

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai sumber hukum Islam, hadis adalah rujukan kedua sesudah al-Quran, dan secara langsung merujuk kepada Nabi Muhammad Saw. pada saat masih hidup, baik sebelum maupun sesudah menjadi Rasul. Hadis lahir sebagai bagian yang tidak terlepas dalam diri Nabi Muhammad, yang menjadi sumber pokok hadis, yang mana beliau telah mendampingi umatnya dalam waktu yang cukup lama, serta berbarengan dengan diturunkannya al-Quran sebagai wahyu yang menambah kesempurnaan yang dimiliki beliau sehingga menjadi pedoman bagi umatnya. Hadis adalah suatu bentuk hubungan sosial Nabi Muhammad yang menjadikannya sebagai yang memberi penjelasan atas al-Quran yang disampaikan kepada sahabat dan untuk umat-umat selanjutnya (Andariati, 2020).

Dalam kurun waktu yang sangat lama yaitu tidak kurang sampai 23 tahun Nabi Muhammad Saw. Beliau membawa umatnya dari masa kekacauan sehingga sampai ke masa yang lebih baik lagi. Jasa beliau dalam mengubah situasi dan kondisi di Mekkah yang penuh dengan kegelapan serta dari banyaknya kesusahan yang beliau alami tidak menurunkan semangat beliau dalam membina akhlak (Mahmud, 2017). Beliau adalah sosok pantas untuk menjadi panutan dalam tingkah laku. Nabi Muhammad juga berperan sebagai mentor dalam bertingkah laku dan bertindak tutur yang sangat relevan dengan apa yang Allah Swt. ajarkan. Beliau menjadikan dirinya sebagai contoh nyata yang tidak sebatas apa yang beliau katakan tapi juga apa yang beliau lakukan di kegiatan sehari-harinya. Sekalipun terhadap orang yang tidak menyukainya Nabi Muhammad Saw masih memperlakukan dengan sebaik-baik perilaku. Maka sebab itu banyak yang mengagumi serta memuji Rasulullah Saw. (Purnawati, 2019).

Perilaku dalam Islam sering disebut dengan istilah akhlak, yaitu tingkah laku yang terdiri atas dasar hati dan kesadaran jiwa yang tidak memakai pertimbangan apalagi ada paksaan di dalamnya. Perilaku tersebut dilakukan secara berulang-

ulang yang menghasilkan sifat yang merupakan bagian dari diri seseorang. Dan hal tersebut menjadikan sulitnya mengubah perilaku karena telah tertanam dalam diri. Apabila perbuatan tersebut menghasilkan tindakan terpuji disebut akhlakul karimah/, sedangkan apabila perbuatan tersebut menghasilkan perbuatan tercela disebut *akhlakul maz/mumah*. Tindakan atau tingkah laku tercela itu adalah perilaku yang akan mendatangkan kerugian baik diri sendiri maupun orang lain, sehingga hal tersebutlah yang sangat bertentangan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam agama Islam (Alfarizi, 2020).

Dari sekian banyak akhlak tercela salahsatunya adalah adu domba atau *namīmah*. Adu domba atau *namīmah* biasa dilakukan dengan menceritakan apa yang dikatan orang lain kepada lawan bicara lainnya dengan tujuan memecah belah (Kauma, 2009), yang sangat erat kaitannya dengan kebencian ataupun perselisihan. Adu domba atau *namīmah* juga banyak bentuknya tidak sebatas dalam bentuk perkataan atau verbal saja. Melainkan bisa berkaitan dengan tulisan, tanda, maupun isyarat. Tergantung bagaimana apa yang diteruskan dari suatu perkataan, aib, ataupun kekurangan yang dimiliki orang yang menjadi target pembicaraan tersebut (Kauma, 2009). Dorongan seseorang dalam mengadu domba yaitu melalui keinginan jahat kepada orang yang diceritakannya, atau untuk memperlihatkan rasa senang kepada orang yang disampaikan cerita itu, atau hanya sekedar obrolan yang tidak ada gunanya (Al-Gazali, 2005). Jadi banyak keadaan yang memungkinkan orang untuk berbuat adu domba tergantung faktor apa yang mempengaruhi si pengadu domba dalam melakukan perbuatannya sehingga membuat dirinya melakukan perbuatan tersebut.

