukup tinggi disini adalah Semarang merupakan kota yang cukup besar, memiliki akses internet mudah, dan dapat ditemukan berbagai tempat yang menjual manga *One Piece*. Karena hal-hal tersebut *One Piece* mudah menarik orang-orang untuk menonton maupun membaca manga *One Piece*. Peminatnya mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Tidak heran *One Piece* dapat dengan mudah diminati oleh warga Semarang karena manga atau anime karya mangaka Eichiro Oda sendiri telah eksis lebih dari 20 tahun.

¹²⁸Wawancara dengan Maimun hari Minggu, 1 Desember 2019

¹²⁹Wawancara dengan Rajib Minggu, 13 Oktober 2019

Meskipun merupakan anime populer, namun animo *One Piece* di kota Semarang sendiri dapat dikatakan mengalami naik turun, seperti penjelasan Rajib sebagai berikut:

“Untuk perkembangan One Piece di Semarang cukup baik, ya memang ada pasang surutnya. Mungkin kalau yang dibahas lagi bagus atau seru animonya juga naik, atau kalau kita sedang mengadakan acara semisal anniversary atau ikut acara jejepangan di kampus-kampus, itu animonya bisa berkali-kali lipat. Tapi kalau pas lagi enggak ada acara, kadang iya animonya sedikit turun.”¹³⁰

Sesuai dengan hasil wawancara di atas, meskipun merupakan anime yang populer, perkembangan *One Piece* di Semarang mengalami pasang surut peminat. Pasang surut disini adalah seperti penjelasan dari hasil wawancara di atas, disebutkan bahwa peminatnya mengalami kelonjakan ketika episode anime yang sedang dibahas bagus atau seru animo peminatnya naik, atau ketika *One Piece Lovers* Semarang mengadakan acara seperti merayakan *anniversary* komunitas, dan ikut ambil bagian dalam acara Jejepangan di kampus-kampus animo peminat *One Piece* naik berkali-kali lipat. Sebaliknya mengalami penurunan ketika komunitas *One Piece Lovers* Semarang sedang tidak mengadakan acara maupun event animo peminatnya sedikit turun.

Jadi untuk dinamika perkembangan *One Piece* di Semarang, mengalami naik turun dalam hal minat akan anime *One Piece*. Seperti halnya film anime yang lain, animo peminat *One Piece* paling tinggi ketika episode anime yang sedang tayang memiliki cerita yang bagus dan seru peminatnya pasti naik, ketika sedang tayang di bioskop serial movie *One Piece*, dan ketika komunitas *One Piece* Semarang mengadakan event Jepang yang bekerja sama dengan kampus – kampus di Semarang, terbukti dengan banyaknya pengunjung yang datang dalam event Jejepangan yang di selenggarakan di Semarang. Sebaliknya ketika komunitas sedang sepi ataupun tidak sedang mengadakan event dapat dikatakan peminatnya turun. Meskipun begitu, tidak sulit bagi para penggemar untuk

¹³⁰Wawancara Rajib Minggu, 13 Oktober 2019

membeli komik *One Piece* karena di Semarang banyak toko buku yang menjual komik-komik *One Piece* seperti di Gramedia, Pasar Johar dll. Untuk yang gemar mengoleksi *action figure* di Semarang juga tidak sulit untuk membeli barang tersebut, karena banyak terdapat pusat perbelanjaan (Mall) yang lengkap di Semarang, dan yang ingin mendapatkan *action figure* seri langka yang tidak terjual di Semarang, anggota komunitas *One Piece Lovers* Semarang siap membantu memensankan apabila kita sulit mendapatkan barang tersebut.

B. Analisis Kegilaan Peradaban *One Piece Lovers* Semarang

Melakukan kegiatan yang kita sukai dapat menjadikan seseorang merasa senang. Seringkali kegiatan tersebut mereka lakukan guna mengisi waktu luang ataupun melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari yang padat. Menonton anime dalam konteksnya *One Piece* juga merupakan aktivitas yang banyak digemari berbagai kalangan. Dengan menonton *One Piece*, merupakan pilihan mereka dalam mengisi waktu luang ataupun cara seseorang melepas penat dari rutinitas kerja yang melelahkan. Tetapi suatu kegiatan jika dilakukan secara sembarangan dan secara berlebihan juga tidak baik. Seperti kegemaran seorang akan anime (*One Piece*) yang mereka tunjukkan secara berlebihan tidaklah baik.

Jika dikaitkan dengan pengertian kegilaan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia¹³¹ yang mana mengatakan bahwa kegilaan memiliki lima arti yaitu :

1. sifat (keadaan, perihal),
2. kegemaran (keasyikan, kesukaan) yang berlebih – lebihan,
3. sesuatu yang melampaui batas,
4. kebodohan, kesalahan (dengan sengaja), dan
5. ketidakberesan; kericuhan; kekacauan.

