



# **Kehancuran Mendatang**

**Hendy Kusmarian**

## Daftar Isi

Pendahuluan: Skenario Kehancuran .....	3
Bagian I : Peringatan & Hukuman.....	10
Bencana Ekonomi #1 - Krisis Keuangan.....	11
Bencana Ekonomi #2 - Resesi .....	21
Bencana Ekonomi #3 - Depresi .....	24
Bencana Ekonomi #4 - Penipuan.....	29
Bencana Sosial #1 - Wabah Penyakit .....	36
Bencana Sosial #2 - Penyakit Gaya Hidup dan Affluenza .....	42
Bencana Alam.....	46
Bencana Politik - Perang .....	60
Merenungkan Lagi Bagaimana Perang Dunia II Meletus .....	67
Bagian II : Kesenangan-Kesenangan Yang Menipu.....	74
Kesenangan.....	75
Permainan .....	80
Hiburan .....	86
Konsumerisme & Perlombaan Kekayaan.....	92
Konsumsi Mencolok dan Kapitalisme Konsumen .....	98
Bagian III : Industri-Industri Kesenangan .....	106
Industri Video Game.....	107
Industri Film.....	111
Industri Seks .....	113
Bagian IV: Mengurangi Datangnya Bencana .....	117
Bagaimana Kita Mengembangkan Semua Kesenangan Ini.....	118
Mengapa Kita Menerima Semua Bencana Ini .....	138

Kepustakaan.....	148
Tentang Penulis .....	149

## Pendahuluan: Skenario Kehancuran

Sejak belasan tahun yang lalu saya mulai membayangkan terjadinya krisis-krisis keuangan, resesi-resesi ekonomi, bencana-bencana alam, dan peperangan global dalam satu abad ke depan setelah membaca dan merenungkan Alqur'an Surah Al Hadid (surah ke-57) ayat 20-21 berikut ini...

اعلموا انما الحيوۃ الدنيآ لعبٌ وهُوَ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ  
فِي الْاَمْوَالِ وَالْاَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ اَعْجَبَ الْكُفَّارَ بِنَانِهِ ثُمَّ يَسِيحُ  
فَتَرْتَهُ مَصْفَرًا ثُمَّ يَكُونُ حُطَمًا وَفِي الْاٰخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنْ  
اللّٰهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيٰوةُ الدُّنْيَا اِلَّا مَتَاعُ الْغُرُوْرِ ﴿٢٠﴾

*Ketahuiilah, sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu.*

سَابِقُوْا اِلَىٰ مَغْفِرَةٍ مِّنْ رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا كَعَرْضِ السَّمَآءِ وَالْاَرْضِ  
اُعِدَّتْ لِلَّذِيْنَ ءَامَنُوْا بِاللّٰهِ وَرُسُلِهِٗ ذٰلِكَ فَضْلُ اللّٰهِ يُؤْتِيْهِ مَن  
يَّشَآءُ وَاللّٰهُ ذُو الْفَضْلِ الْعَظِيْمِ ﴿٢١﴾

*Berlomba-lombalah kamu kepada (mendapatkan) ampunan dari Tuhanmu dan surga yang luasnya seluas langit dan bumi, yang disediakan bagi orang-orang yang beriman kepada Allah dan Rasul-rasul-Nya. Itulah karunia Allah, diberikan-Nya kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Dan Allah mempunyai karunia yang besar.*

Dalam ayat pertama Allah Ta'ala seolah-olah mengatakan bahwa kebanyakan manusia menjalani kehidupan dunia ini dengan setengah sadar, atau bahkan, tanpa kesadaran sedikit pun tentang maksud sesungguhnya dari kehidupan ini dan bagaimana meraih maksud itu. Mereka sedikit banyak **'tertipu'** dari hakikat kehidupan disebabkan oleh permainan, pengisi waktu, dan perlombaan pamer kebesaran dan kekayaan.

Digambarkan di sini gaya hidup yang bersifat permainan, selingan pengisi waktu, perhiasan dan perlombaan kemegahan, dan pertunjukan kekayaan dan keturunan. Orang-orang yang berhasil dalam kehidupan ini akan memiliki kesadaran penuh tentang apa itu **kesenangan-kesenangan yang menipu**, dan akan semakin jauh darinya. Kehidupan mereka diarahkan untuk meraih ridha atau kesenangan Tuhan di dunia ini juga. Dan ini dimulai dengan setiap saat menyadari dan mengingat tujuan penciptaan manusia di dunia.

Pernahkah kita bertanya-tanya mana dari kegiatan-kegiatan sehari-hari kita yang mungkin ternyata dalam pandangan Tuhan hanyalah permainan, pengisi atau pembunuh waktu, perhiasan, dan perlombaan pamer? Bila kita hidup tanpa menyadari hal-hal yang diperingatkan dalam ayat ini, apakah kita punya peluang untuk terlepas dari kesenangan-kesenangan yang menipu ini? Lalu, bila kita sebagai suatu masyarakat terus saja hidup semacam ini, yaitu tanpa kesadaran tentang hakikat dari amalan-amalan kita, apakah kemungkinan hasil atau akibat akhir yang akan kita dapat? Kondisi atau 'tempat' macam apa yang sedang kita tuju? Perdamaian atautkah konflik? Kemakmuran atautkah resesi? Kesehatan atautkah penyakit?

Ayat pertama juga mengisyaratkan kemunculan suatu zaman di mana kegiatan-kegiatan permainan dan pengisi waktu mengambil bentuk sebagai industri, yaitu kegiatan produksi barang atau penyediaan jasa demi menghasilkan keuntungan/laba. **"Industrialisasi" kesenangan-kesenangan** berdampak bukan saja melestarikannya, yang menjadikannya seolah-olah bagian yang bermakna dan tidak terpisahkan dari kehidupan normal, tapi juga bisa melestatkannya naik ke posisi di mana kesenangan-kesenangan itulah yang utama. Cengkeraman industri-industri kesenangan inilah yang saat ini menjadi batu ujian bagi manusia dalam perjalanan hidup mereka

untuk meraih kesenangan Tuhan. Ini akan menjadi rintangan dalam ‘perlombaan’ mereka mencapai ‘garis finish’ ampunan dan surga.

Tetapi, diisyaratkan juga bahwa industri-industri kesenangan ini rentan terhadap siklus kemunduran dan kehancuran. Namun, yang mengalami siklus kebangkitan-kehancuran itu sesungguhnya bukanlah industri-industri kesenangannya, melainkan hanya rupa atau bentuk fisik kesenangannya (berupa produk dan jasa), sesuai dengan taraf kemajuan zaman. Jadi, ruh kesenangan-kesenangan yang menipu itu sendiri akan lestari selamanya.

Pertanyaannya, bagaimanakah ‘tanaman-tanaman peradaban’ yang awalnya menyenangkan hati para ‘penanam’-nya mengalami kemunduran sampai akhirnya hancur? Apa wujud atau sarana kehancuran itu di dunia ini?

Saya percaya rupa-rupa kehancuran ini bisa disebut **azab** atau hukuman dan wujudnya bisa bencana alam, wabah penyakit, peperangan, krisis atau resesi ekonomi dsb. Selama setidaknya 150 tahun ke depan dunia akan menyaksikan dan mengalami dampak dari bencana-bencana ini. Dan siklusnya akan makin pendek seiring waktu. Artinya, bila sebelum abad ke-20 suatu resesi ekonomi besar, misalnya, telah diketahui berulang tiap 60 tahun, lalu pada abad ke-20 ia berulang setiap 30 tahun, pada abad ke-21 ini dan seterusnya, ia akan berulang lebih cepat, mungkin setiap 15, bahkan sampai 5 tahun!

Fakta bahwa hampir tidak ada manusia modern bisa hidup tanpa kesenangan-kesenangan ini, seolah-olah ia bagian dari fitratnya, menunjukkan bahwa yang sebenarnya dibenci Tuhan bukanlah adanya kesenangan-kesenangan ini dalam sendirinya, melainkan kondisi pikiran kita yang membiarkan diri dikuasai dan tertipu oleh kesenangan-kesenangan duniawi. Menipu dari apa? Menipu kita dari kesadaran setiap saat tentang tujuan penciptaan kita di dunia ini, dan melemahkan kita dari kehendak untuk berjuang dengan sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan itu. Adanya ampunan di akhirat mengisyaratkan bahwa Tuhan mengetahui tidak ada manusia sepenuhnya bisa lepas dari permainan, pengisi waktu dsb.. Jadi, kadar seperlunya dari sumber-sumber kesenangan ini diizinkan selama tidak menghalangi kita dari pencapaian maksud penciptaan kita.

Saya perlu mengatakan sejak awal bahwa buku ini dimaksudkan sebagai usaha pembuka atau perintis dalam penafsiran ilmiah ‘ayat kehancuran’ di atas. Dengan peran ini saya hanya bermaksud mengusulkan alur-alur dan ruang lingkup pemikiran yang mungkin terkait dengan penafsiran ayat tersebut. Peluang terbuka lebar bagi siapa pun yang berminat untuk

mengembangkan keluasan dan kedalaman pokok bahasan ayat tersebut. Karena itu, mohon dimaklumi bila pembaca menemukan bahwa bab-bab dalam suatu bagian terkesan berdiri sendiri kurang terjalin dengan bab-bab lain dari bagian yang sama atau bahkan bagian yang berbeda, dalam membangun pemahaman yang utuh dan menemukan pesan sentral dari buku ini. Dalam hal ini pendahuluan ini berguna sebagai pengarah dan penjalin maksud itu. Dalam pendahuluan inilah saya mengemukakan latar belakang pemikiran, anggapan-anggapan, bahkan teori-teori saya. Dengan kata lain, gambar besarnya. Jadi, pembaca bisa kembali kesini kapan saja merasa ‘tersesat’ di tengah jalan.

Saya membagi buku ini ke dalam empat bagian:

- **Bagian I Peringatan & Hukuman** menerangkan sarana-sarana kehancuran berupa bencana-bencana. Bukan hanya melalui bencana-bencana alam Tuhan ingin menghukum atau mengingatkan manusia, tetapi juga lewat bencana-bencana ekonomi, sosial, dan politik. Bentuk yang jelas dari bencana ekonomi adalah krisis keuangan, resesi, bahkan depresi ekonomi, dan skema-skema penipuan. Bencana sosial bisa mengambil bentuk sebagai wabah penyakit dan penyakit gaya hidup. Bencana politik kita kenal berupa perang atau konflik. Untuk tiap bentuk bencana saya lebih dulu menyajikan pengetahuan umum tentang bencananya, dilanjutkan dengan contoh peristiwa utama dari bencana tersebut yang telah terjadi, yang bisa berguna sebagai bahan introspeksi diri. Jadi misalnya, setelah saya menyajikan informasi umum tentang bencana ekonomi berupa krisis keuangan, saya memberikan sebuah contoh utamanya yaitu Krisis Keuangan 2007-2008.
- **Bagian II Kesenangan-Kesenangan Yang Menipu** mencoba menjelajahi sumber-sumber kesenangan yang menipu. Berdasarkan petunjuk ayat pertama, saya lebih dulu berusaha menggolongkan sumber-sumber kesenangan ke dalam beberapa jenis. Kemudian di bawah tiap jenis itu saya mencoba menginventarisasi sumber-sumber kesenangan spesifik berikut nama atau istilahnya. Suatu sumber kesenangan bisa mengambil satu dari dua bentuk: suatu aktivitas/proses, atau sebuah benda/obyek. Sebagai aturan umum, semua sumber kesenangan selalu menghendaki **pengeluaran waktu dan energi** dari si pelaku kesenangan. Setelah itu, sebagian sumber kesenangan juga membutuhkan pengeluaran uang. Jadi, intensitas sumber kesenangan tidak hanya akan diukur oleh seberapa banyak uang pelaku yang ia konsumsi, tapi terutama oleh seberapa banyak waktu dan energi pelaku yang ia sita, yang sebaliknya bisa digunakan oleh pelaku dalam kegiatan-kegiatan ‘pembangunan’.

- **Bagian III Industri-Industri Kesenangan** mencoba menjelaskan kuantitas dan kualitas bencana-bencana yang terjadi sebagai bisa dikaitkan dengan derajat industrialisasi atau komersialisasi sumber-sumber kesenangan. Sebagai aturan umum, teori saya adalah, **makin besar nilai industrialisasi kesenangan dalam suatu masyarakat, makin beragam, makin kerap, dan makin kuat bencana-bencana yang menimpa masyarakat tersebut.**
- **Bagian IV Mengurangi Datangnya Bencana** mencoba mengukuhkan penjelasan ilmiah dan rasional tentang hubungan sebab-akibat antara terlibatnya manusia dalam kesenangan-kesenangan yang menipu dan terjadinya bencana-bencana yang menghancurkan. Bab *‘Bagaimana Kita Mengembangkan Semua Kesenangan Ini’* menjelaskan proses-proses psikologis manusia mulai menciptakan atau menyerap dan lalu mengembangkan suatu sumber kesenangan, sampai ke titik di mana sumber kesenangan tersebut mengambil kehidupannya sendiri tanpa dukungan lebih lanjut dari manusia. Justru ia ganti ‘menggunakan’ manusia demi kelangsungan hidupnya. Teori saya adalah, **kejadian suatu bencana bisa dinisbahkan kepada suatu atau sekumpulan kesalahan perilaku manusia.** Kesalahan perilaku individu menyebabkan suatu bencana individu; kesalahan perilaku keluarga menyebabkan suatu bencana keluarga; kesalahan perilaku komunitas menyebabkan suatu bencana komunitas.

Sebagai penutup dari pendahuluan ini saya ingin mengatakan bahwa buku ini mungkin bisa membuka suatu bidang kajian dan penelitian baru. Fenomena kehancuran sudah ada bersama kita sejak permulaan peradaban, setua fenomena **‘pembangunan’** atau **‘pengembangan’** (*development*). Tetapi, sementara pembangunan selalu merupakan pemikiran-pemikiran dan usaha-usaha terencana manusia untuk menciptakan perubahan-perubahan yang diinginkan mulai pada tingkat individu sampai masyarakat dunia, kehancuran selalu terjadi secara tak diinginkan—dan karena itu, selalu tak terduga—yang mungkin menjadi kita pandang sebagai ‘pengerem’ laju pembangunan atau perkembangan. Bahkan suatu kehancuran tertentu nyaris meniadakan hasil-hasil dari puluhan tahun pembangunan sehingga kita harus memulai lagi usaha-usaha pembangunan nyaris dari titik nol.

Boleh dikatakan kita ada untuk membangun dan demi pembangunan. Inilah fitrat kita. Sebagai individu kita merasakan kebutuhan alami untuk membangun kondisi-kondisi pribadi menjadi lebih baik. Ilmu-ilmu dan pengetahuan yang kita peroleh dari belasan tahun pendidikan formal intinya membekali kita untuk pembangunan. Lalu kita belajar ilmu pembangunan dan



ekonomi pembangunan di perguruan tinggi agar mampu mengelola dan membiayai usaha-usaha pembangunan masyarakat. Kita membangun infrastruktur; kita bahkan membangun karakter, akhlak, dan kerohanian.

Namun, sejarah kemanusiaan ternyata tidak hanya berisi kisah-kisah pembangunan. Di sela-selanya muncul kisah-kisah kehancuran yang tidak pernah diinginkan apalagi direncanakan siapa pun. Kisah-kisah kehancuran yang mengurangi, bahkan kadang membatalkan, capaian-capaian pembangunan. Jadi, tidak seperti yang mungkin dipikirkan banyak orang, saya mengatakan bahwa pasti ada hubungan erat antara pembangunan dan kehancuran. Bahkan, hubungan itu adalah hubungan kausal (sebab-akibat). Teori saya adalah...

**Di mana tidak ada atau kurang ada rencana-rencana dan usaha-usaha pembangunan, akan terjadi kehancuran; sebaliknya, di mana berlangsung pembangunan tetapi yang salah arah/tujuan, atau pembangunan berlangsung dengan tujuan yang benar tapi dijalankan/dikelola secara salah, kehancuran juga terjadi.**

Sebab selalu berada di pihak manusia, dan akibat selalu berasal dari pihak Tuhan. Pembangunan tertentu sebagai sebab berada dalam kuasa manusia, sedangkan kehancuran tertentu sebagai akibat berada dalam kuasa Tuhan. Jadi, rencana-rencana dan usaha-usaha pembangunan harus selalu melibatkan kerjasama manusia dan Tuhan.

Tidaklah mungkin untuk berpikir bahwa tidak ada pola tetap atau sains yang mengatur hubungan antara pembangunan dan kehancuran, bahwa kisah-kisah kehancuran hanya bersifat acak dan insidental tanpa kaitan sama sekali dengan pembangunan, seperti yang kita mungkin suka pikirkan. Oleh karena itu, sebagaimana kita telah mengerahkan energi fisik maupun psikis kita untuk pembangunan, sudah saatnya kita mengerahkan energi fisik maupun psikis yang sebanding untuk mengenali pola-pola kehancuran agar bisa mengurangi atau mencegah kejadiannya.

Bila kita tidak belajar memahami pola-pola ini, kita tentu akan mengulang sejarah generasi-generasi dan kaum-kaum sebelumnya yang menderita beraneka macam kehancuran di sela-sela menikmati buah-buah pembangunan. Bagi kaum yang tidak mau belajar, berbagai bentuk kehancuran itu bisa semuanya merupakan hukuman atau azab. Namun, bagi kaum yang

sedang berusaha memahami mengapa kehancuran itu terjadi dengan maksud untuk bisa mengurangi atau mencegahnya, atau jauh lebih maju lagi, bagi kaum yang sedang berusaha mengenali Tuhan yang sejati dan menyesuaikan semua perilaku mereka dengan kehendak-kehendak Tuhan, kehancuran berguna sebagai peringatan yang sudah seharusnya terpasang pada sistem maju dan kompleks apa pun yang melibatkan proses-proses perubahan.

Dengan alasan inilah buku perintis ini juga berguna sebagai pembuka dari apa yang saya namai **Portal Kehancuran (KEHANCURAN.ID)**, sebuah situs jejaring sosial yang saya bangun dan persembahkan untuk studi kehancuran serta ekonomi kehancuran. Sejalan dengan teori saya bahwa ada hubungan sebab-akibat antara pembangunan dan kehancuran, apabila ada studi pembangunan dan ekonomi pembangunan, seharusnya juga ada studi kehancuran dan ekonomi kehancuran. Buku ini tidak akan pernah selesai saya tulis dan lalu sajikan kepada Anda seandainya saya mendesakkan kelengkapan dan kesempurnaan isi. Pencapaian kelengkapan dan kesempurnaan ini akan merupakan suatu proses panjang tanpa-akhir di bawah naungan portal itu, yang dijalani secara kolektif oleh orang-orang yang berminat yang telah menemukan kelayakan dari pemikiran-pemikiran dalam buku ini dan ingin memberi sumbangsih dari kumpulan pengalaman dan sudut pandang mereka sendiri. Dengan senang hati saya menyambut Anda menjadi bagian dari portal itu. Namun, Anda bisa menghubungi saya bila Anda mempunyai saran-saran untuk perbaikan buku ini pada edisi mendatang.

Surabaya, 31 Mei 2017

Hendy Kusmarian

<http://kehancuran.id>

WhatsApp 081.359.652.401

Facebook <https://www.facebook.com/hendy.kusmarian>

Twitter <https://twitter.com/KIKDN>

# **Bagian I : Peringatan & Hukuman**

# Bencana Ekonomi #1 - Krisis Keuangan

Krisis keuangan adalah mana pun dari berbagai macam situasi di mana sebagian aset keuangan tiba-tiba kehilangan sebagian besar dari nilai nominalnya. Pada abad ke-19 dan awal ke-20, banyak krisis keuangan terkait dengan panik perbankan, dan banyak resesi bertepatan dengan panik tersebut. Situasi-situasi lain yang sering disebut krisis keuangan meliputi *crash* atau keterpurukan pasar saham dan pecahnya gelembung keuangan lainnya, dan krisis mata uang. Krisis keuangan langsung berakibat pada hilangnya kekayaan kertas tetapi belum tentu menghasilkan perubahan berarti dalam ekonomi riil. Banyak ekonom telah mengajukan teori tentang bagaimana krisis keuangan berkembang dan bagaimana ia dapat dicegah. Namun, tidak ada mufakat, dan krisis keuangan terus terjadi dari waktu ke waktu.

Ada beberapa jenis krisis keuangan:

- **Krisis perbankan**

Ketika bank tiba-tiba digeruduk penarikan masal oleh para deposan, ini disebut *bank run*. Karena bank-bank meminjamkan sebagian besar uang tunai yang mereka terima dalam simpanan, sulit bagi mereka untuk cepat membayar kembali semua simpanan jika ini tiba-tiba diminta, sehingga *run* menjadikan banknya bangkrut, yang menyebabkan para nasabah kehilangan simpanan mereka, sampai-sampai mereka tidak dilindungi oleh asuransi simpanan. Suatu peristiwa di mana *bank run* meluas disebut krisis perbankan sistemik atau kepanikan perbankan.

Contoh *bank run* termasuk *run* atas Bank Amerika Serikat pada 1931 dan *run* pada Northern Rock pada 2007. Krisis perbankan umumnya terjadi setelah periode pinjaman berisiko dan mengakibatkan kredit macet.

- **Krisis mata uang**

Tidak ada definisi yang diterima secara luas dari krisis mata uang, yang biasanya dianggap sebagai bagian dari krisis keuangan. Secara umum, krisis mata uang dapat didefinisikan sebagai situasi ketika para peserta dalam suatu pasar valuta jadi menyadari bahwa suatu nilai tukar yang dipatok akan segera gagal, yang menyebabkan spekulasi terhadap patokan itu yang mempercepat kegagalan itu dan memaksa devaluasi atau apresiasi.