Berbicara tentang adu domba atau *namīmah* sebagai suatu topik yang sangat menarik, hal tersebut berkaitan dengan sebuah fenomena yang umum dan bahkan menjadi suatu hal yang sangat lumrah terjadi di dalam kehidupan kita. Tidak jarang orang berperilaku tersebut tidak menyadari batasan-batasan adu domba, ada pula yang bahkan tidak mengetahui yang bahkan sampai tidak menghiraukannya. Sehingga yang seharusnya dilakukan adalah menghindari perilaku tersebut karena konsekuensi ataupun dampak yang ditimbulkannya akan sangat merusak bahkan sampai merugikan orang lain (Ratni Yanti, 2017). Agama Islam pun memandang

adu domba sebagai perbuatan tercela hal ini dapat tergambarkan seperti tertuang pada hadis Nabi Muhammad Saw. Yang diriwayatkan oleh Imam Muslim nomor hadis 6802 yang isinya ialah *namīmah* sebagai perilaku memberikan berita yang tujuannya untuk menghancurkan hubungan antar manusia. Nabi menjelaskan tentang adu domba atau *namīmah* itu adalah orang yang menyebarkan informasi yang dimaksudkan untuk memecah belah, hal ini tentu saja sangat dilarang karena menghancurkan persaudaraan sehingga dampak yang ditimbulkan akan sangat mempengaruhi nilai sosial yang berlaku.

Adu domba menghasilkan konflik yang sering kali terjadi dalam kehidupan, yang terjadi ialah adanya kesalahpahaman atau kurang memahaminya antar perasaan manusia sehingga menimbulkan perpecahan. Karena adanya keinginan untuk memecah belah suatu kelompok sehingga tidak jarang terjadi konflik yang berkepanjangan bahkan dilakukan secara turun temurun yang menjadikannya suatu keyakinan perasaan kebencian yang dilestarikan. Salah satu perilaku dalam adu domba ialah dengan menghasut dan memengaruhi orang agar percaya terhadap si penghasut. Dalam hal ini tentu saja akibat yang ditimbulkan banyak menghasilkan perselisihan sehingga tidak sedikit terjadi bentrok antar kelompok. Hal ini juga sempat terjadi pada masa Rasulullah Saw. yaitu dilakukan oleh Abu Sufyan pada saat perang Badar, yaitu ketika dia mengetahui bahwa Rasulullah Saw. meninggalkan Madinah jadi ia langsung mengutus Amr bin Dhamdham al-Ghifari untuk pergi menuju Makkah dan mencoba menghasut orang Quraisy dengan tujuan melindungi kafilah Abu Sufyan. Amr bin Dhamdham memasuki Makkah yaitu dengan mencoba berpura-pura seperti orang yang telah mengalami serangan, dengan sedemikian rupa ia mencoba mengelabui orang-orang Quraisy. Kemudian ia dengan keras berteriak, "Hai orang-orang Quraisy, kafilah (diserang), kafilah (diserang)! Harta kalian semua yang berada di tangan Abu Sufyan akan dirampas oleh Muhammad dan sahabat-sahabatnya. Kalian harus melindunginya. Bantulah, bantulah." Sehingga seketika juga, orang-orang Quraisy langsung bersiap diri dan langsung berangkat untuk melindungi kafilah. Orang-orang Quraisy tersebut yang berangkat berjumlah 950 sambil membawa unta dan kuda (Mesir, 2005).

Begitu sangat berpengaruhnya hasutan tersebut diterima oleh orang-orang Quraisy hingga mereka percaya siasat licik dari Abu Sufyan, sehingga tidak aneh bila memang adu domba atau *namīmah* ini sangat berbahaya karena dampak yang ditimbulkan sangat merusak bahkan bisa dijadikan untuk alat dari perpecahan sampai terjadi perang antar kelompok.

Perilaku adu domba dapat ditemukan pula dalam sajian film. Film merupakan proses komunikasi dalam bentuk gambar dan suara untuk mengekspresikan sebuah pesan yang ditujukan bagi penikmat film tersebut. Film dipahami sebagai media yang mampu memberikan hiburan serta bisa menghasilkan cerita dalam waktu yang cukup singkat. Saat orang menonton film bagaikan menembus dimensi baru yang bisa menghasilkan cerita yang benar-benar bisa mengolah rasa dan bisa memengaruhi orang banyak. Sebagian orang menilai film hanya sebatas hiburan, ada juga yang menganggap sebagai media yang memberikan pelajaran untuk penontonnya. Orang yang membuat film terkadang membuat film dari kisah nyata ataupun kisah dari yang membuat cerita karena sejatinya film tercipta dari realita yang terbentuk dalam masyarakat dan kemudian diolah menjadi suatu hal bisa dinikmati lewat gambar dan (Asri, 2020).