Pengertian tersebut cocok dengan apa yang dialami oleh beberapa anggota komunitas yaitu kegemaran (keasyikan, kesukaan) yang berlebih – lebihan.

¹³¹Gila.Diambil dari: <https://kbbi.web.id/gila.html>. Diakses pada 4 Maret 2020, pukul 22:10 wib.

Kegemaran yang berlebih ini mereka tunjukkan dengan cara mengoleksi barang-barang berupa kaos, *action figure*, jaket, stiker, topi dan aksesoris-aksesoris lain yang berkaitan dengan *One Piece*. Harga-harga barang-barang tersebut bervariasi dari yang murah sampai mahal. Bahkan seperti penjelasan dari wawancara dengan salah satu anggota *One Piece Lovers* Semarang, terdapat barang yang harganya bisa dikatakan tidak murah yaitu *action figure*. *Action figure* sendiri memiliki banderol yang mahal bahkan ada yang banderolnya seharga mobil. Fenomena tersebut termasuk dalam suatu kegemaran yang berlebih-lebihan karena mereka rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit demi mendapatkan apa yang mereka mau. Tetapi terlepas itu seperti penjelasan Vicky di atas, mereka bahkan tidak keberatan dan bahkan mereka mendapatkan kepuasan akan hal tersebut.

Seperti yang telah disebutkan, tentang bagaimana bentuk-bentuk kegilaan yang terjadi pada komunitas *One piece Lovers* Semarang, dalam dunia filsafat terdapat tokoh filsafat yang mengemukakan teori tentang kegilaan peradaban yaitu seorang tokoh filsuf asal Perancis bernama Michel Foucault. Dari teori yang dikemukakan dalam bukunya *Madness and Civilization*, Foucault menjelaskan bagaimana perkembangan kegilaan pada awal *Rennaisans* hingga peradaban modern.

Sejarah kegilaan yang ditulis Foucault dalam bukunya *Madness and Civilizations*, tidak hanya menunjukkan bagaimana status kegilaan itu lahir, bagaimana munculnya ilmu-ilmu psikiatri dan psikologi, namun ia berkata bahwa ia sedang menulis arkeologi pembungkaman.¹³²

Foucault memaparkan bahwa dalam setiap masyarakat selalu ditemukan orang-orang yang berperilaku berbeda dari yang lain. Perbedaan ini mencakup di semua wilayah aktifitas manusia. Foucault membagi wilayah aktifitas manusia ini ke dalam empat kategori:

¹³²George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), hal. 82

- a. Buruh, atau produksi ekonomi
- b. Seksualitas, keluarga: yakni reproduksi masyarakat
- c. Bahasa, pengucapan
- d. Aktifitas yang menggelikan, seperti permainan dan festival-festival.

Mereka yang berperilaku berbeda, yang tampak tidak sesuai dengan aturan-aturan yang terbatas dalam empat wilayah di atas, disebut sebagai “individu-individu marjinal”.¹³³ Mereka diasingkan dan dikucilkan dalam segala hal, singkatnya mereka dianggap sebagai orang gila.

Foucault menunjukkan bahwa kegilaan bukanlah sekedar masalah empiris atau medis, melainkan berkaitan dengan norma-norma sosial dan bentuk-bentuk diskurs yang berlaku pada periode sejarah tertentu. Dengan meneliti sejarah kegilaan dalam kaitannya dengan peradaban manusia. Foucault menunjukkan salah satu faktor penting (namun diabaikan) yang mempengaruhi cara manusia melihat dirinya, masyarakat dan masa depannya pengertian tentang kegilaan itu diciptakan oleh manusia. Secara tidak sadar menciptakan kerangkeng-kerangkeng bagi dirinya sendiri. Kerangkeng-kerangkeng inilah yang disebut moralitas.¹³⁴

Berdasarkan teori yang dijelaskan terdapat kemiripan tentang apa yang terjadi pada komunitas *One Piece Lovers* Semarang. Seperti halnya yang terjadi pada *One Piece Lovers* Semarang terdapat fenomena yang mana mereka mengadaptasi sesuatu yang ada pada *anime One Piece* kedalam perilaku kehidupan mereka sehari-hari. Semisal contoh penggunaan bahasa Jepang yang mereka adaptasi dari sebuah *anime* mereka terapkan pada cara mereka berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun hanya antar sesama anggota saja, sudah mengindikasikan adanya sebuah fenomena kegilaan yang dijelaskan Michel Foucault.

¹³³M. Foucault, *Pengetahuan dan Metode : Karya – Karya Michel Foucault*, (Yogyakarta: JALASUTRA, 2002), hal. 105.