- **Gelembung spekulatif dan crash**

Gelembung spekulatif terdapat dalam hal *overpricing* (penghargaan berlebihan) besar dan lama atas segolongan aset. Satu faktor yang sering ikut membantu gelembung adalah adanya para pembeli yang membeli suatu aset hanya berdasarkan harapan bahwa mereka kelak bisa menjualnya kembali dengan harga lebih tinggi, daripada menghitung pendapatan yang aset itu akan hasilkan di masa depan. Jika ada gelembung, ada juga risiko *crash* (keterpurukan) dalam harga-harga aset: para pelaku pasar akan terus membeli hanya selama mereka mengharapkan yang lain untuk membeli, dan ketika banyak yang memutuskan untuk menjual harganya akan jatuh. Namun, sulit untuk meramalkan apakah harga suatu aset sebenarnya sama dengan nilai fundamentalnya, sehingga sulit untuk mendeteksi gelembung secara andal. Sejumlah ekonom bersikeras bahwa gelembung tidak pernah atau hampir tidak pernah terjadi.

Contoh terkenal dari gelembung dan *crash* dalam harga-harga saham dan aset lainnya adalah keranjingan tulip Belanda abad ke-17, South Sea Bubble abad ke-18, Wall Street Crash 1929, gelembung properti Jepang tahun 1980-an, keterpurukan gelembung dot-com pada tahun 2000-2001, dan gelembung perumahan Amerika Serikat yang sekarang-mengempis. Tahun 2000-an memicu gelembung real estate di mana harga-harga rumah naik secara signifikan sebagai barang aset.

- **Krisis keuangan internasional**

Ketika sebuah negara yang mempertahankan nilai tukar tetap tiba-tiba dipaksa untuk mendevaluasi mata uangnya karena menimbulkan defisit transaksi berjalan yang tidak berkelanjutan, ini disebut krisis mata uang atau krisis neraca pembayaran. Walaupun devaluasi dan penunggakan utang bisa menjadi keputusan sukarela pemerintah, keduanya sering dianggap sebagai hasil paksa dari perubahan sentimen investor yang menyebabkan berhentinya mendadak arus modal masuk atau peningkatan mendadak dalam pelarian modal.

Beberapa mata uang yang membentuk bagian dari European Exchange Rate Mechanism menderita krisis pada 1992-1993 dan dipaksa untuk mendevaluasi atau mundur dari mekanisme. Babak lain krisis mata uang terjadi di Asia pada 1997-98. Banyak negara Amerika Latin menunggak utang mereka pada awal 1980-an. Krisis keuangan Rusia 1998 mengakibatkan devaluasi rubel dan penunggakan pada obligasi-obligasi pemerintah Rusia.

Pertumbuhan PDB negatif yang berlangsung selama dua kuartal atau lebih disebut resesi. Resesi berkepanjangan atau berat dapat disebut depresi, sementara jangka panjang pertumbuhan yang lambat tetapi belum tentu negatif kadang-kadang disebut stagnasi ekonomi.

Beberapa ekonom berpendapat bahwa banyak resesi telah disebabkan sebagian besar oleh krisis keuangan. Satu contoh penting adalah Depresi Besar, yang didahului di banyak negara oleh *bank run* dan keterpurukan pasar saham. Krisis *subprime mortgage* dan pecahnya gelembung-gelembung real estate lain di seluruh dunia jugamenyebabkan resesi di AS dan sejumlah negara lain pada akhir 2008 dan 2009.

Beberapa ekonom berpendapat bahwa krisis keuangan disebabkan oleh resesi bukan sebaliknya, dan bahwa bahkan di mana krisis keuangan adalah kejutan awal yang memicu suatu resesi, faktor-faktor lain mungkin lebih penting dalam memperpanjang resesinya.

Penyebab dan akibat dari krisis keuangan bisa dijelaskan sebagai berikut:

- **Kepelengkapan strategis dalam pasar keuangan**

Sering diamati bahwa investasi yang sukses mengharuskan setiap investor dalam pasar keuangan menebak apa yang akan dilakukan para investor lain. John Maynard Keynes membandingkan pasar keuangan dengan permainan kontes kecantikan di mana setiap peserta mencoba untuk memprediksi model mana yang akan dipandang paling cantik oleh para peserta lain.

Selain itu, dalam banyak kasus para investor terdorong untuk mengoordinasikan pilihan-pilihan mereka. Misalnya, seorang yang berpikir para investor lain ingin membeli banyak yen Jepang mungkin mengharapkan yen naik nilainya, dan karena itu terdorong untuk membeli yen juga. Demikian juga, deposan di sebuah bank yang mengharapkan para deposan lain menarik dana mereka mungkin mengharapkan bank itu gagal, dan karena itu terdorong untuk menarik juga. Para ekonom menyebut dorongan untuk meniru strategi orang-orang lain kepelengkapan strategis.

Ada pendapat bahwa jika orang-orang atau perusahaan-perusahaan memiliki insentif yang cukup kuat untuk melakukan hal yang sama yang mereka mengharapkan orang-orang lain untuk lakukan, maka mungkin terjadi ramalan-ramalan yang terbukti sendiri. Sebagai contoh, jika para investor mengharapkan nilai yen naik, ini mungkin menyebabkan nilainya naik; jika para deposan mengharapkan sebuah bank gagal ini mungkin menyebabkannya gagal. Oleh karena itu, krisis keuangan kadang-kadang dipandang sebagai sebuah lingkaran setan di mana

para investor menghindari suatu lembaga atau aset karena mereka mengharapkan orang-orang lain melakukannya.

- **Leverage**

Leverage, yang berarti meminjam untuk membiayai investasi, sering disebut sebagai penyumbang krisis keuangan. Ketika sebuah lembaga keuangan (atau individu) hanya menginvestasikan uangnya sendiri, dalam kasus terburuk, ia bisa kehilangan uangnya sendiri. Tapi ketika ia meminjam untuk berinvestasi lebih banyak, ia berpotensi bisa meraup lebih banyak dari investasinya, tetapi ia juga bisa kehilangan lebih dari semua yang ia miliki. Oleh karena itu, leverage memperbesar laba potensial dari investasi, tetapi juga menciptakan risiko kebangkrutan. Karena kebangkrutan berarti bahwa sebuah perusahaan gagal memenuhi semua pembayaran yang dijanjikannya kepada perusahaan-perusahaan lain, ia mungkin menyebarkan masalah keuangan dari satu perusahaan ke perusahaan lain.

Tingkat rata-rata leverage dalam perekonomian sering naik sebelum suatu krisis keuangan. Sebagai contoh, meminjam untuk membiayai investasi dalam pasar saham ("*margin buying*") menjadi semakin umum sebelum Keterpurukan Wall Street 1929.

- **Ketidaksesuaian aset-kewajiban**

Faktor lain yang diyakini ikut menyumbang krisis keuangan adalah ketidaksesuaian aset-kewajiban, situasi di mana risiko yang terkait dengan utang-utang dan aset-aset suatu lembaga tidak tepat selaras. Misalnya, bank-bank komersial menawarkan rekening simpanan yang bisa ditarik setiap saat dan mereka menggunakan dananya untuk memberi pinjaman jangka panjang kepada bisnis-bisnis dan para pemilik rumah. Ketidaksesuaian antara kewajiban-kewajiban jangka-pendek bank-bank itu (simpanannya) dan aset-aset jangka-panjangnya (pinjamannya) dipandang sebagai salah satu alasan terjadi *bank run* (ketika para deposan panik dan memutuskan untuk menarik dana mereka lebih cepat daripada bank itu bisa mendapatkan kembali hasil pinjamannya). Demikian juga, Bear Stearns gagal pada 2007-08 karena ia tidak mampu memperbaharui utang jangka-pendek yang ia gunakan untuk membiayai investasi-investasi jangka-panjang dalam sekuritas hipotek.

- **Ketidakpastian dan perilaku kawanan**

Banyak analisis krisis keuangan menekankan peran kesalahan-kesalahan investasi yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan atau ketidaksempurnaan nalar manusia. Keuangan perilaku mempelajari kesalahan-kesalahan dalam penalaran ekonomi dan kuantitatif.

Para sejarawan, utamanya Charles Kindleberger, telah menunjukkan bahwa krisis sering mengikuti segera setelah inovasi-inovasi keuangan atau teknis penting yang menghadirkan kepada para investor jenis-jenis baru peluang keuangan, yang dia sebut "perpindahan" ekspektasi para investor. Contoh awal adalah Gelembung Laut Selatan dan Gelembung Mississippi pada 1720, yang terjadi ketika gagasan tentang investasi dalam saham perusahaan adalah sendirinya baru dan asing, dan Keterpurukan 1929, yang mengikuti pengenalan teknologi listrik dan transportasi baru. Yang lebih baru, banyak krisis keuangan mengikuti perubahan dalam lingkungan investasi yang ditimbulkan oleh deregulasi keuangan, dan keterpurukan gelembung *dot com* pada 2001 bisa dibilang dimulai dengan "antusiasme berlebihan" tentang teknologi Internet.

Ketidakhahaman dengan inovasi-inovasi teknis dan keuangan baru mungkin membantu menjelaskan bagaimana para investor kadang terlalu melebih-lebihkan nilai aset. Juga, jika para investor pertama dalam segolongan baru aset (misalnya, saham dalam perusahaan-perusahaan "dot com") meraup laba dari kenaikan nilai aset seiring para investor lain mengetahui inovasi itu (dalam contoh kita, begitu orang-orang lain mengetahui potensi Internet), maka lebih banyak orang lagi mungkin mengikuti contoh mereka, yang mendorong harganya lebih tinggi lagi karena mereka bergegas membeli dengan harapan keuntungan serupa. Jika "perilaku kawanan" tersebut menyebabkan harga-harga melambung jauh di atas nilai sejati aset-aset itu, keterpurukan mungkin tak terelakkan. Jika karena suatu alasan harganya jatuh sebentar, sehingga para investor menyadari bahwa keuntungan lebih lanjut tidak terjamin, maka spiralnya mungkin berbalik, dengan penurunan harga yang menyebabkan desakan jual, yang memperkuat penurunan harga.

- **Kegagalan regulasi**

Penipuan telah berperan dalam runtuhnya beberapa lembaga keuangan, ketika perusahaan-perusahaan telah menarik para deposan dengan klaim-klaim menyesatkan tentang strategi investasi mereka, atau telah menggelapkan pendapatan yang dihasilkan. Contohnya penipuan Charles Ponzi di Boston awal abad ke-20, runtuhnya dana investasi MMM di Rusia pada 1994,



penipuan yang menyebabkan Pemberontakan Lotere Albania 1997, dan runtuhnya Madoff Investment Securities pada 2008.

Banyak pedagang nakal yang telah menyebabkan kerugian besar pada lembaga-lembaga keuangan telah dituduh bertindak curang untuk menyembunyikan perdagangan mereka. Penipuan dalam pembiayaan hipotek juga telah dikutip sebagai satu penyebab yang mungkin dari krisis *subprime mortgage* 2008.

- **Penularan**

Penularan mengacu pada gagasan bahwa krisis keuangan dapat menyebar dari satu lembaga ke lembaga lain, seperti ketika *bank run* menyebar dari beberapa bank ke banyak bank lain, atau dari satu negara ke negara lain, seperti ketika krisis mata uang, penunggakan utang negara, atau keterpurukan pasar saham menyebar lintas negara-negara. Ketika kegagalan dari satu lembaga keuangan tertentu mengancam stabilitas banyak lembaga lainnya, ini disebut risiko sistemik.

Satu contoh penularan yang banyak dikutip adalah penyebaran krisis Thailand pada 1997 ke negara-negara lain seperti Korea Selatan. Namun, ekonom sering memperdebatkan apakah mengamati krisis di banyak negara di sekitar waktu yang sama benar-benar disebabkan oleh penularan dari satu pasar ke pasar lain, atau apakah itu justru disebabkan oleh permasalahan mendasar serupa yang akan telah memengaruhi setiap negara secara individu bahkan tanpa adanya keterkaitan internasional.

Beberapa krisis keuangan memiliki sedikit efek di luar sektor keuangan, seperti keterpurukan Wall Street 1987, tetapi krisis lainnya diyakini telah berperan dalam mengurangi pertumbuhan dalam seluruh sektor ekonomi lainnya. Ada banyak teori mengapa suatu krisis keuangan bisa berefek resesi pada seluruh perekonomian. Ide-ide teoritis ini mencakup 'akselerator keuangan', 'peralihan ke kualitas' dan 'peralihan ke likuiditas'.

## **Sejarah**

Sebuah survei ternama atas krisis-krisis keuangan adalah *This Time is Different: Eight Centuries of Financial Folly* (Reinhart & Rogoff 2009), oleh ekonom Carmen Reinhart dan Kenneth Rogoff, yang dianggap sebagai dari antara sejarawan-sejarawan terkemuka tentang krisis keuangan. Dalam survei ini, mereka menelusuri sejarah krisis keuangan sampai ke penunggakan

utang publik, yang adalah bentuk krisis sebelum abad ke-18 dan terus, dulu dan sekarang menyebabkan kegagalan bank swasta; krisis-krisis sejak abad ke-18 menampilkan penunggakan utang publik maupun penunggakan utang swasta.

### **Abad ke-19**

- Kebangkrutan negara Denmark 1813
- Kepanikan 1819 - resesi ekonomi AS yang meluas dengan kegagalan-kegagalan bank; puncak dari siklus ekonomi kejayaan-ke-kehancuran pertama AS
- Kepanikan 1825 - resesi ekonomi Inggris yang meluas di mana banyak bank Inggris gagal, & Bank of England hampir gagal
- Kepanikan 1837 - resesi ekonomi AS yang meluas dengan kegagalan-kegagalan bank; depresi 5 tahun pun terjadi
- Kepanikan 1847 - runtuhnya pasar keuangan Inggris terkait dengan akhir dari kejayaan perkereta-apian 1840-an.
- Kepanikan 1857 - resesi ekonomi AS yang meluas dengan kegagalan-kegagalan bank
- Kepanikan 1866 - krisis Overend Gurney (terutama Inggris)
- Black Friday (1869) - alias Kepanikan Emas 1869
- Kepanikan 1873 - resesi ekonomi AS yang meluas dengan kegagalan-kegagalan bank, yang saat itu dikenal sebagai Depresi Besar 5 tahun & sekarang sebagai Depresi Panjang
- Kepanikan 1884 - kepanikan di Amerika Serikat yang berpusat pada bank-bank New York
- Kepanikan 1890 - alias Krisis Baring; nyaris kegagalan sebuah bank besar di London menyebabkan krisis-krisis keuangan Amerika Selatan
- Kepanikan 1893 - kepanikan di Amerika Serikat yang ditandai dengan runtuhnya perkereta-apian dan pembiayaan perkereta-apian berisiko yang memicu serangkaian kegagalan bank
- Krisis perbankan Australia 1893
- Kepanikan 1896 - depresi ekonomi akut di Amerika Serikat yang dipicu oleh penurunan dalam cadangan perak dan kekhawatiran pasar tentang akibat-akibat yang akan ditimbulkannya atas standar emas

## **Abad ke-20**

- Kepanikan 1901- terbatas pada keterpurukan Bursa Efek New York
- Kepanikan 1907 - resesi ekonomi AS yang meluas dengan kegagalan-kegagalan bank
- Kepanikan 1910-1911
- 1910 - krisis pasar saham karet Shanghai
- Keterpurukan Wall Street 1929, diikuti oleh Depresi Besar - depresi ekonomi terbesar dan terpenting pada abad ke-20
- Krisis minyak 1973– harga-harga minyak melonjak, yang menyebabkan keterpurukan pasar saham 1973-1974
- Krisis perbankan sekunder 1973-1975 –Inggris
- 1980 - krisis utang Amerika Latin - dimulai di Meksiko pada 1982 dengan Akhir pecan Meksiko
- 1983 - Krisis saham bank (Israel)
- 1987 - Black Monday (1987) - penurunan persentase satu-hari terbesar dalam sejarah pasar saham
- 1989-1991 - krisis Amerika Serikat Savings & Loan
- 1990 –gelembung harga aset Jepang pecah
- Awal 1990-an - krisis perbankan Skandinavia: krisis perbankan Swedia, krisis perbankan Finlandia 1990-an
- 1992-1993 - Black Wednesday – serangan-serangan spekulatif atas mata-mata uang dalam European Exchange Rate Mechanism
- 1994-1995 - Krisis ekonomi Meksiko- serangan spekulatif dan penunggakan utang Meksiko
- 1997-1998 - Krisis Keuangan Asia 1997 - devaluasi dan krisis perbankan di Asia
- 1998 - Krisis keuangan Rusia

## **Abad ke 21**

- 2000-2001 - krisis ekonomi Turki 2001
- 2000 – resesi awal 2000-an
- 1999-2002 - krisis ekonomi Argentina (1999-2002)

- 2001 – Meletusnya gelembung dot-com – spekulasi-spekulasi mengenai perusahaan-perusahaan Internet jatuh
- 2008-2011 -krisis keuangan Islandia
- 2007-08 - Krisis keuangan global
- 2010 krisis utang Eropa
- 2014 -krisis keuangan Rusia

## **Krisis Keuangan 2007–08**

Inilah contoh mutakhir dari bencana ekonomi krisis keuangan. Krisis keuangan 2007-09, juga dikenal sebagai krisis keuangan global dan krisis keuangan 2008-09, dianggap oleh banyak ekonom telah menjadi krisis keuangan terburuk sejak Depresi Besar 1930-an.

Ia mengancam runtuhnya lembaga-lembaga keuangan besar, yang dicegah oleh *bailout* atau penyelamatan bank-bank oleh pemerintah-pemerintah nasional, namun pasar-pasar saham tetap jatuh di seluruh dunia. Di banyak daerah, pasar perumahan juga menderita, yang mengakibatkan penggusuran, penyitaan dan pengangguran berkepanjangan. Krisis ini berperan penting dalam kegagalan bisnis-bisnis utama, penurunan kekayaan konsumen yang diperkirakan sejumlah triliunan dollar AS, dan penurunan aktivitas ekonomi yang mengarah ke Resesi Besar 2008-2012 dan yang berkontribusi terhadap krisis utang Eropa. Fase aktif krisis ini, yang berwujud sebagai krisis likuiditas, bisa ditelusuri berawal dari 9 Agustus 2007, ketika BNP Paribas menghentikan penarikan dari tiga *hedge fund* yang menyatakan "penguapan menyeluruh likuiditas".

Pecahnya gelembung perumahan AS (*housing bubble*), yang memuncak pada 2004, menyebabkan nilai surat-surat berharga yang terkait dengan harga real estate AS jatuh, yang merusak lembaga-lembaga keuangan secara global. Krisis keuangan ini dipicu oleh interaksi rumit dari kebijakan-kebijakan yang mendorong kepemilikan rumah, penyediaan akses yang lebih mudah terhadap pinjaman bagi para peminjam *subprime*, penilaian berlebihan atas *subprime mortgage* dibundel yang didasarkan pada teori bahwa harga perumahan akan terus meningkat, praktik-praktik perdagangan yang dipertanyakan di pihak pembeli maupun penjual, struktur-struktur kompensasi yang mengutamakan aliran kesepakatan jangka-pendek daripada penciptaan nilai jangka-panjang, dan kurangnya kepemilikan modal yang memadai dari bank-

bank dan perusahaan-perusahaan asuransi untuk mendukung komitmen keuangan yang mereka buat.

Masalah-masalah tentang solvabilitas bank, penurunan ketersediaan kredit dan rusaknya kepercayaan investor memengaruhi pasar-pasar saham global, di mana sekuritas menderita kerugian besar selama tahun 2008 dan awal 2009. Ekonomi dunia melambat selama periode ini, seiring kredit mengetat dan perdagangan internasional menurun. Pemerintah-pemerintah dan bank-bank sentral menanggapi dengan stimulus fiskal yang belum pernah terjadi sebelumnya, ekspansi kebijakan moneter dan dana talangan lembaga. Di AS, Kongres meloloskan Undang-Undang Pemulihan dan Reinvestasi Amerika tahun 2009.

Banyak penyebab krisis keuangan telah diajukan, dengan bobot berbeda-beda yang diberikan oleh para ahli. Laporan Levin-Coburn oleh Senat AS menyimpulkan bahwa krisis ini adalah akibat dari "produk-produk keuangan kompleks dan berisiko tinggi; konflik-konflik kepentingan yang ditutupi; kegagalan regulator, lembaga-lembaga pemeringkat kredit, dan pasar sendiri untuk mengendalikan eksekusi Wall Street."

Komisi Penyelidikan Krisis Keuangan menyimpulkan bahwa krisis keuangan itu bisa dihindari dan disebabkan oleh

- kegagalan yang meluas dalam regulasi dan pengawasan keuangan,
- kegagalan dramatis tata kelola perusahaan dan manajemen risiko di banyak lembaga keuangan yang penting secara sistemik,
- gabungan pinjaman berlebihan, investasi berisiko, dan kurangnya transparansi oleh lembaga-lembaga keuangan,
- persiapan buruk dan tindakan tidak konsisten oleh pemerintah yang "menambah ketidakpastian dan kepanikan",
- kemerosotan sistemik dalam akuntabilitas (pertanggungjawaban) dan etika,
- kemerosotan standar pinjaman-hipotek dan alur penggunaan hipotek,
- deregulasi produk-produk derivatif *over-the-counter*, dan
- kegagalan lembaga-lembaga pemeringkat kredit untuk secara benar menilai risiko.

## **Bencana Ekonomi #2 - Resesi**

Dalam ilmu ekonomi, resesi adalah kontraksi siklus bisnis yang menghasilkan perlambatan umum dalam kegiatan ekonomi. Indikator ekonomi makro seperti PDB (produk domestik bruto), belanja investasi, pemanfaatan kapasitas, pendapatan rumah tangga, keuntungan bisnis, dan inflasi jatuh, sementara angka kebangkrutan dan pengangguran naik. Di Inggris, resesi didefinisikan sebagai pertumbuhan ekonomi negatif selama dua kuartal berturut-turut.