Salah satu jenis film ialah *Anime* yaitu budaya populer yang ada di Jepang yang tidak pernah sepi peminatnya dan masih berkembang sampai hari ini. Beberapa ciri khas *Anime*, yaitu berupa gambar yang sangat penuh dengan warna-warni, mempunyai tokoh dalam setiap ceritanya, dan berbagaimacam alur cerita yang sangat beragam sesuai di semua usia dan kalangan. Salah satu *Anime* yang sangat populer itu adalah *Naruto*, yaitu cerita yang dibuat oleh Kishimoto Masashi. Awalnya *Naruto* hanya tontonan kartun yang biasa dinikmati oleh anak kecil tapi saat ini berkembang menjadi hiburan yang bisa dinikmati juga untuk orang dewasa. Dalam bahasa Jepang, *Anime* itu adalah singkatan untuk penyebutan film animasi di Jepang. Asal katanya yaitu *animation* sedangkan pelafalam dalam bahasa Jepang yaitu *animeshon*. Begitu populernya *Anime* sampai menjadi budaya populer di seluruh dunia. Salah satu *Anime* yang sangat populer ialah *Anime Naruto*.

Anime Naruto bercerita tentang seorang anak yang tdiak memiliki orang tua bernama *Naruto* yang dibenci oleh orang-orang di sekitarnya karena dalam dirinya

bersemayam rubah ekor sembilan (*Kyuubi*) yang memiliki kekuatan besar sehingga membahayakan negara tempat Naruto tinggal. Namun Naruto tidak patah semangat dengan keadaannya ia berjuang keras untuk dirinya bisa diakui dan menjadi seorang pemimpin negara yang dikenal dengan istilah *hokage*. Dalam *anime* Naruto terdapat satu karakter yang membuat peneliti tertarik yaitu karakter bernama Zetsu Hitam, ia adalah musuh dari Naruto. Dikutip dari laman Naruto Pedia, Zetsu Hitam adalah karakter yang menyebabkan negara di dunia Naruto berperang, ia berhasil memanipulasi tokoh-tokoh berpengaruh di Naruto sehingga percaya terhadap apa yang dia ciptakan akibatnya timbul peperangan yang berlangsung berabad-abad lamanya. Karakter Zetsu Hitam ini digambarkan sebagai karakter yang memiliki bakat sangat dapat dipercaya, taat dan setia tetapi pada kenyataannya, bagaimanapun, loyalitas sebenarnya dirahasiakan ia menyembunyikan identitas aslinya untuk memuluskan rencananya, itulah mengapa ia menjadi tokoh yang menjadi kunci peperangan dalam serial anime Naruto (Pedia, 2022).

Perilaku adu domba yang berusaha menghasilkan perpecahan dalam agama Islam tentu dilarang. Hal ini yang membuat penulis mencoba menguraikan perilaku Adu Domba yang terdapat dalam Serial Anime naruto ditinjau dari hadis-hadis terkait Adu Domba. Peneliti mencoba untuk menggali lebih dalam tentang adu domba tersebut dalam skripsi yang mengambil judul **“Perilaku Adu Domba Zetsu Hitam dalam Serial Anime Naruto Perspektif Hadis.”**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang yang sudah disusun sebelumnya, peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas hadis tentang perilaku adu domba?
2. Bagaimana perilaku adu domba Zetsu Hitam dalam serial Anime Naruto menurut hadis?

C. Tujuan Penelitian

Seperti yang sudah dipaparkan dalam rumusan masalah sebelumnya, capaian dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kualitas hadis tentang perilaku adu domba;
2. Mengetahui perilaku adu domba Zetsu Hitam dalam Serial Anime Naruto menurut hadis.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian mencakup teoritis dan praktis di bawah ini:

1. Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pandangan tentang perilaku karakter adu domba dalam studi kasus yang terjadi dalam sebuah film, serta memberikan pandangan baru terhadap studi tersebut melalui hasil telaah hadis sehingga memberikan sumber baru dalam pengembangan pengetahuan dalam studi hadis, khususnya takhrij dan syarah hadis.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui hadis tentang perilaku adu domba dan menjadi sumber informasi baru dalam kajian takhrij dan syarah hadis dalam bentuk kritik film.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Dari pencarian penelitian terdahulu didapatkan beberapa penelitian serupa terkait tema yang diambil sehingga menjadi penguat atas penelitian yang dilakukan. Di antara penelitian tersebut ialah, “Larangan Adu Domba Sesama Umat Islam dalam Pandangan Hadis Nabi Saw.” Disusun oleh Hariyadin dalam karyanya tersebut beliau mencoba untuk menggali bagaimana hadis dapat menjelaskan tentang fenomena adu domba ditinjau dari aspek kualitas hadis dan bagaimana hadis menjelaskan tentang hukum adu domba. Metode yang dipakai untuk menjelaskan permasalahan yang ada dalam penelitian yaitu dengan metode tahlili dengan menggunakan sumber data yang sifatnya kepustakaan (*library research*).

Penelitian tersebut menghasilkan penilaian shahih terhadap hadis adu domba dan memperjelas larangan perilaku adu domba (Hariyadin, 2017).

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Ayu Nur Afianti yang berjudul “*Namīmah* (Adu Domba) dalam Program Talkshow Rumpi no Secret di Trans TV 8 dan 9 Mei.” Penelitian ini merujuk pada suatu fenomena *namīmah* atau adu domba yang terjadi dalam sebuah program talkshow di televisi yang dilakukan oleh host ataupun narasumber. Adu domba atau *namīmah* sebagai perilaku yang dapat mengubah pola pikir dan pola perilaku masyarakat serta bahayanya dalam menjalin silaturahmi. Penelitian ini menggunakan analisis kritis dengan pendekatan studi kualitatif (Ratni Yanti, 2017).

Selanjutnya ialah jurnal yang ditulis oleh Ahmad Zikri yang berjudul "Fitnah (Hoax); Etika Berbicara dalam Pandangan Hadits di Era Digital " dalam karyanya tersebut membicarakan tentang media penyebaran informasi yang seharusnya menyampaikan informasi secara jelas dan terpercaya, justru malah memberikan informasi yang tidak sesuai dengan apa yang disampaikannya bahkan adapula informasi yang dimanipulasi sehingga menjadi sumber informasi palsu yang malah menyebabkan permusuhan. Dalam penelitiannya beliau mencoba menggali sisi hadis sebagai media untuk menumbuhkan rasa perdamaian (Zikri, 2019).

Dalam penelitian selanjutnya ialah tentang buzzer yang sering kali menjadi Salah satu trend sosial yang berkembang hari ini yang tidak terlepas dari fenomena *namīmah* juga. Adanya buzzer adalah Salah satu dari ciri perkembangan teknologi yang terlampau pesat perkembangannya. Arti buzzer sendiri ialah orang atau kelompok yang sangat sering menggunakan sosial media sehingga menjadikannya sebuah profesi khusus dalam pembuatan konten yang dilakukan dengan sangat terarah dan sering. awal kemunculannya buzzer hanyalah sebagai media bisnis dalam mempromosikan produk. Dewasa ini perkembangan buzzer tidak hanya sebatas media promosi melainkan lebih kompleks lagi yang di antaranya juga berkembang dalam bidang sosial maupun politik. Untuk itulah penelitian yang berjudul "Buzzer Dalam Perspektif Hadis (Kajian Hadis Tematik)", merupakan penelitian yang mencoba untuk memahami fenomena buzzer dalam sudut pandang

hadis sebagai pemahaman di zaman sekarang yang bisa digali melalui pendekatan *maudhui'*(Iskandar, 2021).

Yang terakhir ialah salah satu bentuk dari *namīmah* yang sudah menjadi bagian konsumsi masyarakat, dalam kegiatan di era modern saat ini begitu banyak sehingga menimbulkan kecanduan terhadap hiburan. Dari televisi sampai sosial media banyak menyuguhkan pilihan beragam hiburan yang dikemas dengan kreatif yang dimaksudkan untuk memancing orang untuk menikmati konten yang disediakan. Begitu juga dengan acara infotainment yang menyuguhkan informasi tentang entertainment. Sekilas kita diberikan informasi tentang kehidupan selebriti, namun tidak jarang malah lebih banyak membahas tentang sisi negatif dari selebriti yang bahkan menjadi sebuah media adu domba dan saling serang antar pribadi. Lama kelamaan justru program tersebut malah menjadi media untuk membicarakan orang lain dan tidak sedikit yang sudah termasuk ke dalam kategori ghibah yang balut dengan media di era. Penelitian ini mencoba untuk menelisik bagaimana pandangan hadis terhadap fenomena tersebut dengan pendekatan teori *doble movemnet* Fazlur Rahman (Sifa, 2019).