¹³⁴Wahyu Murtiningsih, *Para Filsuf dari Plato Sampai Ibnu Bajjah*, (Yogyakarta: Ircisod, 2012), hal. 133.

Menonton *One Piece* bagi sebagian orang merupakan aktivitas yang menghibur dan dapat menghilangkan rasa penat. Bagi sebagian orang lainnya aktivitas tersebut merupakan suatu kegiatan yang kurang bermanfaat.

Untuk orang-orang yang tidak menemukan nilai kepuasan. Menghabiskan uang dengan nilai yang tidak sedikit hanya untuk sebuah mainan (*action figure*) rasanya sangat tidak masuk akal. Dikarenakan harga yang harus dikeluarkan dengan mainan yang didapat untuk orang-orang yang tidak mengerti tidak sebanding. Orang-orang ini berpikir untuk apa menghabiskan uang dengan jumlah yang banyak hanya untuk sebuah mainan dan bukan untuk sesuatu yang lebih berguna. Lain cerita dengan penggemar anime. Menghabiskan uang untuk membeli *action figure* yang harganya tidaklah murah mereka tidak keberatan dan mereka malah mendapatkan kepuasan jika *action figure* yang mereka miliki merupakan edisi terbatas.

Bagi orang-orang awam yang tidak menemukan titik keasyikan dari hoby orang lain, mereka berpikir bahwa “buat apa melakukan hal tersebut, pasti akan buang-buang waktu saja. Sama halnya dengan seorang yang tidak menemukan titik keasyikan dari menonton *One Piece*, mereka merasa bahwa hal tersebut tidaklah penting. Mereka merasa bahwa orang-orang tersebut berbeda yang tidak sesuai dengan aturan-aturan yang mereka yakini. Mereka merasa harus menjauhi dalam segala hal, apa yang dilakukan merupakan sebuah kegilaan dan menganggap sebagai orang gila, Seperti tanggapan-tanggapan yang diarahkan pada *One Piece Lovers* Semarang.

Kegilaan telah dikonsepsikan dan ditangani secara berbeda-beda dalam setiap periode sejarah tertentu. Ada pergeseran-pergeseran tentang makna kegilaan berikut posisi orang-orang gila dalam masyarakat. Tema kegilaan, dewasa ini semakin berkembang, kegilaan yang pada awalnya diorientasikan pada kaum minoritas, kini mulai bergeser. Kegilaan mengalami perluasan makna, jika dulu kegilaan seringkali diartikan sebagai sebuah gangguan kejiwaan yang

dialami seseorang dan harus ditangani secara medis, maka sekarang kegilaan juga diartikan dan diperuntukkan untuk merefleksi keadaan zaman.

C. Analisis Perspektif Etika Islam

Islam adalah agama yang sesuai dengan fitrah manusia mengatur etika antara sesama manusia yang harus dipatuhi. Etika terhadap sesama manusia adalah mutlak dilakukan oleh seseorang tanpa terbatas oleh waktu, kondisi, tempat, agama, dan budaya. Beretika adalah fitrah manusia sebagai makhluk yang paling tinggi derajatnya dibanding makhluk lainnya.

Manusia merupakan makhluk sosial. Artinya, manusia tidak dapat hidup dan berkembang dengan baik tanpa bantuan dan interaksinya pada orang lain. Hubungan manusia dengan sesama manusia adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup manusia yang kompleks tersebut, baik itu kebutuhan-kebutuhan yang bersifat fisik maupun kebutuhan-kebutuhan yang bersifat psikis. Substansi hubungan manusia itu pada pokoknya dalam rangka saling memenuhi kebutuhan masing-masing.¹³⁵

Hubungan seseorang dengan lingkungan masyarakat juga perlu dilakukan dalam kehidupan. Lingkungan masyarakat ialah lingkungan kelompok manusia yang berada di sekelilingnya, berkerja sama, saling menghormati, saling membutuhkan dan dapat mengorganisasikan dalam lingkungan terbut sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas tertentu. Di dalam lingkungan masyarakat harus menjalin hubungan ukhuwah dan persaudaraan dengan baik secara Islami. Karena orang-orang mukmin dengan mukmin lainnya adalah bersaudara. Allah SWT berfirman:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوِيكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

¹³⁵Yatimin Abdullah, *Pengantar Studi Etik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persajda, 2006), hal. 349

Artinya: “*sesungguhnya orang-orang mukmin adalah bersaudara karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu mendapat rahmat*”.
(QS. al-Hujurat: 10)