Resesi umumnya terjadi ketika ada penurunan meluas dalam belanja (guncangan permintaan merugikan). Ini mungkin dipicu oleh berbagai peristiwa, seperti krisis keuangan, guncangan perdagangan eksternal, guncangan penawaran yang merugikan atau pecahnya suatu gelembung ekonomi. Pemerintah biasanya menanggapi resesi dengan mengambil kebijakan ekonomi makro ekspansif, seperti meningkatkan pasokan uang, meningkatkan belanja pemerintah dan menurunkan pajak.

Resesi memiliki banyak ciri yang bisa terjadi secara bersamaan dan mencakup penurunan dalam ukuran-ukuran kegiatan ekonomi (PDB) seperti konsumsi, investasi, belanja pemerintah, dan kegiatan ekspor bersih. Ukuran-ukuran ini mencerminkan penggerak-penggerak mendasar seperti tingkat dan keterampilan pekerjaan, tingkat tabungan rumah tangga, keputusan investasi perusahaan, suku bunga, demografi, dan kebijakan pemerintah.

Ekonom Richard C. Koo menulis bahwa dalam kondisi-kondisi ideal, ekonomi suatu negara seharusnya memiliki sektor rumah tangga sebagai penabung bersih dan sektor korporasi sebagai peminjam bersih, dengan anggaran pemerintah hampir seimbang dan ekspor bersih mendekati nol. Ketika hubungan-hubungan ini menjadi tidak seimbang, resesi bisa berkembang dalam negeri itu atau menciptakan tekanan untuk resesi di negara lain. Respon kebijakan sering dirancang untuk mendorong perekonomian kembali ke keadaan keseimbangan ideal ini.

Suatu resesi berat (PDB turun 10%) atau berkepanjangan (tiga atau empat tahun) disebut sebagai depresi ekonomi, meskipun ada yang berpendapat bahwa penyebab dan obat untuk resesi dan depresi bisa berbeda. Sebagai singkatan informal para ekonom kadang mengacu pada bentuk-bentuk resesi yang berbeda, seperti resesi berbentuk U, berbentuk L dan berbentuk W.

### **Resesi Besar**

Contoh mutakhir dari resesi adalah Resesi Besar, suatu periode penurunan ekonomi umum yang diamati di pasar-pasar dunia selama akhir 2000-an dan awal 2010-an. Skala dan waktu resesinya berbeda-beda dari negara ke negara. Dalam hal dampak keseluruhan, Dana Moneter Internasional menyimpulkan bahwa inilah resesi global terburuk sejak Perang Dunia II. Menurut US National Bureau of Economic Research (pemutus resmi dari resesi-resesi AS), resesi ini, seperti yang dialami di negara itu, dimulai pada Desember 2007 dan berakhir pada Juni 2009, sehingga berlangsung lebih dari 19 bulan. Resesi Besar terkait dengan krisis keuangan 2007-08 dan krisis subprime mortgage AS 2007-09. Resesi Besar telah mengakibatkan kelangkaan aset-aset berharga dalam ekonomi pasar dan runtuhnya sektor keuangan dalam perekonomian dunia.

Resesi Besar memenuhi kriteria IMF sebagai resesi global, yang mensyaratkan penurunan dalam PDB dunia riil tahunan per-kapita (Daya Beli tertimbang), hanya dalam satu tahun kalender 2009. Tahun-tahun menjelang krisis ditandai dengan kenaikan selangit dalam harga-harga aset dan *boom* terkait dalam permintaan ekonomi. Selanjutnya, sistem perbankan bayangan AS (yaitu, lembaga-lembaga keuangan non-penyimpanan seperti bank-bank investasi) telah tumbuh untuk menyaingi sistem penyimpanan namun tidak tunduk pada pengawasan peraturan yang sama, sehingga rentan terhadap *bank run*.

Sekuritas-sekuritas AS yang didukung-hipotek, yang memiliki risiko yang sulit dinilai, dipasarkan ke seluruh dunia, karena mereka menawarkan hasil lebih tinggi dibandingkan obligasi pemerintah AS. Banyak sekuritas tersebut didukung oleh *subprime mortgage*, yang runtuh nilainya saat gelembung perumahan AS pecah selama 2006 dan para pemilik rumah mulai menunggak pembayaran hipotek mereka dalam jumlah besar mulai tahun 2007.

Munculnya kerugian-kerugian pinjaman sub-prime pada 2007 memulai krisisnya dan menyingkap pinjaman-pinjaman berisiko lainnya dan harga-harga aset yang digelembungkan berlebihan. Dengan kerugian-kerugian pinjaman menggunung dan jatuhnya Lehman Brothers pada 15 September 2008, kepanikan besar pecah di pasar pinjaman antar-bank. Terjadi yang setara dengan *bank run* atas sistem perbankan bayangan, yang mengakibatkan banyak bank investasi dan komersial besar dan mapan di Amerika Serikat dan Eropa menderita kerugian besar dan bahkan menghadapi kebangkrutan, yang menyebabkan bantuan keuangan publik besar-besaran (dana talangan pemerintah).

Resesi global yang mengikuti mengakibatkan penurunan tajam dalam perdagangan internasional, meningkatnya pengangguran dan merosotnya harga-harga komoditas. Beberapa ekonom memperkirakan bahwa pemulihan mungkin tidak muncul sampai 2011 dan bahwa resesi ini akan menjadi yang terburuk sejak Depresi Besar 1930-an. Ekonom Paul Krugman pernah berkomentar tentang hal ini sebagai tampaknya awal dari "Depresi Besar kedua."

Pemerintah-pemerintah dan bank-bank sentral merespon dengan kebijakan-kebijakan fiskal dan moneter untuk merangsang ekonomi nasional dan mengurangi risiko sistem keuangan. Distribusi pendapatan rumah tangga di Amerika Serikat telah menjadi lebih tidak merata selama pemulihan ekonomi pasca-2008, yang pertama bagi AS tetapi sejalan dengan tren selama sepuluh pemulihan ekonomi terakhir sejak 1949. Ketimpangan pendapatan di Amerika Serikat telah berkembang dari 2005-2012 di lebih dari 2 dari 3 daerah metropolitan. Kekayaan rumah tangga rata-rata turun 35% di AS, dari \$106.591 ke \$68.839 antara tahun 2005 dan 2011.



## **Bencana Ekonomi #3 - Depresi**

Dalam ilmu ekonomi, depresi adalah penurunan jangka-panjang berkelanjutan dalam kegiatan ekonomi dalam satu atau lebih negara. Ini adalah kemerosotan ekonomi yang lebih parah dari resesi, yang merupakan perlambatan dalam kegiatan ekonomi selama siklus bisnis normal. Depresi adalah bentuk resesi yang tak biasa dan ekstrim, yang ditandai oleh lamanya, oleh kenaikan besar yang abnormal dalam pengangguran, nyaris ketidakterediaan kredit (sering karena sebetulnya krisis perbankan atau keuangan), penyusutan output seiring para pembeli hilang dan para pemasok mengurangi produksi dan investasi, banyak kebangkrutan termasuk penunggakan utang publik, jumlah perdagangan yang berkurang secara signifikan (terutama perdagangan internasional), serta fluktuasi nilai mata uang yang sangat *volatile* (sering karena devaluasi mata uang). Deflasi harga, krisis keuangan dan kegagalan bank juga adalah elemen-elemen umum dari depresi yang biasanya tidak terjadi selama resesi.

Hari ini istilah "depresi" paling sering dikaitkan dengan Depresi Besar 1930-an, namun istilah ini telah digunakan jauh sebelum itu. Sebuah krisis ekonomi Amerika awal yang besar, Kepanikan 1819, digambarkan oleh Presiden saat itu James Monroe sebagai "depresi", dan krisis ekonomi tepat sebelum depresi 1930-an, Depresi 1920-1921, disebut sebagai "depresi" oleh presiden Calvin Coolidge.

Namun, dalam abad ke-19 dan awal ke-20, krisis-krisis keuangan disebut sebagai "kepanikan" (*panic*), misalnya Panic 'besar' 1907, dan Panic 'kecil' 1910-1911, meskipun krisis 1929 lebih lazim disebut "Crash" (keterpurukan), dan istilah "panic" sejak itu telah semakin ditanggalkan.

### **Depresi Besar**

Depresi paling terkenal adalah Depresi Besar, yang memengaruhi sebagian besar perekonomian nasional di dunia sepanjang tahun 1930-an. Depresi ini umumnya dianggap telah dimulai dengan Keterpurukan Wall Street 1929, dan krisis dengan cepat menyebar ke ekonomi-ekonomi nasional lainnya. Antara 1929 dan 1933, produk nasional bruto Amerika Serikat turun 33% sementara

tingkat pengangguran naik menjadi 25% (dengan pengangguran industri saja naik menjadi sekitar 35% - lapangan kerja AS masih lebih dari 25% pertanian).

Waktu terjadinya Depresi Besar bervariasi antar negara; namun, di sebagian besar negara ia dimulai pada 1929 dan berlangsung sampai akhir 1930-an. Inilah depresi terpanjang, terdalam, dan paling luas pada abad ke-20. Pada abad ke-21, Depresi Besar biasa digunakan sebagai contoh seberapa jauh perekonomian dunia bisa turun.

Depresinya berasal di Amerika Serikat, setelah penurunan harga-harga saham yang dimulai sekitar 4 September 1929, dan menjadi berita di seluruh dunia dengan kejatuhan pasar saham 29 Oktober 1929 (yang dikenal sebagai Black Tuesday). Antara 1929 dan 1932, PDB dunia turun sekitar 15%. Sebagai perbandingan, GDP dunia turun kurang dari 1% mulai 2008 sampai 2009 selama Resesi Besar. Beberapa ekonomi mulai pulih pada pertengahan 1930-an. Namun, di banyak negara, efek-efek negatif dari Depresi Besar berlangsung sampai awal Perang Dunia II.

Depresi Besar berdampak sangat buruk di negara-negara miskin maupun kaya. Pendapatan pribadi, penerimaan pajak, keuntungan dan harga-harga turun, sementara perdagangan internasional merosot lebih dari 50%. Pengangguran di AS naik menjadi 25% dan di beberapa negara naik setinggi 33%.

Kota-kota di seluruh dunia terdampak keras, khususnya yang bergantung pada industri berat. Konstruksi boleh dibilang terhenti di banyak negara. Banyak komunitas petani dan daerah pedesaan terdampak seiring harga-harga tanaman pangan jatuh sekitar 60%. Menghadapi permintaan yang terjun bebas dengan sedikit sumber pekerjaan lain, daerah-daerah yang bergantung pada industri-industri sektor primer seperti pertambangan dan perkayuan menderita terparah.

Inilah dampak-dampak depresi di AS:

- 13 juta orang menjadi penganggur. Pada 1932, 34 juta orang menjadi bagian dari keluarga-keluarga tanpa pencari nafkah reguler purna-waktu.
- Produksi industri turun hampir 45% antara 1929 dan 1932.
- Pembangunan rumah turun 80% antara 1929 dan 1932.
- Pada 1920-an, sistem perbankan di AS adalah sekitar \$50 miliar, yang sekitar 50% dari PDB.
- Dari 1929 sampai 1932, sekitar 5.000 bank tutup.

- Pada 1933, 11.000 dari 25.000 bank di AS telah gagal.
- Antara 1929 dan 1933, PDB AS turun sekitar 30%, pasar saham kehilangan hampir 90% dari nilainya.
- Pada 1929, tingkat pengangguran rata-rata 3%. Pada 1933, 25% dari seluruh pekerja dan 37% dari seluruh pekerja nonpertanian menganggur.
- Di Cleveland, tingkat pengangguran 50%; di Toledo, Ohio, 80%.
- Satu perusahaan dagang Soviet di New York rata-rata menerima 350 lamaran per hari dari orang-orang Amerika yang mencari pekerjaan di Uni Soviet.
- Lebih dari satu juta keluarga kehilangan ladang mereka antara 1930 dan 1934.
- Laba perusahaan telah turun dari \$10 miliar pada 1929 menjadi \$1 miliar pada 1932.
- Antara 1929 dan 1932, pendapatan rata-rata keluarga Amerika berkurang 40%.
- Sembilan juta rekening tabungan telah musnah antara 1930 dan 1933.
- 273.000 keluarga telah terusir dari rumah mereka pada 1932.
- Ada dua juta orang tunawismayang bermigrasi di seluruh negeri.
- Lebih dari 60% orang Amerika dikategorikan sebagai miskin oleh pemerintah federal pada 1933.
- Pada tahun makmur terakhir (1929), ada 279.678 imigran yang tercatat, tetapi pada 1933 hanya 23.068 orang datang ke AS.
- Pada awal 1930-an, lebih banyak orang bermigrasi (keluar) dari Amerika Serikat daripada bermigrasi ke dalamnya.
- Dengan sedikit kegiatan ekonomi permintaan sedikit sekali atas uang logam baru. Tidak ada uang pecahan logam dicetak pada 1932-1933, tidak ada pecahan seperempat dollar pada tahun 1931 atau 1933, tidak ada pecahan setengah dollar dari 1930-1932, dan tidak ada dollar perak di tahun 1929-1933.
- Pemerintah AS mensponsori sebuah program Pemulangan Warga Meksiko yang dimaksudkan untuk mendorong orang-orang untuk secara sukarela pindah ke Meksiko, tapi ribuan orang, termasuk sejumlah warga negara AS, dideportasi melawan kehendak mereka. Secara keseluruhan sekitar 400.000 orang Meksiko dipulangkan.

- Para pekerja sosial New York melaporkan bahwa 25% dari seluruh anak sekolah kekurangan gizi. Di wilayah-wilayah pertambangan Virginia Barat, Illinois, Kentucky, dan Pennsylvania, perbandingan anak-anak yang kurang gizi mungkin setinggi 90%.
- Banyak orang terkena penyakit-penyakit seperti tuberkulosis (TB).

Itulah statistik kemunduran dan kehancuran ‘**tanaman peradaban**’ yang telah ditanam oleh masyarakat ‘penanam’-nya. Tentang sebab-sebab dari Depresi Besar, ada dua teori yang bersaing: teori Keynes (didorong-permintaan) dan penjelasan monetaris. Ada juga berbagai teori heterodoks yang meremehkan atau menolak penjelasan Keynes dan monetaris. Titik temu di antara teori-teori didorong-permintaan adalah bahwa hilangnya kepercayaan besar-besaran menyebabkan pengurangan tiba-tiba dalam konsumsi dan pengeluaran investasi. Begitu kepanikan dan deflasi dimulai, banyak orang percaya mereka dapat menghindari kerugian lebih lanjut dengan menjauhkan diri dari pasar. Memegang uang menjadi menguntungkan karena harga-harga terus turun dan sejumlah uang tertentu membeli lebih banyak barang, yang memperburuk penurunan permintaan.

Monetaris percaya bahwa Depresi Besar dimulai sebagai resesi biasa, namun penyusutan jumlah uang beredar banyak memperburuk situasi ekonomi, yang menyebabkan resesinya turun menjadi Depresi Besar.

Para ekonom dan sejarawan ekonomi terpecah hampir merata mengenai apakah penjelasan moneter tradisional bahwa kekuatan moneter adalah penyebab utama Depresi Besar adalah benar, atau penjelasan Keynes tradisional bahwa penurunan pengeluaran, terutama investasi, adalah penjelasan utama atas mulainya Depresi Besar. Saat ini kontroversi ini kurang penting karena ada dukungan utama terhadap teori deflasi hutang oleh Irving Fisher.

Fisher berpendapat bahwa faktor utama yang menyebabkan Depresi Besar adalah lingkaran setan **deflasi dan kondisi terlalu banyak hutang**. Dia menguraikan sembilan faktor yang saling berinteraksi dalam kondisi hutang dan deflasi untuk menciptakan mekanisme kejayaan ke kehancuran. Rantai peristiwanya berjalan sebagai berikut:

1. Likuidasi hutang dan penjualan tertekan
2. Kontraksi jumlah uang beredar karena pinjaman bank dilunasi
3. Penurunan tingkat harga aset

4. Penurunan yang lebih besar lagi dalam kekayaan bersih bisnis-bisnis, yang memicu kebangkrutan
5. Penurunan keuntungan
6. Penurunan output, perdagangan dan lapangan kerja
7. Pesimisme dan hilangnya kepercayaan
8. Penimbunan uang
9. Penurunan suku bunga nominal dan kenaikan suku bunga yang disesuaikan deflasi

Selama Keterpurukan 1929 sebelum Depresi Besar, persyaratan margin hanya 10%. Dengan kata lain, para perusahaan pialang akan meminjamkan \$9 untuk setiap \$1 yang telah disimpan investor. Saat pasar jatuh, para pialang meminta kembali pinjaman ini, yang tidak bisa dilunasi. Bank-bank mulai gagal karena para debitur gagal membayar hutang dan para deposan berusaha menarik simpanan mereka secara massal, yang memicu banyak *bank run*. Jaminan pemerintah dan peraturan perbankan Federal Reserve untuk mencegah kepanikan tersebut tidak manjur atau tidak digunakan. Kegagalan-kegagalan bank menyebabkan kerugian aset miliaran dollar.

Utang yang masih berjalan menjadi lebih berat, karena harga-harga dan penghasilan turun 20-50% namun hutangnya tetap pada jumlah dollar yang sama. Setelah kepanikan 1929, dan selama 10 bulan pertama tahun 1930, 744 bank AS gagal. (Secara keseluruhan, 9.000 bank gagal pada 1930-an). Pada April 1933, deposito sekitar \$7 miliar telah beku di bank-bank yang gagal atau bank-bank yang dibiarkan tidak berizin setelah March Bank Holiday. Kegagalan-kegagalan bank menular seiring para bankir yang putus asa meminta kembali pinjaman-pinjaman yang para peminjam tidak punya waktu atau uang untuk lunasi. Karena prospek keuntungan tampak buruk, investasi modal dan konstruksi melambat atau sama sekali berhenti. Menghadapi kredit macet dan prospek masa depan yang memburuk, bank-bank yang masih bertahan menjadi lebih konservatif dalam pinjaman mereka. Bank-bank membangun cadangan modal mereka dan memberi lebih sedikit pinjaman, yang meningkatkan tekanan-tekanan deflasi. Muncul suatu siklus setan dan keruntuhan bertambah cepat.

## Bencana Ekonomi #4 - Penipuan

Secara hukum, kecurangan merupakan penipuan yang disengaja untuk mendapatkan keuntungan yang tidak adil atau melanggar hukum, atau untuk mencabut suatu hak hukum korban. Penipuan sendiri bisa tindak perdata (yaitu, korban penipuan dapat menuntut pelaku penipuan untuk menghindari penipuan dan/atau mengembalikan kompensasi uang), tindak pidana (yaitu, pelaku penipuan dapat diadili dan dipenjarakan oleh otoritas pemerintah), atau ia mungkin tidak menyebabkan kerugian uang, hak milik atau hak hukum namun tetap merupakan unsur suatu tindak perdata atau pidana lainnya. Tujuan penipuan bisa keuntungan moneter atau lainnya.

BBC World Service melaporkan pada 2012 bahwa perkiraan nilai yang hilang melalui penipuan di Inggris adalah £ 66 miliar (\$ 100 miliar) per tahun. Menurut sebuah ulasan oleh lembaga anti-penipuan Inggris *Fraud Advisory Panel* (FAP), penipuan bisnis menyumbang £ 144 miliar, sementara penipuan terhadap individu diperkirakan mencapai £ 9,7 miliar. Meskipun para korban penipuan umumnya dirujuk ke pusat pelaporan penipuan dan *cyber crime* nasional Inggris, *Action Fraud*, FAP menemukan bahwa "kecil kemungkinan" laporan-laporan kejahatan ini akan ditindaklanjuti dengan tindakan penegakan hukum yang substantif oleh pihak-pihak berwenang Inggris, menurut laporan tersebut.

Pada Juli 2016 dilaporkan bahwa tingkat aktivitas penipuan di Inggris meningkat dalam 10 tahun sampai 2016 dari £ 52 miliar menjadi £ 193 miliar. Angka ini perkiraan konservatif, karena hanya 1 dari 12 kejahatan tersebut yang dilaporkan. Angka yang dirilis pada Oktober 2015 dari Survei Kejahatan di Inggris dan Wales menemukan bahwa telah terjadi 5,1 juta insiden penipuan di Inggris dan Wales pada tahun sebelumnya, yang menimpa sekitar satu dari 12 orang dewasa dan menjadikannya bentuk kejahatan yang paling umum.

Penipuan ternyata rendah dalam daftar prioritas penegakan hukum Inggris. Secara kontroversial, kejahatan ini tidak tampil di "Indeks Kerugian Kejahatan" baru yang diterbitkan oleh Kantor Statistik Nasional. Michael Levi, profesor kriminologi di Universitas Cardiff, mengatakan pada Agustus 2016 bahwa 'sangat disesalkan' penipuan ditinggalkan dari indeks pertama meskipun merupakan kejahatan paling umum yang dilaporkan ke polisi di Inggris. Profesor Levi mengatakan 'Jika ada beberapa kategori yang dikecualikan, mereka otomatis ditinggalkan dari prioritas polisi.'

Tinjauan penipuan tahun 2006 oleh pemerintah AS menyimpulkan bahwa penipuan adalah kejahatan yang sangat kurang dilaporkan, dan diperlukan kerjasama yang lebih besar untuk mencapai dampak nyata dalam sektor publik. Skala masalahnya menunjukkan kebutuhan akan sebuah badan kecil namun berkuasa untuk menggabungkan berbagai inisiatif anti-penipuan yang ada.

Organisasi lazim kehilangan lima persen pendapatan tahunannya kepada penipuan, dengan kerugian rata-rata \$ 160.000. Penipuan yang dilakukan oleh pemilik dan eksekutif lebih dari sembilan kali lebih merugikan daripada penipuan karyawan. Industri yang paling sering terkena adalah perbankan, manufaktur, dan pemerintah.