Dalam penelitian ini ada persamaan maupun perbedaan dari kedua penelitian sebelumnya seperti yang telah diuraikan di atas. Persamaan tersebut ialah objek penelitiannya yaitu adu domba serta menggunakan metode yang bersifat (*library research*). Adapun perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya membahas adu domba sebagai larangan dalam Islam serta tinjauan dalam hadis Riwayat Bukhari No. 5056. Sedangkan penelitian kedua membahas adu domba sebagai fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Adapun dalam penelitian ini membahas perilaku adu domba dalam suatu objek fenomena yang tergambar dalam sebuah karakter di dalam film dan mengkomparasikannya dengan hadis riwayat Muslim No. 6802 melalui pendekatan *takhrij* dan *syarah*.

F. Kerangka Berpikir

Menurut Imam al-Gazali, *nami>mah* diartikan sebagai orang yang gemar meneruskan percakapan antar seseorang yang dipercakapannya. Yaitu perkataan yang disampaikan tentang seseorang mengenai suatu hal. Akan tetapi arti *nami>mah*

tidak terbatas pada perkataan saja, banyak pengertian di antaranya tentang *namīmah* yaitu perkataan yang tidak disukai dalam penyampaiannya. Banyak bentuk dalam mengungkapkan perkataannya antara lain dengan obrolan, tulisan, isyarat, gerakan tubuh ataupun dengan yang lainnya. Dengan kata lain apa yang disampaikan tersebut berupa hal negatif atau hal yang bisa menjatuhkan orang lain. Pada hakikatnya *namīmah* itu adalah menyebarkan sesuatu terhadap apa yang tidak disukai dalam pengungkapannya. Apabila seseorang mengungkapkan apa yang ia punya dan hal tersebut adalah sebuah rahasia, sedangkan ia mengungkapkannya maka hal tersebut adalah *namīmah* (Salim bin Ied al-Hilali, 2009). *Namīmah* menurut Imam Abu Zakaria dengan memanipulasi perkataan, mempengaruhi dan memanas-manasi, dengan tujuan merusak hubungan antar manusia. Sedangkan al-Baghawi berpendapat bahwasanya *namīmah* itu mengambil perkataan dengan maksud agar antar manusia saling berselisih (Az-Zuhaili, 2013).