Dari isi kandungan QS. al-Hujarat ayat 10 bahwasannya orang-orang mukmin adalah bersaudara. Baik itu kaya ataupun miskin, berkulit putih maupun hitam mereka adalah saudara. Seperti yang terjadi pada komunitas *One Piece Lovers* Semarang mereka menganggap semua anggota adalah saudara, mereka tidak membedakan setiap anggotanya, mereka juga tidak memiliki kriteria khusus pada calon anggota yang ingin bergabung. Berbagai cara mereka lakukan guna mempererat tali persaudaraan mereka, mereka mengadakan kegiatan-kegiatan seperti kopdar rutin setiap sebulan 2 sampai 3 kali, mengadakan acara *anniversary* komunitas setiap tahun, melakukan liburan bersama. Mereka lakukan guna mempererat tali persaudaraan antar anggota.

Tolong menolong dalam lingkungan masyarakat juga sangat penting.¹³⁶ Bila seorang mempunyai hubungan kemanusiaan, ia wajib saling tolong menolong. Dan tolong menolong untuk kebaikan dan takwa kepada Allah adalah perintah. Wajib kepada seorang mukmin tolong-menolong dengan cara yang sesuai dengan kemampuan. Seperti dalam QS. al-Maidah ayat 2 Allah SWT berfirman:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “*Dan tolong-menolong lah kamu dalam kebaikan dan ketakwaan. Dan janganlah tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwa lah kamu kepada Allah, sesungguhnya siksa Allah sangat berat.*” (QS. al-Maidah: 2)¹³⁷

¹³⁶ Yatimin Abdullah, *Op.Cit.*, h. 368.

¹³⁷ QS. Al-Maidah ayat 2

Allah SWT memerintahkan kepada umatnya untuk tolong-menolong dalam kebaikan dan ketakwaan. Dan melarang umatnya untuk tolong-menolong dalam berbuat dosa maupun pelanggaran. Tolong-menolong dalam berbuat baik misalnya ketika ada seseorang baik itu kita kenal maupun tidak, hendaknya member pertolongan ketika dia membutuhkan pertolongan. Komunitas *One Piece Lovers* Semarang kerap ikut terlibat dalam kegiatan sosial. Dengan bekerja sama dengan komunitas-komunitas lain yang berada di Semarang, mereka mengumpulkan penggalangan dana guna mereka sumbangkan kepada yang membutuhkan seperti korban bencana semisal banjir, tsunami di Palu, berbagi donasi kepada yayasan-yayasan sosial, dan ketika bulan ramadhan mereka kerap berbagi menu takjil maupun santap sahur dengan sesama.

One Piece juga dapat memunculkan minat baca pada seseorang. Membaca merupakan kegiatan yang bersifat positif dan dapat menambah wawasan pada seseorang. Hal tersebut baik bahkan dianjurkan dalam Islam untuk memiliki minat dalam membaca. Allah berfirman:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya: “Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan”.
(QS. al-Alaq: 1)¹³⁸

Dikarenakan jalan cerita yang unik dan bagus, pembaca *One Piece* tidak mudah jenuh untuk terus membaca manga *One Piece*. Selain membaca manga, menonton anime *One Piece*, kita mendapat inspirasi dan berbagai pelajaran dari isi cerita anime tersebut. Contoh lain seperti memunculkan dorongan dan ketertarikan akan mempelajari Bahasa dan kebudayaan Jepang. Karena terbiasa menonton dengan bahasa Jepang mereka memiliki ketertarikan untuk dapat berbicara bahasa jepang. Seperti dalam komunitas *One Piece Lovers* Semarang cara mereka berkomunikasi tidak jarang mereka menyelipkan kata-kata dalam

¹³⁸QS. al-Alaq ayat 1

bahasa Jepang dalam komunikasi mereka sehari-hari maupun dalam obrolan pesan teks.¹³⁹

Selain dampak positif terlalu sering menonton *One Piece* membuat seseorang asyik bahkan lupa akan kehidupan mereka. Ketika mereka telah sampai di tahap yang ekstrem, mereka cenderung lebih memilih mengisolasi diri dari pergaulan. Mereka merasa memiliki dunia mereka sendiri dan menganggap kehidupan yang nyata adalah sebuah dunia yang kejam. Maimun menceritakan pengalamannya bahwa ia dulu sering menonton *One Piece* sampai lupa waktu. Dan dia bersyukur tersadarkan oleh temannya yang menasehatinya agar tidak terlalu berlebihan dalam menonton anime.