Penipuan bisa dilakukan melalui banyak media, termasuk surat, kawat, telepon, dan internet (kejahatan komputer dan penipuan Internet). Dimensi internasional dari web dan kemudahan pengguna dapat menyembunyikan lokasi mereka, sulitnya memeriksa identitas dan legitimasi secara online, dan kesederhanaan di mana peretas dapat mengalihkan browser ke situs yang tidak jujur dan mencuri rincian kartu kredit, semua membantu dalam pertumbuhan sangat pesat penipuan internet. Ada juga "penemuan" palsu, misalnya dalam sains, untuk mendapatkan gengsi ketimbang keuntungan moneter langsung.

### **Penipuan Telepon**

Dalam penipuan telemarketing, penipu telepon sering menggunakan hadiah, produk, dan jasa berlebihan, bahkan palsu, sebagai umpan. Ada yang mungkin menelepon Anda, namun ada juga yang menggunakan surat, SMS, atau iklan untuk membuat Anda menghubungi mereka untuk lebih jelasnya. Jenis-jenis penipuan telepon meliputi:

- **Paket perjalanan** - Liburan "gratis" atau "murah" ternyata bisa menghabiskan banyak uang dalam biaya-biaya tersembunyi.
- **Kredit dan pinjaman** - Skema populer mencakup pinjaman uang muka, pinjaman gaji, dan perlindungan kehilangan kartu kredit.
- **Peluang bisnis dan investasi palsu** - Karena bisnis dan investasi bisa rumit, para penipu memanfaatkan orang-orang yang tidak meneliti investasi tersebut.
- **Tujuan amal** - Banyak penipuan telepon melibatkan permintaan mendesak untuk upaya bantuan bencana yang baru terjadi.

### **Penipuan Keuangan**

Penipu menggunakan berbagai jenis kecurangan untuk mencoba mengelabui orang-orang mengeluarkan uang. Dua jenis penipuan yang umum adalah penipuan perbankan dan penipuan investasi.

### **Penipuan Perbankan**

Penipuan perbankan yang populer meliputi cek palsu, di mana penipu membuat cek palsu yang terlihat sah, dengan tanda air, nomor perutean, dan nama lembaga keuangan sungguhan. Mereka kemudian mencoba menyetorkannya ke bank, menggunakannya sebagai bagian dari kecurangan lain terhadap konsumen, atau menggunakannya untuk membayar perusahaan untuk produk atau jasa. Ada juga penipuan cek yang tidak diminta, di mana penipu mengirimi Anda cek yang Anda tidak memiliki alasan sah untuk terima. Sayang, jika Anda menguangkannya, Anda mungkin memberi wewenang atas pembelian barang yang tidak Anda minta, memohon suatu pinjaman, atau hal lain yang tidak Anda minta. Ada juga penarikan otomatis di mana suatu perusahaan memasang penarikan-penarikan otomatis dari rekening Anda yang tidak Anda setuju.

### **Phishing**

Pesan-pesan email yang meminta Anda untuk memverifikasi nomor rekening bank atau PIN kartu debit Anda. Dengan mengklik link atau membalas email ini dengan nomor rekening Anda, Anda memberi penipu akses ke rekening keuangan Anda.

### **Penipuan Investasi**

Penipuan investasi memangsa harapan Anda untuk meraup bunga atau laba atas jumlah uang yang Anda investasikan.

### **Penipuan Amal**

Tidak semua organisasi yang mengaku sebagai badan amal atau membantu orang-orang bereputasi baik. Ada penipu yang membentuk organisasi palsu, mengambil keuntungan dari kemurahan hati masyarakat segera setelah sebuah tragedi atau bencana besar.

### **Penipuan tiket**



Tiket untuk konser, drama, dan acara olahraga populer bisa mahal dan laku cepat. Sementara masih ada calo di luar lokasi acara, ada banyak penipuan penjualan tiket lainnya online. Ada reseller tiket memanfaatkan harapan pembeli untuk menghadiri sebuah acara, mengutip harga tiket jauh lebih tinggi dari nilai nominalnya, apalagi jika acara tersebut sudah habis terjual. Ada penipu menjual tiket palsu, dengan barcode dan logo yang dipalsu dari perusahaan tiket sebenarnya. Yang lain menjual duplikat dari tiket yang sah kepada beberapa pembeli, seringkali sebagai tiket elektronik yang mereka kirim via e-mail. Bila para pembeli dengan nomor tiket duplikat yang sama ini mencoba masuk acara, beberapa di antaranya ditolak masuk.

### **Penipuan undian**

Tidak semua lotere dan undian sah. Para penipu sering menggunakan janji hadiah atau penghargaan berharga untuk merayu konsumen untuk mengirim uang, membeli produk atau jasa yang terlalu mahal, atau menyumbang kegiatan amal palsu. Undian yang sah tidak mengharuskan Anda membayar untuk mengambil hadiah Anda.

### **Skema Piramida**

Skema piramida, yang juga dikenal dengan skema Ponzi, adalah bentuk ilegal dari pemasaran bertingkat. Dalam program ini, kemampuan Anda untuk meraup keuntungan didasarkan pada jumlah peserta baru yang Anda rekrut, bukan jumlah produk atau jasa yang Anda jual. Kadang memang tidak ada produk nyata yang dijual. Jenis skema ini biasa terjadi pada investasi dan peluang penjualan langsung (*direct selling*) independen.

Skema ini bergantung pada pendapatan dari para peserta baru untuk membayar "keuntungan" palsu kepada orang-orang yang telah lebih lama menjadi bagian dari skema tersebut. Namun, skema berantakan saat tidak ada cukup rekrutan baru untuk membayar ke sistem, sehingga para peserta yang lebih awal tidak lagi menerima pendapatan.

### **Para Penipu Terkenal**

- Frank Abagnale Jr., penipu AS yang menulis cek-cek kosong dan mengaku-ngaku sebagai anggota profesi seperti pilot pesawat, dokter, pengacara, dan guru. Film *Catch Me If You Can* didasarkan pada hidupnya.

- John Bodkin Adams, dokter Inggris dan tersangka pembunuh berantai, namun hanya terbukti bersalah menipu surat wasiat dan resep.
- Eddie Antar, pendiri Crazy Eddie, yang memiliki dakwaan kriminal terhadap 17 tuduhan dan hitungan perdata senilai \$ 1 miliar terhadapnya yang berasal dari praktik-praktik akuntansi curang di perusahaan itu.
- Jordan Belfort, "Serigala Wall Street", yang menipu lebih dari \$ 200 juta melalui operasi saham penny. Film *"The Wolf of Wall Street"* yang dibintangi Leonardo DiCaprio didasarkan pada kehidupan dan aktivitas curangnya.
- Cassie Chadwick, yang berpura-pura menjadi putri tidak sah Andrew Carnegie untuk mendapatkan pinjaman.
- Kecurangan Columbia/HCA Medicare. Columbia/HCA mengaku bersalah atas 14 tuduhan kejahatan dan membayar lebih dari \$ 2 miliar untuk menyelesaikan gugatan yang timbul dari kecurangan tersebut.
- Edward Davenport, dijuluki "Fast Eddie" dan "Lord of Fraud" dari tahun 2005 sampai 2009 dia adalah "ringmaster" dari serangkaian skema penipuan uang-muka yang menipu puluhan orang senilai jutaan pound. Dia konon telah meraup 34,5 juta poundsterling melalui berbagai kecurangannya.
- Marc Dreier, pendiri firma pengacara Dreier LLP, sebuah skema Ponzi senilai \$ 700 juta.
- Bernard Ebbers, pendiri WorldCom, yang menggelembungkan laporan asetnya sebesar sekitar \$ 11 miliar.
- Ramón Báez Figueroa, bankir dari Republik Dominika dan mantan Presiden Banco Intercontinental. Dia dijatuhi hukuman pada 21 Oktober 2007 sampai 10 tahun penjara karena kasus penipuan senilai 2,2 miliar dolar AS yang menggiring negara Karibia tersebut ke dalam krisis ekonomi pada 2003.
- Martin Frankel, mantan pemodal AS, terbukti melakukan penipuan asuransi pada tahun 2002 senilai \$ 208 juta, pemerasan dan pencucian uang.
- Samuel Israel III, mantan manajer hedge fund yang mengelola bekas Bayou Hedge Fund Group yang curang, dan pura-pura bunuh diri untuk menghindari hukuman penjara.
- Konrad Kujau, penipu dan pemalsu asal Jerman yang bertanggung jawab atas *"Hitler Diaries"*.

- Kenneth Lay, pengusaha Amerika yang membangun perusahaan energi Enron. Dia salah satu CEO dengan gaji tertinggi di AS sampai dia digulingkan sebagai Ketua dan didakwa dengan kecurangan dan persekongkolan.
- Nick Leeson, trader Inggris yang perdagangan spekulatifnya yang tanpa pengawasan menyebabkan jatuhnya Barings Bank.
- James Paul Lewis, Jr., menjalankan salah satu Skema Ponzi terbesar (\$ 311 juta) dan terlama (20 tahun) dalam sejarah AS.
- Gregor MacGregor, penipu Skotlandia yang mencoba menarik investasi dan pemukim untuk negara Poyais yang fiktif (tidak ada).
- Bernard Madoff, pencipta sebuah skema Ponzi \$ 65 miliar - penipuan investor terbesar yang pernah dikaitkan kepada satu individu.
- Michael Monus, pendiri Phar-Mor, yang pada akhirnya merugikan para investornya lebih dari \$ 1 miliar.
- F. Bam Morrison, yang menipu kota Wetumka, Oklahoma dengan mempromosikan sebuah sirkus yang tidak pernah datang.
- Lou Pearlman, mantan manajer boy-band dan operator sebuah skema Ponzi senilai \$ 300 juta menggunakan dua perusahaan boneka.
- Thomas Petters, orang Amerika yang menyamar sebagai pebisnis yang ternyata seorang penipu dan mantan CEO dan ketua Petters Group Worldwide. Mengundurkan diri dari jabatannya sebagai CEO pada 29 September 2008, di tengah penyelidikan kriminal yang meningkat. Dia kemudian didakwa menjadikan Petters Group Worldwide sebuah skema Ponzi senilai \$ 3,65 miliar dan dijatuhi hukuman 50 tahun penjara.
- Charles Ponzi, pencipta skema Ponzi.
- John Rigas, pengusaha televisi kabel, salah satu pendiri Adelphia Communications Corporation dan pemilik tim hoki Buffalo Sabers, menipu para investor lebih dari \$ 2 miliar dan dijatuhi hukuman 12 tahun penjara.
- Christopher Rocancourt, peniru Rockefeller yang menipu para selebriti Hollywood.
- Scott W. Rothstein, seorang pengacara asal Florida AS yang disingkirkan dari profesinya, yang melakukan skema Ponzi yang menipu para investor lebih dari \$ 1 miliar.

- Michael Sabo, paling dikenal sebagai pemalsu cek, saham dan obligasi. Dia menjadi terkenal di tahun 1960-an sampai 1990-an sebagai "Great Impostor" dengan lebih dari 100 alias, dan meraup jutaan dollar darinya.
- John Spano, seorang pengusaha yang kembang kempis yang memalsukan kesuksesan besar dalam usaha untuk membeli New Hampshire Islander dari NHL.
- Allen Stanford, bankir jadi-jadian yang menjual sertifikat deposito palsu kepada orang-orang di banyak negara, yang meraup \$ 7 miliar sampai \$ 8 miliar selama beberapa dekade.

# Bencana Sosial #1 - Wabah Penyakit

Epidemi atau wabah adalah penyebaran cepat penyakit menular ke banyak orang dalam suatu populasi dalam waktu singkat, biasanya dua minggu atau kurang. Misalnya, dalam infeksi meningokokus, tingkat serangan lebih dari 15 kasus per 100.000 orang selama dua minggu berturut-turut dianggap sebagai suatu epidemi.

Epidemi umumnya disebabkan oleh beberapa faktor termasuk perubahan ekologi populasi inang (misalnya, meningkatnya stres atau peningkatan kepadatan spesies vektor), perubahan genetik dalam reservoir patogen atau pengenalan patogen yang muncul ke suatu populasi inang (dengan pergerakan patogen atau inang). Umumnya, epidemi terjadi ketika kekebalan inang terhadap suatu patogen mapan atau patogen baru yang muncul tiba-tiba berkurang di bawah kekebalan yang terdapat dalam kesetimbangan endemik dan ambang batas penghantarannya terlampaui.

Suatu wabah mungkin terbatas pada satu lokasi, namun, jika ia menyebar ke negara atau benua lain dan memengaruhi banyak orang, ia bisa disebut pandemi. Maklumat suatu epidemi biasanya membutuhkan pemahaman yang baik tentang tingkat kejadian awal; epidemi untuk penyakit tertentu, seperti influenza, didefinisikan sebagai mencapai peningkatan tertentu dalam kejadian di atas garis dasar ini. Beberapa kasus dari suatu penyakit sangat langka dapat digolongkan sebagai epidemi, sementara banyak kasus dari suatu penyakit umum (seperti flu biasa) tidak.

Ada beberapa perubahan yang mungkin terjadi pada suatu agen penular yang mungkin memicu suatu epidemi, antara lain:

- Meningkatnya virulensi
- Pemasukan ke dalam lingkungan baru
- Perubahan dalam kerentanan inang terhadap agen penular

Suatu penyakit epidemik tidak harus menular, dan istilah ini telah dikenakan pada demam Nil Barat dan wabah obesitas/kegemukan (misalnya oleh Organisasi Kesehatan Dunia). Kondisi-kondisi yang menentukan merebaknya wabah mencakup persediaan makanan yang terinfeksi seperti air minum yang terkontaminasi dan migrasi populasi hewan tertentu, seperti tikus atau nyamuk, yang bisa bertindak sebagai vektor penyakit. Epidemi tertentu terjadi pada musim-

musim tertentu. Misalnya, batuk rejan terjadi di musim semi, sedangkan campak menghasilkan dua epidemi, satu di musim dingin dan satu di bulan Maret. Influenza, flu biasa, dan infeksi lain dari saluran pernapasan bagian atas, seperti sakit tenggorokan, terjadi terutama di musim dingin. Ada variasi lain, baik mengenai jumlah orang yang terdampak dan jumlah yang meninggal dalam epidemi berturut-turut: tingkat keparahan epidemi berturut-turut naik dan turun selama periode lima atau sepuluh tahun.

Ada beberapa jenis wabah

- **Wabah sumber sama**

Dalam wabah sumber yang sama, individu yang terdampak terpapar pada agen yang sama. Jika paparannya tunggal dan semua individu yang terdampak terkena penyakit ini atas satu jalur paparan dan inkubasi, ia dapat disebut wabah sumber titik. Jika paparannya terus menerus atau bervariasi, ia dapat disebut wabah terus menerus atau wabah putus-putus.

- **Wabah yang disebarkan**

Dalam wabah yang disebarkan, penyakitnya menyebar dari orang ke orang. Individu yang terkena dapat menjadi penampung mandiri yang menyebabkan paparan lebih lanjut.

## **Transmisi**

- Transmisi di udara: adalah penyebaran infeksi oleh inti tetesan atau debu di udara. Tanpa intervensi angin rentang jarak infeksi udara terjadi adalah pendek, misalnya 10 sampai 20 kaki.
- Transmisi arthropoda: terjadi oleh serangga, baik secara mekanis melalui belalai atau kaki yang terkontaminasi, atau secara biologis saat ada pertumbuhan atau replikasi organisme dalam arthropoda itu.
- Transmisi biologis: Melibatkan proses biologis, mis. melewati tahap perkembangan agen penginfeksi dalam inang perantara. Lawan dari transmisi mekanis.
- Transmisi kolostral: Suatu bentuk transmisi vertikal melalui generasi-generasi berturut-turut.
- Transmisi kontak: Agen penyakitnya dialihkan secara langsung dengan menggigit, mengisap, mengunyah atau secara tidak langsung dengan menghirup tetesan, meminum air yang terkontaminasi, melakukan perjalanan dalam wahana yang terkontaminasi.

- Transmisi siklopropagatif: Agennya mengalami perkembangan dan pembiakan dalam wahana transmisi.
- Transmisi perkembangan: Agennya mengalami suatu perkembangan dalam wahana transmisi.
- Transmisi feses-oral: Agen penularnya ditumpahkan oleh inang yang terinfeksi dalam kotoran dan diserap oleh inang yang rentan melalui penelanan bahan yang terkontaminasi.
- Transmisi horizontal: Penyebaran lateral ke orang-orang lain dalam kelompok yang sama dan pada saat bersamaan; penyebaran ke rekan-rekan sebaya
- Transmisi mekanis: Penghantarnya tidak terinfeksi dalam arti jaringan-jaringan tidak diserang dan agennya tidak membiak.
- Transmisi propagatif: Agennya membiak dalam wahana transmisi.
- Transmisi vertikal: Dari satu generasi ke generasi berikutnya, mungkin secara transovarial atau dengan infeksi dalam-rahim atas janin.

Pendiri Microsoft dan dermawan Bill Gates menulis sebuah esai yang diterbitkan dalam *New England Journal of Medicine* pada Maret 2015. Dalam esai tersebut Gates menyatakan bahwa sebuah epidemi yang disebabkan oleh suatu bencana alam atau bioterorisme adalah peristiwa yang paling mungkin dapat membunuh 10 juta orang atau lebih pada waktu yang sama.

## Angka Kematian Akibat Wabah

### Abad ke-20

Korban jiwa (taksiran)	Lokasi	Tanggal	Penyakit
	<a href="#">Congo Basin</a>	1896–1906	<a href="#">trypanosomiasis</a>
>>800,000	<a href="#">Eropa</a> , <a href="#">Asia</a> , <a href="#">Africa</a>	1899–1923	<a href="#">kolera</a>
113	<a href="#">San Francisco</a>	1900–1904	<a href="#">wabah pes</a>
	<a href="#">Afrika Barat</a>	1900	<a href="#">demam kuning</a>
	<a href="#">Uganda</a>	1900–1920	<a href="#">trypanosomiasis</a>
	<a href="#">Mesir</a>	1902	<a href="#">kolera</a>
	<a href="#">India</a>	1903	<a href="#">pes</a>
40,000	<a href="#">Cina</a>	1910–1912	<a href="#">wabah pes</a>

<b>Korban jiwa (taksiran)</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Penyakit</b>
75,000,000	seluruh dunia	1918–1920	<a href="#">influenza</a>
	<a href="#">Russia</a>	1918–1922	<a href="#">typhus</a>
	<a href="#">Mesir</a>	1942–1944	<a href="#">malaria</a>
	<a href="#">Cina</a>	1946	<a href="#">wabah pes</a>
	<a href="#">Mesir</a>	1946	<a href="#">demam kambuh</a>
	<a href="#">Mesir</a>	1947	<a href="#">kolera</a>
2,000,000	seluruh dunia	1957–1958	<a href="#">influenza</a>
	seluruh dunia	1961–1975	<a href="#">kolera</a>
1,000,000	seluruh dunia	1968–1969	<a href="#">influenza</a>
5	<a href="#">Belanda</a>	1971	<a href="#">Poliomyelitis</a>
35	<a href="#">Yugoslavia</a>	1972	<a href="#">cacar</a>
	<a href="#">Amerika Serikat</a>	1972–1973	<a href="#">influenza</a>
15,000	<a href="#">India</a>	1974	<a href="#">cacar</a>
>30,000,000	<a href="#">Congo Basin</a>	1960–kini	<a href="#">HIV/AIDS</a>
	<a href="#">Amerika Selatan</a>	1990-an	<a href="#">kolera</a>
52	<a href="#">India</a>	1994	<a href="#">pes</a>
	<a href="#">Afrika Barat</a>	1996	<a href="#">meningitis</a>

### **Abad ke-21**

<b>Korban jiwa (taksiran)</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Penyakit</b>
	<a href="#">Amerika Tengah</a>	2000	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Nigeria</a>	2001	<a href="#">kolera</a>
	<a href="#">Afrika Selatan</a>	2001	<a href="#">kolera</a>
775	<a href="#">Asia, Canada</a>	2002–2003	<a href="#">SARS coronavirus</a>
	<a href="#">Algeria</a>	2003	<a href="#">pes</a>
	<a href="#">Afghanistan</a>	2004	<a href="#">leishmaniasis</a>
	<a href="#">Bangladesh</a>	2004	<a href="#">kolera</a>
	<a href="#">Indonesia</a>	2004	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Senegal</a>	2004	<a href="#">kolera</a>
	<a href="#">Sudan</a>	2004	<a href="#">Ebola</a>
	<a href="#">Mali</a>	2005	<a href="#">demam kuning</a>
19	<a href="#">Singapore</a>	2005	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Angola</a>	2006	<a href="#">kolera</a>



<b>Korban jiwa (taksiran)</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Penyakit</b>
	<a href="#">Congo</a>	2006	<a href="#">pes</a>
	<a href="#">India</a>	2006	<a href="#">malaria</a>
50+	<a href="#">India</a>	2006	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">India</a>	2006	<a href="#">Chikungunya virus</a>
50+	<a href="#">Pakistan</a>	2006	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Filipina</a>	2006	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Congo</a>	2007	<a href="#">Ebola</a>
	<a href="#">Ethiopia</a>	2007	<a href="#">kolera</a>
49	<a href="#">India</a>	2008	<a href="#">kolera</a>
10	<a href="#">Iraq</a>	2007	<a href="#">kolera</a>
	<a href="#">Nigeria</a>	2007	<a href="#">Poliomyelitis</a>
	<a href="#">Puerto Rico,</a> <a href="#">Dominican</a> <a href="#">Republic, Mexico</a>	2007	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Somalia</a>	2007	<a href="#">kolera</a>
	<a href="#">Uganda</a>	2007	<a href="#">Ebola</a>
	<a href="#">Vietnam</a>	2007	<a href="#">kolera</a>
	<a href="#">Brazil</a>	2008	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Kamboja</a>	2008	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Chad</a>	2008	<a href="#">kolera</a>
	<a href="#">Cina</a>	2008	<a href="#">Penyakit tangan, kaki dan mulut</a>
	<a href="#">Madagascar</a>	2008	<a href="#">wabah pes</a>
	<a href="#">Filipina</a>	2008	<a href="#">demam berdarah</a>
	<a href="#">Vietnam</a>	2008	<a href="#">kolera</a>
4,293	<a href="#">Zimbabwe</a>	2008–2009	<a href="#">kolera</a>
18	<a href="#">Bolivia</a>	2009	<a href="#">demam berdarah</a>
49	<a href="#">India</a>	2009	<a href="#">hepatitis B</a>
	<a href="#">Queensland,</a> Australia	2009	<a href="#">demam berdarah</a>
	seluruh dunia	2009	<a href="#">penyakit gondok</a>
931	<a href="#">Afrika Barat</a>	2009–2010	<a href="#">meningitis</a>
14,286	seluruh dunia	2009	<a href="#">influenza</a>
8,500+ (Maret 2014)	<a href="#">Hispaniola</a>	2010–kini	<a href="#">kolera</a>
4,500+ (Februari 2014)	<a href="#">Congo</a>	2011–kini	<a href="#">campak</a>