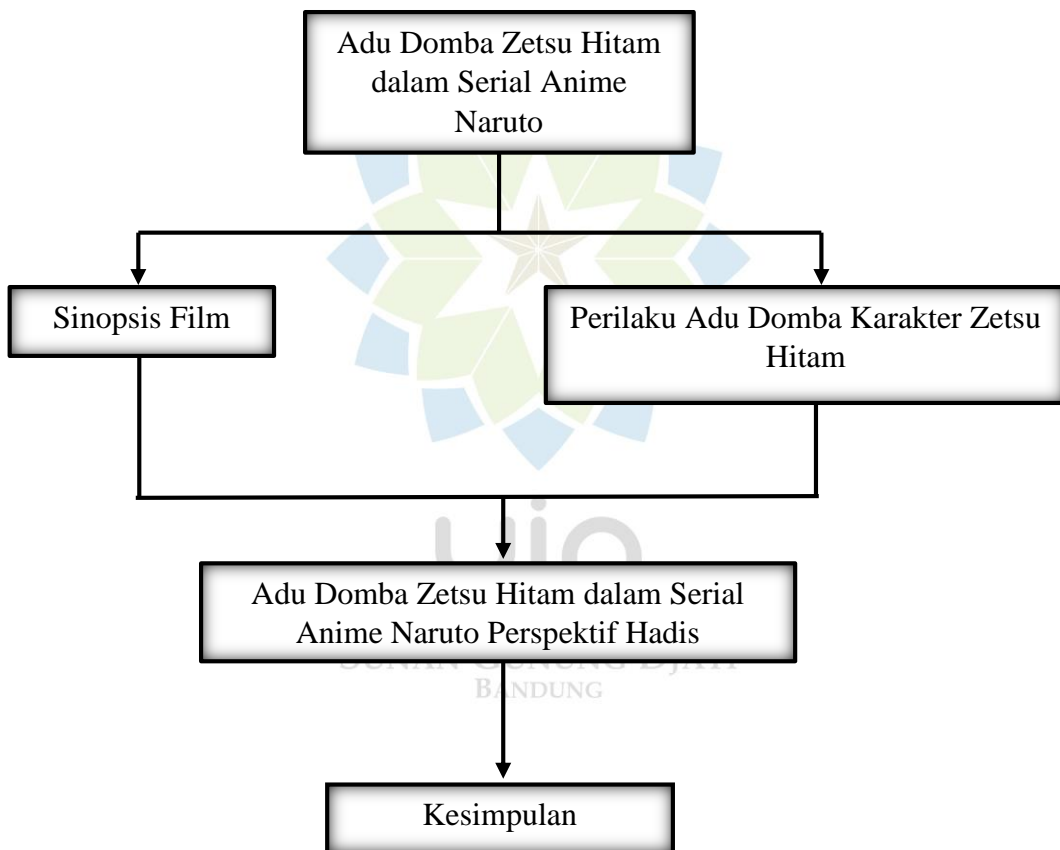
Banyak perilaku yang mencerminkan adu domba baik di dunia nyata ataupun cerita, salah satunya ialah yang ada di dalam *anime*. Yaitu serial *Anime* Naruto yang merupan film produksi negara Jepang yang sangat populer di seluruh dunia. Terdapat karakter yang sangat jahat dan menjadi kunci peperangan dalam *Anime* Naruto yaitu karakter bernama Zetsu Hitam ia digambarkan sebagai tokoh yang licik bahkan ia dijuluki “si lidah jahat”. Dalam penggambarannya tokoh Zetsu Hitam ini sangat menggambarkan tokoh adu domba yang ideal karena dia sukses mengelabui musuhnya sampai dia berhasil memuluskan rencananya yang dia susun selama berabad-abad.

Apabila ditelusuri ciri dan karakter adu domba ini bisa ditelusuri dalam hadis. Hadis yang berkaitan dengan perilaku adu domba dapat dicari di kitab-kitab hadis. Salah satu hadis yang menerangkan perilaku adu domba ialah, Rasulullah SAW berkata: “Maukah kuberitahukan kepada kalian apa itu *al-'adhhu*? Itulah *namīmah*, perbuatan menyebarkan berita untuk merusak hubungan di antara sesama manusia” (HR Muslim nomor 6802).

Dalam mengetahui apakah hadis yang sedang diteliti ada di dalam kitab hadis atau tidak, ataupun cara untuk mengetahui kualitas hadis dan sumber-sumber yang bisa dijadikan sumber rujukan utama maka perlunya mentakhrij suatu hadis

melalui berbagai penelusuran (Qomarullah, 2016). Selain metode takhrij, untuk menghasilkan penafsiran yang lebih luas dari sebuah hadis dibutuhkan metode syarah. Upaya untuk memahami hadis dengan menangkap pesan-pesan yang tergambar dalam hadis melalui penelusuran makna dan telaah *dilalah*. Maksud dari syarah hadis tersebut yaitu aktivitas penjelasan teks dan matan yang dilakukan oleh ulama. Hal tersebut juga yang menjadi penjelas dari hal yang berhubungan dengan teks atau matan tersebut (Mahdy, 2016).

Bagan 1. Kerangka Berpikir



G. Sistematika Penulisan

Dalam memahami dan untuk memudahkan penelitian ini didapati penulisan dengan membagi penelitian kedalam beberapa bab. Kemudian bab tersebut dibagi kedalam beberapa sub-sub bab yang disusun secara teratur agar memudahkan dalam memahaminya, sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, pada bab ini penulis memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka berpikir, metodologi penelitian, hasil penelitian terdahulu, serta sistematika penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka, pada bab ini membahas mengenai kajian kepustakaan terkait instrumen penelitian dalam penelitian Adu Domba Zetsu Hitam dalam serial Anime Naruto.

BAB III: Metode Penelitian, bab ini membahas langkah-langkah dalam melakukan penelitian.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan, dalam bab ini membahas mengenai syarah hadis dan kualitas hadis perilaku tercela sebagai analisis terhadap perilaku Adu Domba karakter Zetsu Hitam dalam serial Anime Naruto.

BAB V: Penutup, bab ini terdiri dari kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Serta memuat saran dari peneliti.