Seperti penjelasan pengalaman salah satu anggota komunitas¹⁴⁰ pada bab 2 halaman 33. Dapat dikatakan masuk kedalam jenis *simple schizophrenia*, yaitu hilangnya ambisi dan dorongan dari dalam diri secara bertahap dan perlahan – lahan. Mereka menarik diri dari hubungan personal dan lingkungan kerja. Pelaku merasa memiliki dunia mereka sendiri dan menganggap kehidupan yang nyata adalah sebuah dunia yang kurang sesuai dengan apa yang dibayangkan. Pelaku lebih memilih mengisolasi diri dari lingkungan dan mengabaikan kejadian yang terjadi disekitarnya. Jadi, ketika kita menyukai suatu hal ataupun kegiatan semestinya dilakukan dengan sewajarnya saja tidak usah terlalu berlebihan. Seperti halnya suka terhadap *One Piece*, menonton *One Piece* hendaknya kita tetap memperhatikan waktu dan jangan sampai melupakan akan sesuatu hal yang terjadi di sekitar kita.

Dari apa yang telah dialami subjek penelitian pada bab 3 dapat dikatakan sebagai gangguan jiwa (berlebihan pada *One Piece*) seperti apa yang dijelaskan Zakiah Daradjat yaitu kumpulan dari keadaan-keadaan yang tidak normal, baik yang yang berhubungan dengan fisik, maupun dengan dengan mental. Keabnormalan yang dimaksud, tidak disebabkan oleh sakit atau rusaknya bagian-

¹³⁹Wawancara dengan Wawan pada hari Minggu, 13 Oktober 2019.

¹⁴⁰Wawancara dengan Maimun Hari Minggu, 1 Desember 2019

bagian anggota badan, meskipun terkadang gejalanya juga terlihat pada fisik.¹⁴¹ Orang yang dikatakan menderita gangguan jiwa bila: sering cemas tanpa diketahui penyebabnya, malas, tidak ada kegairahan untuk bekerja, rasa badan lesu dan sebagainya.

Pendekatan terapi keagamaan dapat dirujuk dari informasi al-Quran. Firman Allah SWT dalam Quran Surat Yunus:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَكُمْ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya : *“Wahai manusia, sesungguhnya sudah datang dari Tuhanmu al-Quran yang mengandung pengajaran, penawar bagi penyakit batin (jiwa), tuntunan serta rahmat bagi orang – orang yang beriman”*. (Q.S Yunus: 57)¹⁴²

Seperti penjelasan ayat di atas jika terjadi kesalahan yang akhirnya membawa kepada penyesalan orang yang bersangkutan, maka agama memberi jalan untuk mengembalikan ketenangan batin dengan minta ampun kepada Allah. Tidak ada pengertian terhadap agama, menyebabkan orang tidak bisa menentramkan hatinya sendiri. Agama dalam kehidupan sehari-hari dapat membentengi orang dari kejatuhan kepada gangguan jiwa dan dapat pula mengembalikan kesehatan jiwa bagi orang yang gelisah. Sembahyang, berdoa, dan minta ampun kepada Allah merupakan cara-cara pelega batin yang akan mengembalikan ketentraman dan ketenangan.

Dalam Islam mengajarkan bahwa jangan sampai kehidupan ini memperdaya diri sendiri, sebagaimana firman Allah SWT,

فَلَا تَعْرَظْكُمْ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا

Artinya : *Maka janganlah sekali-kali kehidupan dunia memperdaya kamu*. (QS. Luqman (31): 33).¹⁴³

¹⁴¹Zakiah Daradjat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 2001), hal. 26.

¹⁴²QS. Yunus ayat 57

¹⁴³QS. Luqman ayat 33

Dalam ayat ini, Allah Ta'ala melarang hambanya untuk terperdaya dengan kehidupan dunia termasuk dengan *One Piece*. Pada kasus di atas dia terlalu berlebihan dalam melakukan sesuatu dan disini konteksnya menonton *One Piece*. Karena asyik dengan kegiatan tersebut dia tertipu dengan dunia, sehingga sia-sialah waktunya, banyak waktu yang semestinya dapat dimanfaatkan lebih baik tetapi dia malah menyia-nyiakan waktu dengan percuma.

Bukan berarti seorang muslim tidak boleh memanfaatkan dunia ini dan kemajuan teknologi didalamnya, begitu juga menonton anime *One Piece*. Akan tetapi, hendaknya tidak melupakan kewajibannya sebagai manusia yang bertuhan. Menjalankan perintah Allah Ta'ala seperti menjalankan shalat, belajar, membantu sesama, serta kegiatan positif lainnya.

Menonton *One Piece* tidak selalu berdampak negatif, tergantung bagaimana seorang penonton dapat memilah mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya. Kegemaran terhadap *One Piece* juga mempunyai dampak positif, seperti yang terjadi dalam komunitas *One Piece Lovers* Semarang, mereka gemar akan *One Piece* tetapi tidak melupakan kehidupannya seperti soal asmara. Tidak hanya sebagai sarana menyalurkan hobinya akan *One Piece*, tidak jarang beberapa anggota *One Piece Lovers* Semarang terlibat cinta lokasi. Terdapat anggota *One Piece Lovers* Semarang yang terlibat cinta lokasi dan bahkan sampai ke jenjang yang lebih lanjut yaitu menikah.