<b>Korban jiwa (taksiran)</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Penyakit</b>
170	<a href="#">Vietnam</a>	2011–kini	<a href="#">Penyakit tangan, kaki dan mulut</a>
350+	<a href="#">Pakistan</a>	2011–kini	<a href="#">demam berdarah</a>
847 (Mulai 10 Januari 2013)	<a href="#">Darfur Sudan</a>	2012	<a href="#">demam kuning</a>
449 (Mulai 11 Juni 2015)	Seluruh dunia	2012–kini	<a href="#">Sindrom pernafasan Timur Tengah</a>
>11,300	Afrika Barat	2013–2016	Penyakit virus Ebola
183	<a href="#">Americas</a>	2013–2015	<a href="#">Chikungunya</a>
40	<a href="#">Madagascar</a>	2014–kini	<a href="#">Wabah pes</a>
36	<a href="#">India</a>	2014–kini	terutama <a href="#">Hepatitis E</a> , tapi juga <a href="#">Hepatitis A</a>
2,035	<a href="#">India</a>	2015–kini	<a href="#">Influenza A virus subtype H1N1</a>
	seluruh dunia	2015–kini	<a href="#">Zika virus</a>
Ratusan (mulai 1 April 2016)	<a href="#">Africa</a>	2016	<a href="#">demam kuning</a>

## **Bencana Sosial #2 - Penyakit Gaya Hidup dan Influenza**

Penyakit gaya hidup adalah penyakit yang berhubungan dengan cara orang menjalani hidupnya. Biasanya disebabkan oleh penyalahgunaan alkohol, narkoba dan merokok serta kurangnya aktivitas fisik dan makan yang tidak sehat. Penyakit ini antara lain adalah penyakit jantung, stroke, obesitas dan diabetes tipe II. Penyakit-penyakit yang nampaknya meningkat dalam frekuensi seiring negara-negara menjadi lebih terindustrialisasi dan masyarakatnya hidup lebih lama bisa mencakup penyakit Alzheimer, artritis, aterosklerosis, asma, kanker, penyakit hati kronis atau sirosis, penyakit paru obstruktif kronis, diabetes tipe 2, penyakit jantung, sindrom metabolik, gagal ginjal kronis, osteoporosis, stroke, depresi, dan obesitas. Di Inggris tingkat kematian empat kali lebih tinggi dari penyakit pernafasan yang disebabkan oleh gaya hidup yang tidak sehat.

Beberapa komentator mempertahankan perbedaan antara penyakit umur panjang dan penyakit peradaban. Penyakit tertentu, seperti diabetes, karies gigi dan asma, muncul lebih banyak pada populasi muda yang hidup dengan cara "barat"; kejadiannya yang meningkat tidak terkait dengan usia, jadi istilah tersebut tidak dapat dipertukarkan untuk semua penyakit.

Diet dan gaya hidup merupakan faktor utama yang diduga memengaruhi kerentanan terhadap banyak penyakit. Penyalahgunaan narkoba, merokok, dan minum alkohol, serta kurangnya atau terlalu banyak olahraga juga dapat meningkatkan risiko terkena penyakit tertentu, terutama di kemudian hari. Antara 1995 dan 2005 813.000 orang Australia dirawat di rumah sakit karena alkohol.

Di banyak negara Barat, orang-orang mulai mengonsumsi lebih banyak daging, produk susu, minyak nabati, tembakau, makanan bergula, Coca-Cola, dan minuman beralkohol selama paruh kedua abad ke-20. Orang-orang juga mengembangkan gaya hidup yang tidak banyak aktivitas dan tingkat obesitas yang lebih tinggi. Pada tahun 2014 11,2 juta orang Australia kelebihan berat badan atau kegemukan. Tingkat kanker kolorektal, kanker payudara, kanker prostat, kanker endometrium dan kanker paru-paru mulai meningkat setelah perubahan pola makan ini. Orang-orang di negara berkembang, yang makanannya masih sangat bergantung pada makanan bertepung rendah-gula dengan sedikit daging atau lemak memiliki tingkat lebih rendah dari kanker-kanker ini. Penyebabnya bukan hanya dari merokok dan penyalahgunaan alkohol.

Orang dewasa bisa mengalami penyakit gaya hidup melalui faktor-faktor perilaku yang berdampak pada mereka. Ini bisa pengangguran, kehidupan yang tidak aman, lingkungan sosial yang buruk, kondisi kerja, stres dan kehidupan rumah tangga. Ini semua dapat mengubah gaya hidup seseorang untuk meningkatkan risikonya terkena salah satu penyakit ini.

Pada tahun 2013 ada 147.678 kematian di Australia yang sebagian besar berasal dari penyakit gaya hidup termasuk merokok, penggunaan alkohol dan obat-obatan lainnya, kekerasan dan berat badan tidak sehat. Penyebab utama kematian pria Australia adalah penyakit jantung dengan 11.016 kematian, diikuti oleh kanker paru-paru dengan 4.995 kematian, dan penyakit paru kronis yang membunuh 3.572. Semua kondisi ini terutama disebabkan oleh merokok, penyalahgunaan alkohol atau gaya hidup tidak sehat. Pada tahun 2013 penyakit jantung koroner adalah penyebab utama kematian pada 8.750 wanita, terutama sebagai akibat gaya hidup mereka. Penyakit demensia dan Alzheimer ada di urutan kedua, yang memengaruhi 7.277 perempuan. Ketiga, penyakit serebrovaskular menewaskan 6.368 orang. Tiga penyebab kematian teratas ini dapat diminimalisir melalui perubahan gaya hidup.

Di Amerika Serikat pada tahun 1900, tiga penyebab utama kematian adalah pneumonia/influenza, tuberkulosis, dan diare/enteritis. Penyakit menular menyumbang sekitar 60 persen dari semua kematian. Pada tahun 1900, penyakit jantung dan kanker masing-masing menduduki peringkat empat dan delapan. Sejak tahun 1940-an, mayoritas kematian di Amerika Serikat disebabkan oleh penyakit jantung, kanker, dan penyakit degeneratif lainnya. Dan, pada akhir 1990-an, penyakit degeneratif menyumbang lebih dari 60 persen kematian.

Penyakit-penyakit gaya hidup muncul di kemudian hari dalam kehidupan seseorang; frekuensinya tampaknya meningkat seiring negara-negara menjadi lebih terindustrialisasi dan orang-orang hidup lebih lama. Ini mengisyaratkan bahwa usia harapan hidup 49,24 tahun pada tahun 1900 terlalu singkat untuk munculnya penyakit degeneratif, dibandingkan dengan usia harapan hidup 77,8 tahun di tahun 2004. Selain itu, tingkat ketahanan sampai usia 50 adalah 58,5% pada 1900, dan 93,7% pada tahun 2007.

## **Affluenza**

Affluenza, perpaduan *affluence* (kemakmuran) dan *influenza* (flu), adalah istilah yang digunakan oleh pengkritik konsumerisme. Ia diduga telah pertama kali digunakan pada tahun 1954 namun

mendapatkan pijakan sebagai konsep dengan sebuah film dokumenter PBS tahun 1997 dengan nama yang sama dan buku berikutnya, *Affluenza: The All-Consuming Epidemic* (2001, direvisi tahun 2005, 2014). Karya-karya ini mendefinisikan affluenza sebagai "kondisi beban berlebihan, hutang, kegelisahan, dan pemborosan yang menyakitkan dan menular secara sosial, yang disebabkan oleh pengejaran lebih banyak hal". Istilah "affluenza" juga telah digunakan untuk merujuk pada ketidakmampuan untuk memahami akibat-akibat dari tindakan-tindakan seseorang karena keistimewaan keuangan.

Pada 2007, psikolog Inggris Oliver James menegaskan bahwa ada korelasi antara meningkatnya kejadian affluenza dan hasilnya peningkatan ketidaksetaraan materi: semakin tidak setara masyarakat, semakin besar ketidakbahagiaan para warganya. Mengacu pada tesis Vance Packard *The Hidden Persuaders* mengenai metode-metode manipulatif yang digunakan oleh industri periklanan, James menghubungkan perangsangan kebutuhan-kebutuhan buatan dengan kenaikan affluenza. Untuk menyoroti penyebaran affluenza dalam masyarakat yang memiliki tingkat-tingkat ketidaksetaraan yang beragam, James mewawancarai orang-orang di beberapa kota termasuk Sydney, Singapura, Auckland, Moskow, Shanghai, Kopenhagen dan New York.

Pada 2008 James menulis bahwa tingkat-tingkat kelainan mental yang lebih tinggi adalah akibat dari pencarian-kekayaan yang berlebihan di negara-negara konsumeris. Dalam sebuah grafik yang dibuat dari beberapa sumber data, James memetakan "Prevalensi suatu tekanan emosi" dan "Ketimpangan pendapatan", yang mencoba menunjukkan bahwa negara-negara berbahasa Inggris mengalami tekanan emosi hampir dua kali lebih banyak daripada daratan Eropa dan Jepang: 21,6 persen vs 11,5 persen. James mengartikan affluenza sebagai "memberikan nilai tinggi pada uang, harta benda, penampilan (fisik dan sosial) dan ketenaran", yang merupakan alasan di balik meningkatnya penyakit jiwa dalam masyarakat-masyarakat berbahasa Inggris.

Dia menjelaskan kejadian affluenza yang lebih besar sebagai akibat dari 'kapitalisme egois', pengaturan politik liberal pasar yang terdapat di negara-negara berbahasa Inggris dibandingkan dengan kapitalisme kurang egois yang dijalankan di Eropa daratan. James menegaskan bahwa masyarakat dapat menghapus efek-efek konsumerisme negatif dengan mengejar kebutuhan-kebutuhan nyata daripada keinginan-keinginan yang dirasakan, dan dengan menetapkan diri sebagai memiliki nilai terlepas dari harta benda mereka.

Buku Clive Hamilton dan Richard Denniss, *Affluenza: When Too Much is Never Enough*, mengajukan pertanyaan: "Jika ekonomi telah berjalan sangat baik, mengapa kita tidak menjadi lebih bahagia?". Mereka berpendapat bahwa affluenza menyebabkan konsumsi berlebihan, "demam kemewahan", hutang konsumen, kerja paksa, pemborosan, dan kerusakan lingkungan. Tekanan-tekanan ini menyebabkan "gangguan-gangguan psikologis, keterasingan dan kesusahan", yang menyebabkan orang-orang "mengobati diri dengan obat-obat pengubah *mood* dan konsumsi alkohol berlebihan".

Mereka mencatat bahwa sejumlah orang Australia telah bereaksi dengan "*downshifting*" – mereka memutuskan untuk "mengurangi pendapatan dan mengutamakan keluarga, teman-teman dan kepuasan daripada uang dalam menentukan tujuan-tujuan hidup mereka". Kritik mereka membawa mereka untuk mengenali kebutuhan akan "falsafah politik alternatif", dan buku ini diakhiri dengan "manifesto politik untuk kesejahteraan".

Pada Desember 2013, Hakim Distrik Negara Bagian Jean Boyd memvonis seorang remaja Texas Utara, AS, Ethan Couch, ke masa percobaan 10 tahun karena mengemudi di bawah pengaruh alkohol dan menewaskan empat pejalan kaki dan melukai 11 orang setelah para pengacaranya berhasil berargumen bahwa remaja itu menderita affluenza dan membutuhkan rehabilitasi, bukan penjara. Para pengacara tersebut berpendapat bahwa Couch tidak mampu memahami akibat-akibat tindakannya karena hak istimewa finansialnya. Terdakwa telah disaksikan pada video pengawas sedang mencuri bir dari sebuah toko, mengemudi dengan tujuh penumpang dalam sebuah Ford F-350 yang "dicuri" dari ayahnya, dan mengebut dengan kecepatan 70 mil per jam (110 km/jam) dalam kawasan 40 mil per jam. (64 km/jam). Couch juga mengemudi sambil berada di bawah pengaruh alkohol (dengan kadar alkohol darah 0,24%, tiga kali batas hukum untuk orang dewasa di Texas) dan obat penenang Valium. Pada sebuah sidang 5 Februari 2014, Eric Boyles—yang istri dan anak perempuannya tewas dalam kecelakaan tersebut—berkata, "Seandainya dia tidak memiliki uang untuk mendapatkan pembelaan di sana, untuk juga membuat para ahli bersaksi, dan juga menawarkan untuk membayar pengobatan, menurut saya hasilnya akan telah berbeda." Pada April 2016, seorang hakim menghukum Ethan Couch 720 hari di penjara.

# **Bencana Alam**

Bencana alam adalah suatu peristiwa merugikan besar yang dihasilkan dari proses-proses alami bumi; contohnya banjir, angin topan, tornado, letusan gunung berapi, gempa bumi, tsunami, dan proses geologi lainnya. Bencana alam bisa menyebabkan hilangnya nyawa atau kerusakan harta, dan biasanya meninggalkan kerusakan ekonomi di belakangnya, yang tingkat keparahannya bergantung pada ketahanan penduduk yang terkena bencana, atau kemampuan untuk pulih dan juga pada infrastruktur yang tersedia.

Suatu peristiwa merugikan tidak akan naik ke tingkat bencana jika ia terjadi di suatu daerah tanpa penduduk rentan. Namun, di suatu daerah yang rawan, seperti Nepal selama gempa 2015, suatu gempa bumi bisa memiliki akibat-akibat menghancurkan dan meninggalkan kerusakan permanen, yang membutuhkan bertahun-tahun untuk diperbaiki.

Bencana alam bisa memengaruhi hubungan politik dengan negara-negara dan sebaliknya. Konflik kekerasan dalam suatu negara dapat memperburuk dampak bencana alam dengan melemahkan kemampuan negara, masyarakat dan individu untuk memberikan bantuan. Bencana alam juga dapat memperburuk konflik yang sedang berlangsung di dalam negara dengan melemahkan kapasitas negara untuk memerangi pemberontak. Di negara maju seperti AS, penelitian menemukan bahwa petahana kehilangan suara saat pemilih menganggap mereka bertanggung jawab atas tanggap bencana yang buruk.

Pada tahun 2012, ada 905 bencana alam di seluruh dunia, 93% di antaranya bencana yang berhubungan dengan cuaca. Biaya keseluruhannya US\$170 miliar dan kerugian yang ditanggung \$70 miliar. 2012 adalah tahun yang moderat: 45% bersifat meteorologis (badai), 36% hidrologis (banjir), 12% klimatologis (gelombang panas, gelombang dingin, kekeringan, kebakaran hutan) dan 7% kejadian geofisika (gempa bumi dan letusan gunung berapi). Antara tahun 1980 dan 2011, kejadian geofisika menyumbang 14% dari semua bencana alam.

## **Bencana-Bencana Geologi**

### **Tanah longsor**

Longsor adalah gerakan lereng ke luar dan ke bawah dari timbunan bahan-bahan pembentuk-lereng termasuk batuan, tanah, atau gabungan dari hal-hal ini.

### **Gempa bumi**

Gempa bumi adalah hasil dari pelepasan tiba-tiba energi dalam kerak bumi yang menciptakan gelombang seismik. Di permukaan bumi gempa bumi menampakkan diri dengan getaran, yang mengguncang dan kadang memindahkan tanah. Gempa bumi sendiri jarang membunuh orang-orang atau satwa. Korban jiwa biasanya timbul dari peristiwa-peristiwa sekunder yang dipicu gempa seperti keruntuhan bangunan, kebakaran, tsunami (gelombang laut seismik) dan gunung berapi. Banyak dari ini mungkin bisa dihindari dengan konstruksi yang lebih baik, sistem keamanan, peringatan dini dan perencanaan.

### **Letusan gunung berapi**

Gunung berapi bisa menyebabkan kerusakan dan bencana meluas dalam beberapa cara. Pertama adalah letusan itu sendiri yang bisa menyebabkan kerusakan akibat batuan yang jatuh. Kedua, lava dimuntahkan selama letusan, yang menghancurkan banyak bangunan, tanaman dan hewan karena panasnya yang ekstrem. Ketiga, abu vulkanik bisa membentuk awan, dan mengendap tebal di lokasi terdekat. Saat bercampur dengan air ia membentuk materi seperti-beton. Dalam jumlah yang cukup abu dapat menyebabkan atap runtuh karena beratnya tetapi bahkan jumlah kecil akan membahayakan manusia bila terhirup. Pembunuh utama manusia di lingkungan sekitar letusan adalah aliran awan panas, yang terdiri dari awan abu vulkanik panas yang menumpuk di udara di atas gunung berapi dan bergegas menuruni lereng ketika letusan tidak lagi mendukung kenaikan gas-gas itu.

## **Bencana-Bencana Hidrologi**

Adalah perubahan keras, tiba-tiba dan merusak baik dalam kualitas air bumi atau dalam distribusi atau pergerakan air di tanah, di bawah permukaan, atau dalam atmosfer.

### **Banjir**

Banjir adalah meluapnya air yang menenggelamkan tanah. Uni Eropa mendefinisikan banjir sebagai penutupan sementara oleh air atas tanah atau lahan yang biasanya tidak tertutup air. Dalam arti 'air mengalir', banjir juga dapat berarti aliran masuk air-pasang. Banjir mungkin



akibat dari volume air dalam suatu badan air, seperti sungai atau danau, meluap keluar dari batas-batasnya yang biasa. Sementara ukuran sebuah danau atau badan air lainnya akan bervariasi menurut perubahan musiman dalam curah hujan dan pencairan salju, banjirnya tidak berarti kecuali airnya menutupi lahan yang digunakan oleh manusia seperti desa, kota atau daerah hunian lainnya, jalan, hamparan lahan pertanian, dll.

### **Tsunami**

Tsunami (dari kata Jepang yang berarti "gelombang pelabuhan"), juga dikenal sebagai gelombang laut seismik atau sebagai gelombang pasang, adalah serangkaian gelombang dalam sebuah badan air yang disebabkan oleh perpindahan volume besar air, umumnya di laut atau danau besar. Tsunami bisa disebabkan oleh gempa bumi bawah laut seperti tsunami 26 Desember 2004, atau oleh tanah longsor seperti pada tahun 1958 di Teluk Lituya, Alaska, atau oleh letusan gunung berapi seperti letusan Santorini. Pada 11 Maret 2011 tsunami terjadi di dekat Fukushima, Jepang dan menyebar sampai Pasifik.

## **Bencana-Bencana Meteorologi**

### **Badai salju**

Badai salju adalah badai musim dingin yang parah yang ditandai oleh salju lebat dan angin kencang. Ketika angin kencang mengaduk salju yang sudah jatuh, ini disebut badai salju tanah. Badai salju bisa menerjang kegiatan ekonomi lokal, terutama di daerah di mana salju jarang turun. Great Blizzard 1888 menerjang Amerika Serikat di mana banyak tanaman gandum hancur, dan di Asia, badai salju Afghanistan 2008 dan Iran 1972 juga adalah peristiwa penting. Superstorm 1993 berasal di Teluk Meksiko dan berjalan ke utara, yang mengakibatkan kerusakan di 26 negara bagian serta Kanada dan merenggut lebih dari 300 korban jiwa.

### **Badai siklon**

Siklon, siklon tropis, badai, dan topan adalah nama-nama berbeda untuk fenomena yang sama, yang merupakan sistem badai siklon yang terbentuk di atas lautan. Faktor penentu atas istilah mana yang digunakan didasarkan pada di mana badainya berasal. Di Atlantik dan Pasifik Timur Laut, istilah "badai" digunakan; di Pacific Barat Laut badai disebut "topan" dan "siklon" terjadi

di Pasifik Selatan dan Samudra Hindia. Badai paling mematikan yang pernah ada adalah Siklon Bhola 1970. Badai penting lain adalah Badai Katrina, yang menghancurkan Gulf Coast Amerika Serikat pada 2005.

### **Kemarau panjang**

Kemarau panjang adalah kekeringan tanah yang tidak biasa, yang mengakibatkan gagal panen dan kekurangan air, yang disebabkan oleh curah hujan yang sangat rendah selama periode panjang. Angin kering panas, kekurangan air, suhu tinggi dan penguapan kelembaban dari tanah bisa menyertai kondisi kekeringan. Kemarau panjang bersejarah yang terkenal mencakup Kekeringan Milenium 1997-2009 di Australia, yang menyebabkan krisis pasokan air di banyak bagian negeri. Akibatnya, banyak kilang desalinasi atau penyulingan dibangun untuk pertama kalinya. Pada 2011, Negara Bagian Texas di AS hidup di bawah deklarasi darurat kekeringan selama seluruh tahun kalender dan kerugian ekonomi yang parah. Kekeringan itu menyebabkan kebakaran Bastrop.