BAB V

PENUTUP

Sebagai penutup skripsi ini, peneliti akan menyampaikan beberapa kesimpulan yang peneliti dapatkan dari analisis penelitian. Disamping itu juga peneliti sampaikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat, dan tidak lupa juga peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada Komunitas *One Piece Lovers* Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah :

1. Perkembangan *One Piece* di kota Semarang cukup pesat. Semarang merupakan kota yang cukup besar dengan didukung dengan infrastruktur-infastruktur yang memadai seperti koneksi internet yang memadai, serta banyak terdapat toko-toko ataupun gerai-gerai penjual buku atau manga dan aksesoris *One Piece* seperti Gramedia, pasar johan, penjual buku di stadion Semarang. Dengan adanya fasilitas-fasilitas tersebut membuat *One Piece* mudah diakses oleh penggemar baik dalam berupa video anime dari internet maupun manga yang dijual di toko-toko buku di kota Semarang.
2. Dari fenomena yang terjadi pada *One Piece Lovers* Semarang seperti kegilaan peradaban. Menurut Michel Foucault, kegilaan yang pada awalnya diorientasikan kepada kaum minoritas, seiring perkembangan zaman terdapat pergeseran-pergeseran makna. Kegilaan sendiri mengalami perluasan makna. Jika dulu kegilaan seringkali diartikan sebagai sebuah gangguan kejiwaan yang dialami seseorang dan harus ditangani secara medis, maka sekarang kegilaan juga diartikan dan diperuntukkan untuk merefleksi keadaan zaman. Seperti halnya yang terjadi pada zaman sekarang kegilaan tidak seluruhnya merujuk kepada yang medis tetapi kepada sesuatu hal yang berbeda dari

individu dengan individu yang lain, kelompok dengan kelompok yang lain. Mereka yang dianggap berbeda ini dianggap sebagai sesuatu kegilaan.

3. Menonton anime dalam konteksnya *One Piece* juga merupakan aktivitas yang banyak digemari berbagai kalangan. Dengan menonton *One Piece*, merupakan pilihan mereka dalam mengisi waktu luang ataupun cara seseorang melepas penat dari rutinitas kerja yang melelahkan. Dari *anime* tersebut kita mendapat inspirasi dan mendapat berbagai pelajaran dari isi cerita anime tersebut, serta memunculkan dorongan dan ketertarikan akan mempelajari Bahasa dan Kebudayaan Jepang.

Tetapi terlalu sering menonton *One Piece* membuat seseorang asyik bahkan lupa akan kehidupan mereka. Memang melakukan kegiatan yang kita sukai dapat menjadikan seseorang merasa senang. Tetapi suatu kegiatan jika dilakukan secara sembarangan dan secara berlebihan juga tidak baik. Seperti kegemaran seorang akan anime (*One Piece*) yang mereka tunjukkan secara berlebihan tidaklah baik. Terlalu sering menonton *One Piece* juga merupakan kegiatan yang membuang-buang waktu dan nmubazir. Karena terlalu asyik dengan kegiatan tersebut kita lupa dengan kegiatan positif yang liannya. Kita boleh memiliki kegemaran akan sesuatu, tetapi sewajarnya saja jangan sampai melupakan kewajiban sebagai kita muslim.

B. Saran-saran

1. Untuk peneliti lain jika ingin membahas tentang *One Piece Lovers* Semarang, disarankan menggali informasi lebih banyak lagi dan lebih maksimal lagi agar hasilnya lebih baik.
2. Untuk semuanya yang gemar menonton anime hendaknya ketika menonton anime janganlah sampai melupakan waktu. Hendaknya membagi waktu, jangan semua waktunya di habiskan untuk menonton anime secara maraton, dan sebaiknya perhari di batasi 2 atau 3 jam.

C. Penutup

Puji Syukur panjatkan kehadirat Allah SWT Tuhan semesta alam yang tiada kekuatan apapun melainkan dari-Nya. rasa syukur kepada Allah SWT karena hanya dengan pertolongan dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi ini.

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pembaca dan peneliti sendiri khususnya, selain itu juga mampu memberikan khasanah ilmu pengetahuan yang positif bagi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora (FUHUM), lebih khusus lagi pada jurusan Aqidah dan Filsafat Islam. Amin

Daftar Pustaka

- Abd Haris, *Pengantar Etika Islam*, (Sidoarjo: Al-Afkar, 2007)
- Abdullah, Yatimin. *Pengantar Studi Etik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persajda, 2006)
- Agustina, Helmi. *KOnsep Diri Otaku Anime di Kota Serang*, (Serang Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,).
- Al-Jazairi, Abu Bakar. *Mengenal Etika Dan Akhlak Islam*, (Jakarta: Lentera Basritama, 1998)
- Alfan, Muhammad. *Filsafat Etika Islam*,(Bandung: Pustaka Setia, 2011)
- Amri, Asyari. *Etika Perang dalam Film Anime One Piece Movie Z dalam Perspektif Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018).
- Arief Hendarto, Muhammad. *Konstruksi Kegilaan dalam Serat Kalatidha Karya Ranggawarsita*, (Semarang: UIN Walisongo, 2014).
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 1990)
- Beekum, Rafik Issa. *Islamic Business Athics*, (Jakarta: Pustaka Pelajar. 2004)
- Bertens, Karl. *Sejarah Filsafat Kontemporer Prancis*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013)
- Cahyaning Pertiwi, Dinda. *Kekerasan dalam Komik One Piece (Analisis Isi Gambar Kekerasan dalam Buku Komik One Piece Seri 40-44)* (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2013).
- Daradjat, Zakiah. *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 2001)
- Djakfar, Muhammad. *Etika Bisnis Menangkap Spirit Ajaran Langit Dan Pesan Moral Ajaran Bumi*,(Jakarta: Penebar Plus, 2012)
- Foucault, Michel. *Kegilaan dan Peradaban, Madness and Civilization*, terjemahan Yudi Santoso, (Yogyakarta: IKON TERALITERA, 2002)
- Foucault, Michel. *Pengetahuan dan Metode Karya-karya Penting Foucault*, (Yogyakarta: JALASUTRA. 2012)
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Anime>. diakses pada 25 Juni 2019

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Fanbase>. diakses pada 24 Juni 2019

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gila>. Diakses pada 4 Maret 2020

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kopdar>. diakses pada 25 Juni 2019

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Manga>. Diakses pada 25 Juni 2019

<https://kbbi.web.id/gila.html>. Diakses pada 4 Maret 2020

<https://kbbi.web.id/simptom.html>. diakses pada 24 Desember 2019

Idrus HA, *Akhlak Karimah*, (Solo: Aneka, 1996)

Irianto, Agus. Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan Dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippuden Yang Ditayangkan Di Global TV Periode Bulan November 2010, *Jurnal Kekerasan Dalam Serial Televisi*. Vol.5, No.2, 70-30. (Surakarta, Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta 2011). Hal.70-30. Diambil dari: <http://eprints.ums.ac.id/16141/>. Diakses pada tanggal 23 April 2019

Kebung, Konrad. *Michel Foucault Parrhesia dan Persoalan Mengenai Etika* (Jakarta: Obor, 1997)

Lechte, John. *50 Filsuf Kontemporer*, (Yogyakarta: Kanisius, 2001)

Kurniawan, Fajar. *Gambaran Karakteristik pada Pasien Gangguan Jiwa Skizofrenia di Instalasi Jiwa RSUD Banyumas Tahun 2015*, (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2016)

M. Syarif, *Para Filosof Muslim*, (Jakarta: Mizan, 1993)

Millah, Isma. *Psikologi Anime (Studi deskriptif pada komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018).

Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999)

Moleong, Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2006)

Murtiningsih, Wahyu. *Para Filsuf dari Plato Sampai Ibnu Bajjah*, (Yogyakarta: Ircisod, 2012)

- Mustahyun, Sultriana. “Dinamika Konflik Sunni-Syiah di Indonesia Perspektif Kuasa Michel Foucault”, *Palita: Journal of Social-Religion Research*, Vol. 2, No. 2, hal. 93-108, ISSN(P): 2527-3744; ISSN(E): 2527-3752 (Oktober, 2017)
- Mustofa. *Filsafat Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997)
- Mylano Irawa, Dycky. *Representasi Rasial dalam Serial Anime One Piece Analisis Hermeneutika Gadamer*. (Purwokerto : IAIN Purwokerto 2018)
- Narbuko, Cholid. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta : Bumi Aksara. 2015)
- Nasution, Hasyimsyah. *Filsafat Islam*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1999)
- Oda, Eiichiro. *One Piece Volume 84*, (Jakarta : PT. Elex Media Komputendo, 2018)
- P. Hutingson, Samuel. *Benturan Antar Peradaban dan Masa Depan Politik Dunia*, Terjemahan. Sadat Ismail, (Jakarta: Qalam, 2001)
- P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999)
- Prima Anggradinata, Langgeng. “Konsep Kegilaan dan Kekuasaan Michel Foucault dalam Cerpen “Catatan Harian Orang Gila” Karya Luxun”, *Wahana*, Volume 1, No. 13, ISSN 853-5876 (2016/2017)
- Ritzer, George. *Teori Sosial Postmodern*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009)
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Syafitri, Muhammad. *Analisis Pesan Moral dalam Anime “One Piece” Karya Eiichiro Oda*, (Medan: Universitas Sumatra Utara, 2012).
- Syed Naquib Al Attas, *Prolegomena to the Mataphysics of Islam*, (Kuala Lumpur: ISTAC, 2001)
- Tasmuji, Dkk, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011)
- Tibi, Bassam. *Krisis Peradaban Islam Modern (Sebuah Kultur Praindustri dalam Era Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)*, (Yogyakarta: Pt Tiara Wacana, 1994)
- Wawancara dengan Agung Minggu, 1 Desember 2019