### **Petir**

Badai keras, awan debu, dan letusan gunung berapi bisa menghasilkan petir. Terlepas dari kerusakan yang biasanya terkait dengan badai, seperti angin, hujan es, dan banjir, petir sendiri bisa merusak bangunan, memicu kebakaran dan membunuh melalui kontak langsung. Insiden petir yang sangat mematikan di antaranya sambaran 2007 di Ushari Dara, sebuah desa pegunungan terpencil di barat laut Pakistan, yang menewaskan 30 orang, kecelakaan LANSA Penerbangan 508 yang menewaskan 91 jiwa, dan ledakan bahan bakar di Dronka, Mesir yang disebabkan oleh petir pada 1994 yang menewaskan 469.

### **Hujan batu es**

Hujan batu es adalah tetes hujan yang jatuh sebagai es, bukannya mencair sebelum menyentuh tanah. Hujan batu es yang sangat merusak menerjang Munich, Jerman pada 12 Juli 1984, yang menyebabkan sekitar \$2 miliar dalam klaim asuransi.

### **Gelombang panas**

Gelombang panas adalah periode cuaca panas yang luar biasa dan berlebihan. Gelombang panas terburuk dalam sejarah baru adalah Gelombang Panas Eropa 2003. Gelombang panas musim panas di Victoria, Australia menciptakan kondisi yang memicu kebakaran hutan besar-besaran pada 2009. Melbourne mengalami tiga hari berturut-turut suhu melebihi 40° C (104° F) dengan beberapa wilayah regional terik sampai suhu yang jauh lebih tinggi. Kebakaran-kebakaran semak, yang secara kolektif dikenal sebagai "Sabtu Hitam", sebagian adalah ulah pelaku pembakaran. Musim panas belahan bumi utara 2010 mengakibatkan gelombang panas dahsyat, yang menewaskan lebih dari 2.000 orang. Ia mengakibatkan ratusan kebakaran hutan yang menyebabkan polusi udara yang meluas, dan membakar ribuan mil persegi hutan.

### **Tornado**

Tornado adalah kolom udara berputar yang keras dan berbahaya yang bersinggungan dengan permukaan bumi dan awan *cumulonimbus*, atau dasar awan *cumulus* dalam kasus yang jarang. Ia juga disebut sebagai *twister* atau siklon, meskipun kata siklon digunakan dalam meteorologi dalam arti yang lebih luas untuk mengacu pada setiap sirkulasi tekanan rendah tertutup. Tornado ada dalam berbagai bentuk dan ukuran, tapi biasanya dalam bentuk corong kondensasi yang terlihat jelas, yang ujung sempitnya menyentuh bumi dan sering dikelilingi oleh awan puing-puing dan debu. Sebagian besar tornado memiliki kecepatan angin kurang dari 110 mil per jam (177 km/jam), lebar 250 kaki (80 m), dan berjalan beberapa mil sebelum menghilang. Tornado paling ekstrim dapat mencapai kecepatan angin lebih dari 300 mph (480 km/jam), lebar lebih dari dua mil (3 km), dan tinggal di tanah selama puluhan mil (mungkin lebih dari 100 km).

## **Bencana Luar Angkasa**

### **Peristiwa tumbukan**

Asteroid yang menumbuk bumi telah menyebabkan beberapa peristiwa kepunahan besar, termasuk tumbukan yang menciptakan kawah Chicxulub 64,9 juta tahun yang lalu dan terkait dengan punahnya dinosaurus. Para ilmuwan memperkirakan bahwa kemungkinan kematian bagi manusia yang hidup dari sebuah peristiwa tumbukan global sebanding dengan kematian dari jatuhnya pesawat.

Belum ada kematian manusia secara pasti dikaitkan dengan suatu peristiwa tumbukan, tetapi peristiwa Qing-yang 1490 di mana lebih dari 10.000 orang mungkin telah tewas telah dikaitkan dengan hujan meteor. Bahkan asteroid dan komet yang terbakar di atmosfer dapat menyebabkan kehancuran berarti di darat akibat ledakan semburan udara. Semburan udara yang terkenal di antaranya peristiwa Tunguska pada Juni 1908, yang menghancurkan daerah besar pedesaan Siberia, dan meteor Chelyabinsk pada 15 Februari 2013, yang menyebabkan kerusakan properti meluas di kota Chelyabinsk dan melukai 1.491 jiwa.

### **10 Bencana Alam Terburuk**

<b>No</b>	<b>Korban jiwa (taksiran)</b>	<b>Peristiwa</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Tanggal</b>
1	1,000,000–4,000,000	Banjir Cina 1931	Cina	Juli 1931
2	900,000–2,000,000	Banjir Sungai Kuning 1887	Cina	September 1887
3	830,000	Gempa Shaanxi 1556	Cina	23 Januari 1556
4	300,000	Topan India 1839	India	26 November 1839
5	300,000	Topan Calcutta 1737	India	7 Oktober 1737
6	280,000	Gempa dan tsunami Samudra Hindia 2004	Samudra Hindia	26 Desember 2004
7	273,400	Gempa Haiyuan 1920	Cina	16 Desember 1920
8	250,000–500,000)	Topan Bholia 1970	Pakistan Timur (kini Bangladesh)	13 November 1970
9	250,000–300,000	Gempa Antioch 526	Kekaisaran Bizantium (kini Turki)	Mei 526
10	242,000–655,000	Gempa Tangshan 1976	Cina	28 Juli 1976

### **10 Bencana Alam Terburuk Sejak 1900**

<b>No</b>	<b>Korban jiwa (taksiran)</b>	<b>Peristiwa</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Tanggal</b>
1.	1,000,000–	Banjir Cina 1931	Cina	Juli 1931

No	Korban jiwa (taksiran)	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
	4,000,000			
2.	280,000	gempa dan tsunami Samudra Hindia 2004	Samudra Hindia	26 Desember 2004
3.	273,400	Gempa Haiyuan 1920	Cina	16 December 1920
4.	250,000–500,000	Topan Bhola 1970	Pakistan Timur (kini Bangladesh)	November 1970
5.	242,000–655,000	Gempa Tangshan 1976	Cina	28 Juli 1976
6.	229,000	Topan Nina	Cina	7 Agustus 1975
7.	160,000	Gempa Haiti 2010	Haiti	12 Januari 2010
8.	145,000	Banjir sungai Yangtze 1935	Cina	1935
9.	143,000	Gempa Kanto Besar 1923	Jepang	1 September 1923
10.	138,866	Topan Bangladesh 1991	Bangladesh	April 1991

### **10 Longsor Terburuk**

No	Korban jiwa (taksiran)	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	20,000	Longsor Huascarán 1970, dipicu oleh gempa Ancash 1970	Peru	1970
2.	10,000	Longsor Tyrolean Alps	Italia	1916
3.	4,000	Longsor Huascarán 1962	Peru	1962
4.	310	Longsor Afghanistan 2015	Afghanistan	2015
5.	265	Winter of Terror	Austria-Switzerland	1951
6.	201	Longsor Afghanistan 2012	Afghanistan	2012
7.	172	Longsor Salang 2010	Afghanistan	2010
8.	140	Longsor Siachen Glacier 2012	Pakistan	2012
9.	125	Longsor es batuan Kolka-Karmadon	Russia	2002
10.	102	Longsor Kohistan 2010	Pakistan	2010

### **10 Badai Salju Terburuk**

No	Korban jiwa (taksiran)	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	4,000	Badai salju Iran 1972	Iran	1972
2.	3,000	Carolean Death March	Swedia/Norwegia	1719
3.	926	Badai salju Afghanistan	Afghanistan	2008
4.	400	Great Blizzard 1888	Amerika Serikat	1888
5.	353	Great Appalachian Storm 1950	Amerika Serikat	1950
6.	318	Badai Abad ini	Amerika Serikat	1993
7.	250	Great Lakes Storm 1913	Amerika Serikat dan Canada (wilayah Great Lakes)	1913
8.	235	Badai salju Schoolhouse	Amerika Serikat	1888
9.	199	Peristiwa Hakko-da Mountains	Jepang	1902
10.	154	Badai salju North American	Amerika Serikat	1996

### **10 Siklon Tropis Terburuk**

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	375.000 (250.000–500.000)	Topan Bholra 1970	Pakistan Timur (kini Bangladesh)	13 November 1970
2.	300.000	Topan India 1839	India	25 November 1839
2.	300.000	Topan Calcutta 1737	India	7 Oktober 1737
4.	229.000	Super Typhoon Nina—membantu kegagalan Bendungan Banqiao	Cina	7 Agustus 1975
5.	200.000	Great Backerganj Cyclone 1876	India (kini Bangladesh)	30 Oktober 1876
6.	150.000 (30.000 – 300.000)	Topan Haiphong	Vietnam	8 Oktober 1881
7.	138.866	Topan Bangladesh 1991	Bangladesh	29 April 1991
8.	138.366	Siklon Nargis	Myanmar	2 Mei 2008
9.	100.000	Siklon Bombay	India	1882

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
10.	80.000	Siklon 1874 Bengal	India	Oktober 1874

## **20 Gempa Bumi Terburuk**

No.	Korban jiwa (taksiran)	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	820,000–830,000	Gempa Shaanxi 1556	Cina	23 Januari 1556
2.	280,000	Gempa Samudra Hindia	Indonesia	26 Desember 2004
3.	242,769–700,000	Gempa Tangshan 1976	Cina	28 Juli 1976
4.	273,400	Gempa Haiyuan 1920	Ningxia, Cina	16 Desember 1920
5.	250,000–300,000	Gempa Antioch 526	Kekaisaran Byzantium (kini Turki)	Mei 526
6.	260,000	Gempa Antioch	Kekaisaran Romawi (kini Turki)	13 Desember 115
7.	230,000	Gempa Aleppo	Dinasti Zengid (kini Suriah)	11 Oktober 1138
8.	200,000	Gempa Hongdong	Kekaisaran Mongol (kini Cina)	17 September 1303
9.	200,000	Gempa Damghan	Khilafah Abbasiyah (kini Iran)	22 Desember 856
10.	200,000	Gempa Tabriz	Iran	8 Januari 1780
11.	170,000	Gempa Udaipur	India	896
12.	160,000	Gempa Haiti 2010	Haiti	12 Januari 2010
13.	150,000	Gempa Ardabil	Khilafah Abbasiyah (kini Iran)	23 Maret 893
14.	142,807	Gempa Kanto Besar 1923	Jepang	1 September 1923
15.	130,000	Gempa Aleppo	Kekaisaran Byzantium (kini Suriah)	29 November 533
16.	123,000	Gempa Messina	Italia	28 Desember 1908
17.	110,000	Gempa Ashgabat	Turkmen SSR, Uni Soviet (kini Turkmenistan)	5 Oktober 1948

No.	Korban jiwa (taksiran)	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
18.	100,000	Gempa Chihli	Kekaisaran Mongol (kini Cina)	27 September 1290
19.	100,000	Gempa Kashmir	Pakistan (Azad Kashmir)	8 Oktober 2005
20.	87,587	Gempa Sichuan	Cina	12 Mei 2008

### **10 Banjir Terburuk**

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	1,000,000–4,000,000	Banjir Cina 1931	Cina	1931
2.	900,000–2,000,000	Banjir Sungai Kuning (Huang He) 1887	Cina	1887
3.	229,000	Kegagalan 62 bendungan, yang terbesarnya Bendungan Banqiao, akibat Topan Nina	Cina	1975
4.	145,000	Banjir sungai Yangtze 1935	Cina	1935
5.	lbh dr 100,000	Banjir St. Felix, gelombang badai	Belanda	1530
6.	100,000	Banjir Hanoi dan Delta Sungai Merah	Vietnam Utara	1971
7.	s/d 100,000	Banjir sungai Yangtze 1911	Cina	1911
8.	50,000–80,000	Banjir St. Lucia	Belanda	1287
9.	60,000	Banjir North Sea	Belanda	1212
10.	36,000	Banjir St. Marcellus	Belanda	1219

### **10 Gelombang Panas Terburuk**

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	70,000	Gelombang panas Eropa 2003	Eropa	2003
2.	56,000	Gelombang panas Russia 2010	Russia	2010
3.	5,000–10,000	Gelombang panas AS 1988	Amerika Serikat	1988
4.	3,418	Gelombang panas Eropa 2006	Eropa	2006
5.	2,541	Gelombang panas Indoa 1998	India	1998
6.	2,500	Gelombang panas India 2015	India	2015



No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
7.	2,500	Gelombang panas Pakistan 2015	Pakistan	2015
8.	1,700–5,000	Gelombang panas AS 1980	Amerika Serikat	1980
9.	1,718	Gelombang panas Jepang 2010	Jepang	2010
10.	1,693	Gelombang panas Amerika Utara 1936	Amerika Utara	1936

### **10 Badai Terburuk**

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	10,000–30,000	Tragedi Vargas	Venezuela	1999
2.	903	Banjir dan longsor Rio de Janeiro	Brazil	2011
3.	500	Badai Lofoten	Norwegia	1849
4.	301+	Tragedi Mocoa	Colombia	2017
5.	242	Tragedi Amarnath Yatra	India	1996
6.	230	Badai hujan es Moradabad	India	1888
7.	210	Badai Trøndelag ("Follastormen")	Norwegia	1625
8.	189	Badai Eyemouth, Scotland ("Black Friday")	Inggris	1881
9.	156	Badai hujan Hong Kong	Hong Kong	1972
10.	140	Badai Trøndelag ("bencana Titran")	Norwegia	1899

### **10 Tornado Terburuk**

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	1,300	Tornado Daulatpur-Salturia	Manikganj, Bangladesh	1989
2.	923	Tornado Pakistan Timur	Pakistan Timur (kini Bangladesh)	1969
3.	695	Tornado Tri-State	Amerika Serikat (Missouri–Illinois–Indiana)	1925
4.	681	Tornado Dhaka	Bangladesh	1973
5.	600	Tornado Valletta, Malta	Malta	1551 or 1556
6.	500	Tornado Sicilia	Sicilia (kini Italia)	1851
7.	500	Tornado Narail-Magura	Jessore, Pakistan (kini Bangladesh)	1964
8.	500	Tornado Comoro	Comoro	1951

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
9.	440	Tornado Tangail	Bangladesh	1988
10.	400	Tornado Ivanovo-Yaroslavl, Russia	Uni Soviet (kini Russia)	1984

### **10 Tsunami Terburuk**

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	300,000–500,000	Gempa Kreta	Yunani	21 Juli 365
2.	280,000	Tsunami Samudra Hindia	Samudra Hindia	26 Desember 2004
3.	123,000	Gempa Messina	Italia	28 Desember 1908
4.	36,417–120,000	Letusan Krakatau	Indonesia	26 Agustus 1883
5.	40,000–50,000	Gempa Lisbon	Portugal	1 November 1755
6.	30,000-100,000	Letusan Minoan	Yunani	Milenium ke-2 SM
7.	31,000	Gempa Meiō Nankaidō	Jepang	20 September 1498
8.	30,000	Gempa Hōei	Jepang	28 Oktober 1707
9.	27,122	Gempa Sanriku	Jepang	15 Juni 1896
10.	25,674	Gempa Arica	Chile	13 Agustus 1868

### **10 Letusan Gunung Berapi Terburuk**

No	Korban jiwa	Peristiwa	Lokasi	Tanggal
1.	92,000	Gunung Tambora	Pulau Sumbawa, Indonesia	10 April 1815
2.	36,000	Gunung Krakatau	Indonesia	26 Agustus 1883
3.	33,000	Gunung Vesuvius	Pompeii dan Herculaneum, Italia	24 Agustus 79
4.	29,000	Gunung Pelée	Martinique	7 Mei 1902
5.	23,000	Tragedi Armero	Nevado del Ruiz, Colombia	13 November 1985
6.	15,000	Gempa dan tsunami Unzen	Nagasaki Prefecture, Jepang	21 Mei 1792
7.	12,000	Gunung Mayon	Albay, Filipina	1 Februari 1814

<b>No</b>	<b>Korban jiwa</b>	<b>Peristiwa</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Tanggal</b>
8.	10,000	Gunung Kelud	Indonesia	1586
9.	9,350 (25% populasi Iceland)	Laki	Iceland	8 Juni 1783
10.	6,000	Santa Maria	Guatemala	24 Oktober 1902

### **10 Kebakaran Hutan Terburuk**

<b>No</b>	<b>Korban jiwa</b>	<b>Peristiwa</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Tanggal</b>
1.	1,200–2,500	Kebakaran Peshtigo, Wisconsin	Amerika Serikat	8 Oktober 1871
2.	1,200	Kebakaran Kursha-2	Uni Soviet	3 Agustus 1936
3.	453	Kebakaran Cloquet, Minnesota	Amerika Serikat	12 Oktober 1918
4.	418	Kebakaran Great Hinckley, Minnesota	Amerika Serikat	1 September 1894
5.	282	Kebakaran Thumb, Michigan	Amerika Serikat	5 September 1881
6.	273	Kebakaran Matheson, Ontario	Canada	29 Juli 1916
7.	240	Kebakaran Sumatra dan Kalimantan	Indonesia	1997
8.	213	Kebakaran Black Dragon	Cina	1 Mei 1987
9.	173	Kebakaran Black Saturday	Australia	7 Februari 2009
10.	160	Kebakaran Miramichi	Canada	Oktober 1825

## Bencana Politik - Perang

Perang adalah keadaan konflik bersenjata antara masyarakat-masyarakat. Umumnya ditandai dengan agresi, kerusakan, dan kematian yang ekstrim, menggunakan angkatan-angkatan militer reguler atau tidak reguler. Tidak adanya perang biasanya disebut "perdamaian".

Perang paling mematikan dalam sejarah, dalam hal jumlah kematian kumulatif sejak awalnya, adalah Perang Dunia II (1939-1945), dengan 60-85 juta kematian, diikuti oleh penaklukan Mongol yang lebih dari 41 juta. Menyangkut kerugian satu pihak yang berperang sebanding dengan populasinya sebelum perang, perang paling merusak dalam sejarah modern mungkin Perang Paraguay. Pada 2013 perang mengakibatkan 31.000 kematian, turun dari 72.000 kematian pada 1990. Pada 2003, Richard Smalley menemukan perang sebagai yang keenam (dari sepuluh) masalah terbesar yang dihadapi umat manusia selama lima puluh tahun ke depan.

Perang biasanya menyebabkan kerusakan berarti dari infrastruktur dan ekosistem, penurunan belanja sosial, kelaparan, emigrasi skala-besar dari zona perang, dan sering penganiayaan para tawanan perang atau penduduk sipil. Sampingan lain dari sebagian perang adalah merajalelanya propaganda oleh sebagian atau semua pihak dalam konflik, dan peningkatan pendapatan oleh para produsen senjata.

Perang harus melibatkan konfrontasi menggunakan senjata-senjata serta teknologi dan peralatan militer lainnya oleh angkatan-angkatan bersenjata yang menggunakan taktik-taktik militer dan seni operasi dalam suatu strategi militer yang luas yang dipengaruhi oleh logistik militer. Ada beberapa jenis peperangan:

- **Perang asimetris:** konflik antara dua populasi dengan tingkat kemampuan atau ukuran militer yang berbeda drastis.
- **Perang biologi:** penggunaan racun-racun biologi yang dijadikan senjata atau agen-agen infeksi seperti bakteri, virus, dan jamur.
- **Perang kimia:** penggunaan zat-zat kimia yang dijadikan senjata dalam pertempuran. Gas racun sebagai senjata kimia terutama digunakan selama Perang Dunia I, dan mengakibatkan lebih dari satu juta korban jiwa, termasuk lebih dari 100.000 warga sipil.
- **Perang sipil/saudara:** perang antara pasukan-pasukan yang berasal dari bangsa atau entitas politik yang sama.

- **Perang konvensional:** perang antar negara di mana senjata-senjata nuklir, biologi, atau kimia tidak digunakan.
- **Cyberwar:** aksi-aksi oleh suatu negara-bangsa atau organisasi internasional untuk menyerang dan berusaha merusak sistem informasi bangsa lain.
- **Perang informasi:** penerapan kekuatan perusak dalam skala besar terhadap aset-aset dan sistem-sistem informasi, terhadap komputer-komputer dan jaringan-jaringan yang mendukung keempat infrastruktur genting (jaringan listrik, komunikasi, keuangan, dan transportasi).
- **Perang nuklir:** perang di mana senjata-senjata nuklir adalah metode utama mencapai kapitulasi.
- **Perang total:** perang dengan segala cara yang mungkin, yang mengabaikan hukum-hukum perang, yang tidak membatasi sasaran-sasaran militer yang sah, yang menggunakan senjata-senjata dan taktik-taktik yang mengakibatkan jumlah korban sipil yang besar, atau yang menuntut upaya perang yang mengharuskan pengorbanan besar oleh penduduk sipil yang bersahabat.
- **Perang agresi:** perang untuk penaklukan atau keuntungan bukan membela diri; ini dapat menjadi dasar dari kejahatan-kejahatan perang menurut hukum internasional.

Bukti tercatat paling awal tentang perang terdapat di pemakaman Mesolithik Situs 117, yang telah ditetapkan berumur sekitar 14.000 tahun. Sekitar 45 persen kerangka di sana menampilkan tanda-tanda kematian kasar. Sejak munculnya negara sekitar 5.000 tahun yang lalu, kegiatan militer telah terjadi di banyak bagian dunia. Munculnya mesiu dan percepatan kemajuan teknologi menyebabkan perang modern. Menurut Conway W. Henderson, "*Satu sumber mengaku bahwa 14.500 perang telah terjadi antara 3500 SM dan akhir abad ke-20, yang menelan korban 1,24 miliar jiwa, dan hanya menyisakan 300 tahun perdamaian* (Beer 1981: 20)."

Peperangan primitif diperkirakan telah menyumbang 15,1% dari kematian dan merenggut 400 juta jiwa. Ditambahkan ke angka tersebut 1.240 juta antara 3500 SM dan akhir abad ke-20, ini berarti total 1.640.000.000 orang tewas akibat perang (termasuk kematian akibat kelaparan dan penyakit yang disebabkan oleh perang) sepanjang sejarah dan prasejarah manusia. Sebagai perbandingan, diperkirakan 1.680.000.000 orang meninggal akibat penyakit-penyakit menular

dalam abad ke-20. Perang nuklir yang pecah pada Agustus 1988, ketika persenjataan nuklir berada di tingkat puncak, dan akibat setelahnya, bisa telah mengurangi populasi manusia dari 5.150.000.000 sebanyak 1.850.000.000 menjadi 3.300.000.000 dalam kurun waktu sekitar satu tahun, menurut sebuah proyeksi yang tidak mempertimbangkan "prediksi paling parah mengenai musim-dingin nuklir".