Wawancara dengan Maimun Hari Minggu, 1 Desember 2019

Wawancara dengan Rajib Minggu, 13 Oktober 2019

Wawancara dengan Vicky Andi Pradana pada Hari Minggu, 13 Oktober 2019

Wawancara dengan Wawan pada hari Minggu, 13 Oktober 2019

Ya'qub, Hamzah. *Pengantar Etika Islam Pembinaan Akhlakkul Karimah*,
(Bandung: Cv. Diponegoro,1983)

Ya'qub, Hamzah. *Etika Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1991)

Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafinda Persada, 1999)

Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam (Dirasah Islamiyah II)*, (Jakarta: Rajawali
press, 2001)

Yudha Juwantara, Oji Kurniadi, “Analisis Gaya Framing Kepemimpinan Monkey
D. Luffy dalam Kartun One Piece Episode 235”,*Universitas Islam
Bandung, Volume 4, No.1, ISSN: 2460-6510* (2018).

Zefanya Telling, Ronaldy. *Komodifikasi “Kegilaan” Toni Blank dalam Sosial
Media*, (Jakarta: Universitas Indonesia, 2012)

Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara,
2009)

Lampiran – lampiran

A. Daftar Pertanyaan

Pertanyaan untuk ketua komunitas

1. Siapa nama mas/mb?
2. Status?
3. Bagaimana sejarah terbentuknya komunitas one piece semarang?
4. Sejak kapan komunitas one piece semarang terbentuk?
5. Apa saja kegiatan-kegiatan yang ada pada komunitas one piece semarang?
6. Bagaimana dinamika perkembangan one piece?
7. Bagaimana anime one piece menurut pandangan mas/mb?
8. Seberapa tertarikkah dengan anime one piece?
9. Menurut mas apakah anime one piece memiliki banyak peminat di Indonesia?
Khususnya di semarang sendiri?
10. Apakah menurut mas menonton anime one piece dapat memberikan dampak apabila ditonton dengan intensitas tinggi?

Pertanyaan untuk anggota

1. Siapa namanya?
2. Status?
3. Semenjak kapan suka one piece?
4. Alasan kenapa suka dengan one piece?
5. Seberapa tertarikah anda dengan one piece?
6. Bagaimana dinamika perkembangan one piece?
7. Mas/mb punya sesuatu benda yang berhubungan dengan one piece?
8. Bagaimana pendapat anda jika orang lain mengatakan menonton one piece sebagai hal yang sepele?
9. Mas/mb maaf sebelumnya ada enggak temen atau saudara yang komentarin sesuatu yang buruk karena suka dengan one piece?
10. Bagaimana tanggapan anda tentang komentar tersebut? Beri contohnya

B. Foto – foto Kegiatan



Gambar : Anniversary Pertama *Oplovers* Semarang, mendaki gunung dan camping



Gambar : Anniversary ke 2 *Oplovers* Semarang, camping di Mawar, Bandungan



Gambar : Anniversary ke 3, menyewa villa di Bandungan



Gambar : Acara nonton bareng one piece movie gold di Semarang





Gambar : Ikut serta dalam event Jejepangan



Gambar : Acara kopdar setiap bulan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap : Luthfi Mubarak
Tempat/Tgl Lahir : Pemalang, 11 Agustus 1994
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat : Jl. D.I Panjaitan No. 2 Kelurahan Paduraksa
Pemalang

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Pendidikan Formal
 - a. SDN 01 Paduraksa
 - b. SMP N 4 Bantar Bolang
 - c. SMP N 5 Pemalang
 - d. MAN Pemalang
 - e. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Demikian daftar riwayat hidup yang dibuat dengan data yang sebenarnya dan semoga menjadi keterangan yang lebih jelas.

Semarang, 18 Maret 2020

Peneliti,



Luthfi Mubarak
NIM: 1404016034