Dalam *War Before Civilization*, Lawrence H. Keeley, seorang profesor di University of Illinois, mengatakan sekitar 90-95% dari masyarakat yang diketahui sepanjang sejarah terlibat dalam peperangan setidaknya sesekali, dan banyak yang berperang terus-menerus. Keeley menggambarkan beberapa gaya tempur primitif seperti razia kecil, razia besar, dan pembantaian. Semua bentuk perang ini digunakan oleh masyarakat primitif, sebuah temuan yang didukung oleh para peneliti lain. Keeley menjelaskan bahwa serbuan-serbuan perang awal tidak terorganisir dengan baik, karena para pesertanya tidak memiliki pelatihan formal. Kelangkaan sumber daya berarti usaha-usaha defensif bukan cara yang ampuh untuk melindungi masyarakat terhadap serangan musuh.

Di Eropa Barat, sejak akhir abad ke-18, lebih dari 150 konflik dan sekitar 600 pertempuran telah terjadi. Selama abad ke-20, perang mengakibatkan intensifikasi dramatis laju perubahan sosial, dan merupakan katalis penting bagi munculnya Kiri sebagai kekuatan yang harus diperhitungkan.

Kenaikan pesat dalam teknologi-teknologi perang, dan karena itu dalam daya rusaknya, telah menyebabkan kecemasan umum yang luas, dan kemungkinan besar telah menahan, dan bahkan mungkin mencegah pecahnya Perang Dunia III nuklir. Pada akhir dari masing-masing dua Perang Dunia terakhir, upaya-upaya terpadu dan merakyat dilakukan untuk lebih memahami dinamika mendasar dari perang dan dengan demikian diharapkan untuk mengurangi atau bahkan menghilangkan perang sama sekali. Upaya-upaya ini terwujud dalam bentuk Liga Bangsa-Bangsa, dan penggantinya, PBB.

Tak lama setelah Perang Dunia II, sebagai tanda dukungan untuk konsep ini, kebanyakan negara bergabung dengan PBB. Selama periode pasca-perang yang sama ini, dengan tujuan lebih lanjut mendelegitimasi perang sebagai perpanjangan yang bisa diterima dan logis dari kebijakan luar negeri, sebagian besar pemerintah nasional juga mengganti nama Kementerian atau Departemen Perang mereka sebagai Kementerian atau Departemen Pertahanan. Misalnya, Departemen Perang AS diubah namanya menjadi Departemen Pertahanan AS.

Pada 1947, memandang akibat-akibat yang semakin destruktif dari perang modern, dan dengan perhatian khusus terhadap akibat-akibat dari bom atom yang baru dikembangkan, Albert Einstein terkenal menyatakan, *"Saya tidak tahu dengan senjata apa Perang Dunia III akan diterjuni, tetapi Perang Dunia IV akan diterjuni dengan tongkat dan batu."*

Mao Zedong mendesak kubu sosialis untuk tidak menakuti perang nuklir dengan Amerika Serikat karena, meskipun *"setengah dari umat manusia meninggal, setengah lainnya akan tinggal sementara imperialisme akan diratakan dengan tanah dan seluruh dunia akan menjadi sosialis."*

The Human Security Report 2005 mencatat penurunan berarti dalam jumlah dan keparahan konflik bersenjata sejak akhir Perang Dingin pada awal 1990-an. Namun, bukti yang diperiksa dalam edisi 2008 dari studi "Perdamaian dan Konflik" oleh Pusat Pembangunan Internasional dan Manajemen Konflik menunjukkan penurunan keseluruhan dalam konflik telah terhenti.

Tiga dari sepuluh perang yang paling banyak menelan korban jiwa telah dilancarkan dalam abad terakhir (abad ke-20). Yaitu dua Perang Dunia, diikuti oleh Perang Cina-Jepang Kedua (yang kadang dianggap bagian dari Perang Dunia II, atau tumpang tindih). Sebagian besar lainnya melibatkan Cina atau bangsa-bangsa tetangga. Korban tewas Perang Dunia II, lebih dari 60 juta, melampaui semua angka kematian perang lainnya.

<b>Kematian (jutaan)</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Perang</b>
60,7-84,6	1939-1945	Perang Dunia II
60	abad ke-13	Penaklukan Mongol
40	1850-1864	Pemberontakan Taiping
39	1914-1918	Perang Dunia I
36	755-763	Pemberontakan An Shi
25	1616-1662	Penaklukan dinasti Qing atas dinasti Ming
20	1937-1945	Perang Cina-Jepang Kedua
20	1370-1405	Penaklukan atas Tamerlane
16	1862-1877	Pemberontakan Dungan
5-9	1917-1922	Perang Saudara Rusi dan Intervensi Asing

## **Dampak-Dampak Perang**

- **Atas personil militer**

Personil militer yang harus bertempur dalam perang sering menderita sakit-sakit mental dan fisik, termasuk depresi, gangguan stres pascatrauma. Misalnya, dalam setiap perang yang diterjuni para tentara Amerika, kemungkinan menjadi korban kejiwaan (yaitu menjadi lemah selama suatu kurun waktu sebagai akibat tekanan-tekanan kehidupan militer) lebih besar daripada kemungkinan terbunuh oleh tembakan musuh.

Penelitian PDII oleh Swank dan Marchand menemukan bahwa setelah enam puluh hari pertempuran tanpa henti, 98% dari seluruh personil militer yang selamat akan menjadi korban kejiwaan yang muncul sebagai kasus-kasus kelelahan, keadaan linglung, histeria, kegelisahan, keadaan obsesi dan kompulsif, dan gangguan karakter. Sepersepuluh dari orang-orang Amerika yang dimobilisasi dirawat di rumah sakit karena gangguan-gangguan mental antara tahun 1942 dan 1945, dan setelah tiga puluh lima hari pertempuran tanpa jeda, 98% di antaranya menderita gangguan-gangguan kejiwaan dalam berbagai tingkat. Selain itu, diperkirakan sekitar 18% sampai 54% veteran perang Vietnam menderita Gangguan Stres Pascatrauma. Diperkirakan antara tahun 1985 dan 1994, 378.000 orang per tahun meninggal karena perang.

- **Atas warga sipil**

Sebagian besar peperangan telah mengakibatkan hilangnya banyak nyawa, bersamaan dengan kehancuran infrastruktur dan sumber daya (yang dapat menyebabkan kelaparan, penyakit, dan kematian pada penduduk sipil). Warga sipil di zona perang juga mungkin mengalami kekejaman perang seperti genosida, sementara para korban selamat mungkin menderita dampak psikologis setelah menyaksikan penghancuran perang.

Sebagian besar perkiraan korban Perang Dunia II menunjukkan sekitar 60 juta orang meninggal, 40 juta di antaranya warga sipil. Kematian di Uni Soviet sekitar 27 juta. Karena sebagian besar dari mereka yang terbunuh adalah pemuda yang belum memiliki anak, pertumbuhan populasi di Uni Soviet pasca perang jauh lebih rendah daripada yang seharusnya.

- **Atas ekonomi**

Begitu sebuah perang telah berakhir, negara-negara yang kalah kadang diharuskan membayar kerugian perang kepada negara-negara pemenang. Dalam kasus tertentu, tanah diserahkan kepada negara-negara pemenang. Misalnya, wilayah Alsace-Lorraine telah dipertukarkan antara Prancis dan Jerman pada tiga kesempatan yang berbeda.



Biasanya, perang menjadi saling terkait dengan ekonomi dan banyak perang sebagian atau seluruhnya didasarkan pada alasan-alasan ekonomi. Perang kadang memang merangsang ekonomi suatu negara; pengeluaran pemerintah yang tinggi untuk Perang Dunia II sering disebut mengeluarkan Amerika Serikat dari Depresi Besar, namun dalam banyak kasus, seperti perang Louis XIV, Perang Franco-Prusia, dan Perang Dunia I, peperangan terutama berakibat pada kehancuran ekonomi negara-negara yang terlibat. Misalnya, keterlibatan Rusia dalam Perang Dunia I membawa kerugian sedemikian rupa atas ekonomi Rusia sehingga ia hampir runtuh dan banyak berperan pada dimulainya Revolusi Rusia tahun 1917.

Perang Dunia II adalah konflik paling mahal dalam sejarah: pihak-pihaknya yang berperang secara kumulatif menghabiskan sekitar satu triliun dollar AS untuk usaha perang (d disesuaikan dengan harga 1940). Depresi Besar 1930-an berakhir saat negara-negara meningkatkan produksi mereka atas bahan-bahan perang.

Menjelang akhir perang itu, 70% infrastruktur industri Eropa hancur. Kerusakan properti di Uni Soviet yang ditimbulkan oleh invasi Axis diperkirakan bernilai 679 miliar rubel. Kerusakan gabungan terdiri dari kerusakan total atau sebagian dari 1.710 kota, 70.000 desa/dusun, 2.508 bangunan gereja, 31.850 bangunan industri, 40.000 mil (64.374 km) rel kereta api, 4.100 stasiun kereta api, 40.000 rumah sakit, 84.000 sekolah, dan 43.000 perpustakaan umum.

- **Atas seni**

Perang menyebabkan migrasi paksa yang menyebabkan perpindahan besar penduduk. Di antara para migran paksa biasanya ada relatif banyak seniman dan jenis-jenis orang kreatif lain, sehingga dampak perang menjadi sangat merugikan bagi potensi kreatif negara tersebut dalam jangka panjang. Perang juga berdampak negatif atas hasil siklus-hidup individu seorang seniman.

Dalam perang, lembaga budaya, seperti perpustakaan, bisa menjadi "target tersendiri; pembinasannya adalah cara untuk menjatuhkan moral populasi musuh." Dampak penghancuran semacam itu terhadap masyarakat sangat penting karena "di era di mana ideologi-ideologi yang bersaing memicu konflik internal dan internasional, penghancuran perpustakaan dan barang-barang budaya penting lainnya tidak bersifat acak atau tidak relevan. Melestarikan khazanah pengetahuan dunia sangat penting dalam memastikan bahwa saat-saat tergelap sejarah tidak terulang tanpa henti."

Saat buku ini ditulis ada puluhan konflik bersenjata yang sedang berlangsung di seluruh dunia, yang paling mematikan adalah Perang Saudara Suriah.

## **Merenungkan Lagi Bagaimana Perang Dunia II Meletus**

Saya menyisihkan bab tersendiri untuk menyajikan contoh paling utama bencana perang (yaitu Perang Dunia II) karena dua alasan. Pertama, karena perang ini adalah yang paling menghancurkan sepanjang sejarah manusia, kita perlu belajar untuk memahami sebanyak mungkin kondisi-kondisi dunia yang menggiringnya masuk dalam neraka ini agar kita dapat mencegah kondisi-kondisi serupa berlaku lagi, yang mungkin menjerumuskan kita lagi ke dalam neraka yang serupa. Kedua, sejak beberapa tahun terakhir telah ada kabar-kabar, bahkan peringatan-peringatan serius, dari berbagai sumber ilmiah tepercaya tentang mendekatnya Perang Dunia III yang lebih menghancurkan lagi, karena ia melibatkan persenjataan nuklir!

Perang Dunia II, atau Perang Dunia Kedua (biasa disingkat menjadi PDII atau PD2), adalah sebuah perang global yang berlangsung mulai tahun 1939 sampai 1945. Perang ini melibatkan banyak sekali negara di dunia—termasuk semua kekuatan besar—yang pada akhirnya membentuk dua aliansi militer yang saling bertentangan: Sekutu dan Poros. Perang ini merupakan perang terluas dalam sejarah yang melibatkan lebih dari 100 juta orang di berbagai pasukan militer. Dalam keadaan "perang total", negara-negara besar memaksimalkan seluruh kemampuan ekonomi, industri, dan ilmiahnya untuk keperluan perang, sehingga menghapus perbedaan antara sumber daya sipil dan militer. Ditandai oleh sejumlah peristiwa penting yang melibatkan kematian massal warga sipil, termasuk Holocaust dan pemakaian senjata nuklir dalam peperangan, perang ini memakan korban jiwa sebanyak 50 juta sampai 70 juta jiwa. Jumlah kematian ini menjadikan Perang Dunia II konflik paling mematikan sepanjang sejarah umat manusia.

Kekaisaran Jepang berusaha mendominasi Asia Timur dan sudah memulai perang dengan Republik Tiongkok pada tahun 1937, tetapi perang dunia secara umum pecah pada tanggal 1 September 1939 dengan invasi ke Polandia oleh Jerman yang diikuti serangkaian pernyataan perang terhadap Jerman oleh Perancis dan Britania. Sejak akhir 1939 hingga awal 1941, dalam serangkaian kampanye dan perjanjian, Jerman membentuk aliansi Poros bersama Italia, menguasai atau menaklukkan sebagian besar benua Eropa. Setelah Pakta Molotov–Ribbentrop, Jerman dan Uni Soviet berpisah dan mencaplok wilayah negara-negara tetangganya sendiri di Eropa, termasuk Polandia. Britania Raya, dengan imperium dan Persemakmurnya, menjadi

satu-satunya kekuatan besar Sekutu yang terus berperang melawan blok Poros, dengan mengadakan pertempuran di Afrika Utara dan Pertempuran Atlantik. Bulan Juni 1941, Poros Eropa melancarkan invasi terhadap Uni Soviet yang menandakan terbukanya arena perang darat terbesar sepanjang sejarah, yang melibatkan sebagian besar pasukan militer Poros sampai akhir perang. Pada bulan Desember 1941, Jepang bergabung dengan blok Poros, menyerang Amerika Serikat dan teritori Eropa di Samudra Pasifik, dan dengan cepat menguasai sebagian besar Pasifik Barat.

Serbuan Poros berhenti pada tahun 1942 setelah Jepang kalah dalam berbagai pertempuran laut dan tentara Poros Eropa dikalahkan di Afrika Utara dan Stalingrad. Pada tahun 1943, melalui serangkaian kekalahan Jerman di Eropa Timur, invasi Sekutu ke Italia, dan kemenangan Amerika Serikat di Pasifik, Poros kehilangan inisiatif mereka dan mundur secara strategis di semua front. Tahun 1944, Sekutu Barat menyerbu Perancis, sementara Uni Soviet merebut kembali semua teritori yang pernah dicaplok dan menyerbu Jerman beserta sekutunya. Perang di Eropa berakhir dengan pendudukan Berlin oleh tentara Soviet dan Polandia dan penyerahan tanpa syarat Jerman pada 8 Mei 1945. Sepanjang 1944 dan 1945, Amerika Serikat mengalahkan Angkatan Laut Jepang dan menduduki beberapa pulau di Pasifik Barat, menjatuhkan bom atom di negara itu menjelang invasi ke Kepulauan Jepang. Uni Soviet kemudian mengikuti melalui negosiasi dengan menyatakan perang terhadap Jepang dan menyerbu Manchuria. Kekaisaran Jepang menyerah pada tanggal 15 Agustus 1945, sehingga mengakhiri perang di Asia dan memperkuat kemenangan total Sekutu atas Poros.

Perang Dunia II mengubah haluan politik dan struktur sosial dunia. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) didirikan untuk memperkuat kerja sama internasional dan mencegah konflik-konflik yang akan datang. Para kekuatan besar yang merupakan pemenang perang—Amerika Serikat, Uni Soviet, Tiongkok, Britania Raya, dan Perancis—menjadi anggota tetap Dewan Keamanan PBB. Uni Soviet dan Amerika Serikat muncul sebagai kekuatan super yang saling bersaing dan mendirikan panggung Perang Dunia yang kelak bertahan selama 46 tahun selanjutnya. Sementara itu, pengaruh kekuatan-kekuatan besar Eropa mulai melemah, dan dekolonisasi Asia dan Afrika dimulai. Kebanyakan negara yang industrinya terkena dampak buruk mulai menjalani pemulihan ekonomi. Integrasi politik, khususnya di Eropa, muncul sebagai upaya untuk menstabilkan hubungan pascaperang.

## Sebab-Sebab

Beberapa penyebab jangka-panjang Perang Dunia II ditemukan dalam kondisi-kondisi sebelum Perang Dunia I dan dipandang sebagai umum bagi kedua Perang Dunia. Para pendukung pandangan ini memparafrase Clausewitz: *Perang Dunia II merupakan kelanjutan dari Perang Dunia I dengan cara yang sama*. Bahkan, Perang Dunia telah diduga sebelum Mussolini dan Hitler berkuasa dan Jepang menyerang Cina.

Di antara penyebab Perang Dunia II adalah **fasisme** Italia pada 1920-an, **militerisme** dan invasi Jepang atas Cina pada 1930-an, dan terutama pengambilalihan politik pada 1933 atas Jerman oleh Hitler dan Partai Nazi-nya dan **kebijakan luar negerinya yang agresif**. Penyebab langsungnya adalah Inggris dan Prancis mengumumkan perang terhadap Jerman setelah Jerman menginvasi Polandia pada September 1939.

Masalah muncul di Jerman Weimar yang mengalami arus kuat revortisme setelah Perjanjian Versailles yang mengakhiri kekalahannya dalam Perang Dunia I pada 1918. Ketidakpuasan atas ketentuan-ketentuan perjanjian mencakup demiliterisasi Rhineland, larangan unifikasi dengan Austria dan hilangnya wilayah-wilayah berbahasa-Jerman seperti Danzig, Eupen-Malmedy dan Silesia Atas, klausul kesalahan-perang, dan yang tidak kalah penting, upeti berat yang harus dibayar Jerman dalam bentuk ganti rugi perang, yang menjadi beban yang tak tertahankan setelah Depresi Besar. Penyebab internal yang paling serius di Jerman adalah **ketidakstabilan sistem politik**, karena banyak sektor warga Jerman yang aktif secara politik menolak legitimasi Republik Weimar.

Setelah kebangkitannya dan pengambilalihan kekuasaan olehnya pada 1933 banyak berdasarkan keluhan-keluhan ini, Adolf Hitler dan Nazi banyak mempromosikannya dan juga gagasan tentang tuntutan-tuntutan tambahan yang sangat ambisius berdasarkan **ideologi Nazi** seperti menyatukan semua orang Jerman (dan selanjutnya semua kaum Jerman) di Eropa dalam satu negara; pemerolehan "ruang hidup" (Lebensraum) untuk para pemukim agraris (Blut und Boden), yang menciptakan "tarikan ke arah Timur" (Drang nach Osten) di mana wilayah-wilayah tersebut dapat ditemukan dan dijajah; penghapusan Bolshevisme; dan hegemoni apa yang disebut Ras Penguasa "Arya"/ "Nordik" atas "sub-manusia" (Untermenschen) dari ras-ras bawah, terutama bangsa Slavia dan Yahudi.

Ketegangan yang diciptakan oleh ideologi-ideologi itu dan ketidakpuasan kekuatan-kekuatan tersebut dengan tatanan internasional antarperang terus meningkat. Italia mengaku memiliki Ethiopia dan menaklukkannya pada 1935, Jepang menciptakan negara boneka di Manchuria pada 1931 dan berekspansi melampaui Cina dari 1937, dan Jerman secara sistematis mencemoohkan perjanjian Versailles, memperkenalkan kembali wajib militer pada 1935 dengan kegagalan Stresa Front setelah secara diam-diam memulai persenjataan kembali, remiliterisasi Rhineland pada 1936, mencaplok Austria pada Maret 1938, dan Sudetenland pada Oktober 1938.

Ada beberapa lagi paham atau semangat yang menyumbang pada meletusnya PD II

- **Anti komunisme**

Bolshevik yang radikal dan berpikiran internasional merebut kekuasaan di Rusia pada November 1917, dengan tujuan menggulingkan kapitalisme di seluruh dunia. Mereka mendukung partai Komunis di banyak wilayah dan membantu membentuk rezim serupa di Hungaria dan Bavaria, Azerbaijan, Armenia dan Georgia. Ini menyebabkan banyak orang Eropa takut bahwa suatu revolusi Komunis yang keras akan menguasai negara mereka sendiri. Ekspansi Merah dihentikan di luar Warsawa oleh tentara Polandia, dan pada 1920 ada sebuah koridor negara-negara perbatasan di sebelah barat Rusia yang menolak Komunisme. Namun, mereka bermusuhan di antara mereka sendiri, dan aliansi-aliansi yang mereka bentuk tidak stabil.

- **Ekspansionisme**

Ekspansionisme adalah doktrin memperluas basis teritorial (atau pengaruh ekonomi) suatu negara, biasanya dengan cara agresi militer. Di Eropa, Italia di bawah Benito Mussolini berusaha menciptakan Kekaisaran Romawi Baru yang berbasis di sekitar Mediterania. Ia menginvasi Albania pada awal 1939, pada awal perang, dan kemudian menyerang Yunani. Italia juga telah menginvasi Ethiopia sejak 1935. Ini memancing kemarahan dan embargo minyak dari Liga Bangsa-Bangsa, yang gagal.

Di bawah rezim Nazi, Jerman memulai program ekspansinya sendiri, yang berusaha mengembalikan batas-batas "yang benar" dari Jerman yang bersejarah. Sebagai pendahuluan menuju tujuan ini, Rhineland diremiliterisasi pada Maret 1936.

- **Militerisme**

Militerisme adalah prinsip atau kebijakan mempertahankan bangun militer yang besar, dengan pandangan bahwa efisiensi militer adalah cita-cita tertinggi sebuah negara. Ideologi nasional yang sangat militeristik dan agresif berlaku di Jerman, Jepang dan Italia. Sikap ini memicu ekspansi militer sementara latar belakang motivasi revolusi mereka mendorong peningkatan propaganda, yang menyebabkan meningkatnya ketegangan antara kekuatan-kekuatan Poros dan lawan-lawan mereka dalam proses menuju perang. Selain itu, para pemimpin negara-negara militer sering merasa perlu membuktikan bahwa tentara mereka penting dan tangguh, dan ini sering menjadi faktor pendukung dalam mulainya konflik, termasuk kebijakan luar negeri agresif dari Jerman (ekspansionisme Eropa), Italia (Perang Itali-Abyssinia Kedua) dan Jepang (Perang Cina-Jepang Kedua), yang dalam sendirinya adalah faktor pendukung pada Perang Dunia.

- **Rasisme**

Peristiwa-peristiwa abad ke-20 menandai puncak suatu proses seribu-tahun percampuran antara bangsa Jerman dan Slavia. Selama berabad-abad, banyak orang Jerman telah menetap di timur (contohnya orang-orang Jerman Volga yang diundang ke Rusia oleh Catherine Agung, dan Ostsiedlung di abad pertengahan). Pola-pola migrasi itu menciptakan kantong-kantong dan perbatasan-perbatasan etnis yang kabur. Munculnya nasionalisme pada abad ke-19 menjadikan ras pusat kesetiaan politik. Kebangkitan negara-bangsa telah melahirkan politik identitas, termasuk Pan-Jermanisme and Pan-Slavisme. Selanjutnya, teori Darwinis Sosial membingkai kehidupan berdampingan itu sebagai perjuangan "Teuton vs. Slav" untuk kekuasaan, tanah dan sumber daya yang terbatas. Memadukan gagasan-gagasan ini ke dalam pandangan-dunia mereka sendiri, Nazi percaya bahwa bangsa Jerman, "ras Arya", adalah ras utama atau penguasa dan bahwa kaum Slavia lebih rendah.

## **Dampak-Dampak**

Sekutu mendirikan pemerintahan pendudukan di Austria dan Jerman. Austria menjadi negara netral dan tidak memihak dengan blok politik mana pun. Jerman dibelah menjadi zona pendudukan barat dan timur yang dikuasai Sekutu Barat dan Uni Soviet. Program denazifikasi di Jerman melibatkan pengadilan penjahat perang Nazi dan penggulingan mantan Nazi dari

kekuasaan, meski kebijakan ini lebih condong ke amnesti dan reintegrasi mantan Nazi ke masyarakat Jerman Barat.

Jerman kehilangan seperempat wilayahnya sebelum perang (1937), wilayah timur: Silesia, Neumark dan sebagian besar Pomerania diambil alih Polandia; Prusia Timur dibagi antara Polandia dan Uni Soviet, diikuti dengan pengusiran 9 juta warga Jerman dari provinsi-provinsi tersebut, serta 3 juta warga Jerman dari Sudetenland di Ceko-Slowakia ke Jerman. Pada 1950-an, satu dari lima orang Jerman Barat adalah pengungsi dari timur. Uni Soviet juga menduduki provinsi milik Polandia di sebelah timur Garis Curzon (melibatkan pengusiran 2 juta warga Polandia), Rumania Timur, dan sebagian Finlandia timur, serta tiga negara Baltik.

Demi mempertahankan perdamaian, Sekutu mendirikan Perserikatan Bangsa-Bangsa yang resmi berdiri tanggal 24 Oktober 1945, dan mengadopsi Deklarasi Universal Hak-Hak Asasi Manusia tahun 1948 sebagai standar umum bagi semua negara anggotanya. Kekuatan-kekuatan besar yang menjadi pemenang perang—Amerika Serikat, Uni Soviet, Tiongkok, Britania Raya, dan Perancis—menjadi anggota tetap Dewan Keamanan PBB. Kelima anggota tetap ini masih ada sampai sekarang, meski terjadi perubahan dua kursi, antara Republik Tiongkok dan Republik Rakyat Tiongkok tahun 1971, dan antara Uni Soviet dan negara penggantinya, Federasi Rusia, setelah pembubaran Uni Soviet. Aliansi antara Sekutu Barat dan Uni Soviet mulai memburuk, bahkan sejak sebelum perang berakhir.

Jerman dibagi secara *de facto*, dan dua negara merdeka, Republik Federal Jerman dan Republik Demokratik Jerman dibentuk di dalam perbatasan zona pendudukan Sekutu dan Soviet. Seluruh Eropa terbagi antara cakupan pengaruh Barat dan Soviet. Kebanyakan negara Eropa timur dan tengah masuk dalam cakupan Soviet yang melibatkan pendirian rezim-rezim Komunis dengan dukungan penuh atau setengah dari otoritas pendudukan Soviet. Akibatnya, Polandia, Hongaria, Ceko-Slowakia, Rumania, Albania, dan Jerman Timur menjadi negara satelit Soviet. Yugoslavia Komunis melaksanakan kebijakan merdeka penuh yang menciptakan ketegangan dengan Uni Soviet.

Pembagian dunia pascaperang diresmikan oleh dua aliansi militer internasional, NATO pimpinan Amerika Serikat dan Pakta Warsawa pimpinan Soviet; periode panjang ketegangan politik dan persaingan militer di antara mereka, **Perang Dingin**, akan dilengkapi oleh perlombaan senjata dan perang proksi yang tidak terduga.



Di Asia, Amerika Serikat memimpin pendudukan Jepang dan menguasai bekas pulau-pulau Jepang di Pasifik Barat, sementara Soviet mencaplok Sakhalin dan Kepulauan Kuril. Korea, yang sebelumnya di bawah kekuasaan Jepang, dibagi dan diduduki oleh Amerika Serikat di Selatan dan Uni Soviet di Utara antara 1945 dan 1948. Republik terpisah muncul di kedua sisi garis paralel ke-38 pada tahun 1948, masing-masing mengklaim sebagai pemerintahan sah untuk seluruh Korea dan berujung pada pecahnya Perang Korea.

Di Tiongkok, pasukan nasionalis dan komunis melanjutkan perang saudara pada bulan Juni 1946. Pasukan komunis menang dan mendirikan Republik Rakyat Tiongkok di daratan, sementara pasukan nasionalis mundur ke Taiwan tahun 1949. Di Timur Tengah, penolakan Arab terhadap Rencana Pembagian Palestina Perserikatan Bangsa-Bangsa dan pembentukan Israel menandai eskalasi konflik Arab-Israel. Saat kekuatan-kekuatan kolonial Eropa berupaya merebut kembali sebagian atau semua imperium kolonialnya, kehilangan prestise dan sumber daya saat perang justru menggagalkan upaya ini dan mendorong dilakukannya dekolonisasi.

Ekonomi global menderita akibat perang, meski negara-negara yang terlibat terpengaruh dengan berbagai cara. Amerika Serikat tampil lebih kaya daripada negara lain; negara ini mengalami ledakan bayi dan pada tahun 1950 produk domestik bruto per orangnya lebih tinggi daripada negara-negara besar lain dan Amerika Serikat mendominasi ekonomi dunia. Britania Raya dan Amerika Serikat menerapkan kebijakan pelucutan industri di Jerman Barat pada tahun 1945–1948. Akibat perdagangan internasional yang saling tergantung, hal ini menciptakan stagnasi ekonomi di Eropa dan menunda pemulihan Eropa selama beberapa tahun.

Pemulihan dimulai dengan reformasi mata uang di Jerman Barat pada pertengahan 1948 dan dipercepat oleh liberalisasi kebijakan ekonomi Eropa yang dipengaruhi Rencana Marshall (1948–1951) baik secara langsung maupun tidak langsung. Pemulihan Jerman Barat pasca-1948 disebut-sebut sebagai keajaiban ekonomi Jerman. Selain itu, ekonomi Italia dan Perancis juga meroket. Kebalikannya, Britania Raya berada dalam fase kekacauan ekonomi, dan terus memburuk selama beberapa dasawarsa.

Uni Soviet, meski menderita kerugian manusia dan material yang luar biasa, juga mengalami peningkatan pesat produksi pada masa-masa pascaperang. Jepang mengalami pertumbuhan ekonomi pesat, menjadi salah satu ekonomi terkuat dunia pada tahun 1980-an. Tiongkok kembali ke produksi industrinya sebelum perang pada tahun 1952.

## **Bagian II : Kesenangan-Kesenangan Yang Menipu**

# Kesenangan

*Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu.*

Ayat itu merangkum penyebab utama kita telah, sedang, dan akan menerima pelbagai bencana menghancurkan yang baru selesai Anda baca. Penyebab itu adalah kehidupan yang lebih cenderung berisi **kesenangan yang menipu**. Mari kita kaji agak lebih dalam apa itu kesenangan.

Kesenangan menggambarkan golongan luas keadaan-keadaan mental yang dialami manusia dan hewan lain sebagai positif, menyenangkan, atau layak dicari. Ini mencakup keadaan-keadaan mental yang lebih spesifik seperti kebahagiaan, hiburan, ekstasi atau sukacita, dan euforia. Dalam psikologi, prinsip kesenangan menggambarkan kesenangan sebagai mekanisme umpan balik positif, yang memotivasi organisme untuk menciptakan ulang di masa depan situasi yang baru saja dirasakannya menyenangkan. Menurut teori ini, organisme secara serupa termotivasi untuk menghindari situasi-situasi yang telah menyebabkan rasa sakit di masa lalu.

Pengalaman kesenangan adalah subjektif dan individu berbeda akan mengalami jenis dan jumlah kesenangan yang berbeda dalam situasi yang sama. Banyak pengalaman yang menyenangkan berhubungan dengan memuaskan dorongan-dorongan biologis dasar, seperti makan, olahraga atau seks. Pengalaman-pengalaman menyenangkan lainnya berhubungan dengan pengalaman-pengalaman dan dorongan-dorongan sosial, seperti pengalaman prestasi, pengakuan, dan pelayanan. Apresiasi artefak dan kegiatan budaya seperti seni, musik, dan sastra sering menyenangkan.

Kemajuan berarti telah dibuat dalam memahami mekanisme-mekanisme otak yang mendasari kesenangan. Salah satu penemuan penting dibuat oleh Kent Berridge yang telah menunjukkan bahwa kesenangan bukan suatu pengalaman tersendiri. Sebaliknya, kesenangan terdiri dari beberapa proses otak termasuk menyukai, menginginkan dan belajar.

Penggunaan narkoba bisa menyenangkan: beberapa obat, terlarang dan tidak, langsung membuat euforia dalam otak manusia ketika ditelan. Kecenderungan alami pikiran untuk mencari lebih banyak dari perasaan ini (seperti yang dijelaskan oleh prinsip kesenangan) dapat menyebabkan ketergantungan dan kecanduan. Berridge dan Robinson telah mengusulkan bahwa

hasil kecanduan diakibatkan dari narkoba yang membajak sistem ‘menginginkan’ melalui pemekaan sistem dopamin mesolimbik.

Kesenangan, menurut pengertian evolusi, adalah suatu pengalaman yang dirasakan saat kita melakukan sesuatu yang pada masa lalu telah berguna untuk kelangsungan hidup. Kesenangan adalah hasil dari perangsangan kimiawi atas reseptor-reseptor syaraf yang sesuai, biasanya oleh zat-zat yang si organisme telah butuhkan untuk perfungsiian optimal.

Contohnya, ketika para leluhur amat jauh kita hidup di laut, tubuh mereka menjadi teradaptasi dengan suatu lingkungan asin. Meskipun ras manusia telah hidup di darat selama berjuta-juta tahun, ia masih membutuhkan pasokan tetap garam untuk mengisi keseimbangan fisiologis dari tubuh, memelihara metabolisme air internal, dan menjaga potensi listrik lintas selaput-selaput sel yang diperlukan bagi jantung untuk memompa darah. Seiring waktu, rasa garam telah menjadi menyenangkan, suatu adaptasi mujur yang memastikan bahwa kita akan mencari-carinya dan mengonsumsi jumlah yang perlu.

Ini dulu bagus dalam lingkungan-lingkungan di mana garam jarang. Para pedagang membawa timbunan-timbunannya sepanjang jarak-jarak yang jauh dan menukarnya dengan gading dan logam-logam mulia; perang-perang dilakoni untuk mendapatkan lebih banyak garam; tambang-tambang garam adalah di antara harta-harta paling berharga dari kekaisaran-kekaisaran awal. Karena garam saat itu begitu mahal, sulit untuk mengalami overdosis. Kesenangan dari rasa asin dengan rapi diimbangi oleh kelangkaannya.

Tetapi, seiring nenek moyang kita belajar mengekstraksi dan memadatkan garam secara lebih efisien, garam menjadi lebih segera tersedia dan karena itu lebih murah. Kini satu kemasan keripik kentang bisa memberikan lebih banyak garam daripada makanan-makanan masa lalu yang terkandung dalam banyak hari. Garam masih terasa enak, tetapi kini kita mengonsumsinya terlalu banyak sehingga membahayakan kesehatan kita dalam prosesnya.

Pola yang sama berlaku untuk lemak-lemak, gula, alkohol, dan zat-zat lain yang bisa dengan mudah menjadi adiktif. Karena dahulu zat-zat itu baik bagi kita, kita belajar untuk menyukainya. Tetapi setelah kedatangan budaya, kondisi-kondisi mulai berubah lebih dan lebih pesat, dan pusat-pusat kesenangan dalam otak tidak punya waktu untuk beradaptasi. Dalam hanya satu periode 40-tahun setelah 1860, produksi gula dunia total meningkat 500%. Dan sampai tahun 1990 ada sekitar 17,7 juta warga Amerika dengan permasalahan alkohol, dan 9,5 juta pemakai kronis obat-obatan terlarang.

Gen-gen kita tidak punya waktu untuk belajar bahwa terlalu banyak garam, gula, kokain, atau alkohol adalah tidak sehat. Karena gen-gen tak pernah harus khawatir tentang adanya terlalu banyak dari zat-zat ini sebelumnya, tiada pertahanan telah dibangun melawan kelebihan atau overdosis. Akibatnya, kesenangan menjadi suatu panduan menyesatkan pada perilaku. **Kesenangan telah menipu kita dari berperilaku yang seharusnya atau pada tempatnya.**

Yang berlaku bagi zat-zat kimia juga berlaku bagi perilaku-perilaku yang menyenangkan karena ia membantu kelangsungan hidup, tetapi bisa menjadi berbahaya jika ia terlalu diumbar. Antropolog Lionel Tiger mengatakan bahwa seks, pengamalan dominasi dan kekuasaan, dan pergaulan sosial semuanya menyenangkan karena hal-hal ini membantu kelangsungan hidup pada masa lalu.

Contohnya, seorang Zaman Batu penyendiri akan telah kesulitan menemukan jodoh yang dengannya ia bisa menghasilkan anak, dan akan segera dilahap oleh kucing-kucing besar yang berkeliaran di savanah. Hanya orang-orang yang merasakan kesenangan dalam pertemanan kelompok, dan tak pernah tersesat jauh dari orang-orang lainlah, yang bertahan hidup.

Jadi kita semua turun dari nenek moyang yang ekstrovert—mereka yang bertahan hidup—dan otak kita terjalin untuk mengalami kesenangan saat bersama orang-orang lain. Tetapi sikap gaul, seperti perilaku-perilaku adaptif berguna lainnya, dalam masa kita sendiri bisa dengan mudah dilakukan secara berlebihan (tidak pada tempatnya) dan lalu menjadi tidak sehat.

Evolusi nampaknya telah memberi kita suatu mekanisme efisien untuk membuat kita melakukan apa yang baik bagi kita—pengalaman kesenangan. Tetapi untuk menghemat usaha (dan evolusi adalah selalu soal menghemat usaha, karena entropi atau potensi kekacauan begitu kuat dan energi begitu sulit diperoleh), evolusi tidak memberikan suatu mekanisme pelengkap untuk menginderaai suatu jalan tengah dan menghindari eksekse atau kelebihan.

## **Ketagihan Pada Kesenangan**

Kepercayaan berlebihan pada kebijaksanaan tubuh adalah berbahaya. Inilah yang menjelaskan mengapa ketagihan makan atau makan berlebihan dsb. membahayakan perjalanan evolusi semesta. Nenek moyang kita telah berulang-ulang berganti dari mempercayai pikiran-pikiran mereka ke mempercayai indera-indera mereka. Sosiolog Pitirim Sorokin telah menggambarkan perubahan-perubahan dalam pandangan-dunia ini dalam riset-risetnya tentang sejarah

kebudayaan, yang dia lihat sebagai berganti-ganti antara fase-fase gagasan (atau yang diatur-nilai) dan fase-fase inderawi (atau yang diatur-kesenangan).

Dalam era silam kita telah saksikan satu transisi, yang berawal di awal abad ke-20, mengambil momentum setelah Perang Dunia I, semakin cepat setelah Perang Dunia II, dan mencapai puncaknya pada akhir 1960-an.

Fase indrawi pada 1990-an ditandai oleh legitimasi yang meningkat atas materialisme (orang-orang mungkin sebelumnya sama berorientasi materi, tetapi sedikit yang mau mengakuinya terang-terangan), penolakan berangsur terhadap represi-represi perilaku dan kaidah-kaidah moral yang dilihat sebagai munafik, kehilangan keimanan pada nilai-nilai permanen, sikap mencintai diri sendiri, dan pencarian tanpa-malu terhadap kepuasan inderawi.

Satu rumusan populer dari pandangan-dunia ini adalah “falsafah Playboy” yang dicetuskan oleh Hugh Hefner, penerbit dari majalah pertama yang terdistribusi luas dari zaman inderawi baru. Falsafah ini menemukan gayung bersambut dalam banyak sekte, terapi, dan gaya hidup yang telah mencuat di Pesisir Barat AS selama dua generasi terakhir dan yang memuji capaian tanpa-batas dari potensi-potensi manusia.

Pesan dasar dari gerakan Playboy adalah bahwa kita perlu melakukan apa yang terasa enak, karena tubuהל yang paling tahu. Segala usaha untuk mencampuri kesenangan dicurigai, bagian dari suatu persekongkolan untuk membuat hidup kita lebih sengsara.

Tesis ini tak akan telah membuat banyak perubahan selama ia tetap suatu “filsafat”. Tapi ia bertepatan dengan suatu periode sejarah di mana banyak dari ajaran-ajarannya bisa sesungguhnya dilaksanakan. Kelimpahan materi terus bergulir maju. Mobil-mobil, kontrasepsi, bak-bak panas, dan berbagai kenyamanan hidup memungkinkan banyak orang untuk merasa bahwa mereka memang bisa memuaskan setiap dorongan hati tanpa takut akan konsekuensi-konsekuensi.

Namun, seperti nyatanya, ada banyak bukti yang mengisyaratkan bahwa tubuh kita tidak tahu apa yang baik baginya. Makin banyaknya pecandu narkoba, alkohol, korban penyakit-penyakit menular seksual, kehamilan tak diinginkan, dan pemakan berlebihan menunjukkan bahwa **melakukan apa yang terasa baik dan enak bisa dengan mudah menyebabkan perasaan yang sangat buruk**. Tikus-tikus yang punya pilihan antara makan atau merangsang secara elektrik pusat-pusat kesenangan dari otak mereka akan memilih perangsangan itu dan mati kelaparan. Monyet-monyet yang ketagihan heroin akan bekerja sampai mereka mati kecapekan

untuk mendapat dosis lagi. Perilaku serupa di jalan-jalan kota kita menunjukkan betapa mudahnya otak tunduk pada kesenangan.

## **Hedonisme**

Hedonisme adalah paham yang berpendapat bahwa kesenangan dan kebahagiaan adalah barang intrinsik utama atau paling penting dan tujuan yang layak dari hidup manusia. Seorang hedonis berusaha memaksimalkan kesenangan bersih (kesenangan dikurangi rasa sakit). *Hedonisme etis* adalah gagasan bahwa semua orang berhak melakukan segala yang dalam kuasa mereka untuk mencapai jumlah kesenangan terbanyak yang mungkin bagi mereka. Ini juga gagasan bahwa kesenangan setiap orang perlu jauh melampaui jumlah rasa sakit mereka. Hedonisme etis konon telah dimulai oleh Aristippus dari Kirene, seorang murid Sokrates. Dia berpikir bahwa kesenangan adalah kebaikan tertinggi.

Hedonisme adalah sub-filsafat utilitarianisme, yang mengatakan untuk bertindak dengan cara yang memaksimalkan utilitas (kegunaan). Kaum hedonis menyamakan kesenangan dengan utilitas dan percaya bahwa kesenangan adalah tuan dari semua manusia, dan bertindak sebagai tujuan hidup tertinggi. Hedonis percaya bahwa hanya ada dua motivator tindakan, kesenangan dan rasa sakit, dan bahwa keputusan hanya boleh diambil yang memajukan pengalaman kita yang menyenangkan dan meminimalkan atau menghilangkan sepenuhnya pengalaman derita kita.

# Permainan

*Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan...*

Permainan (*game*) adalah bentuk bermain yang terstruktur, biasanya dilakukan untuk kesenangan (mengisi waktu), dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Permainan berbeda dari pekerjaan, yang biasanya dilakukan demi upah, dan dari seni, yang lebih sering merupakan ungkapan dari unsur-unsur estetika atau ideologi. Namun, perbedaan ini tidak tegas, dan banyak permainan juga dianggap pekerjaan (seperti para pemain profesional olahraga atau permainan dengan penonton) atau seni (seperti *jigsaw puzzle* atau permainan yang melibatkan tata letak artistik seperti beberapa video game).

Komponen-komponen utama permainan adalah tujuan, aturan, tantangan, dan interaksi. Permainan umumnya melibatkan stimulasi mental atau fisik, dan sering keduanya. Banyak permainan membantu mengembangkan keterampilan praktis, berfungsi sebagai suatu bentuk olahraga, atau melakukan peran pendidikan, simulasi, atau psikologis. Sudah ada sejak tahun 2600 SM, permainan adalah bagian universal dari pengalaman manusia dan ada dalam semua budaya.

Sosiolog Perancis Roger Caillois, dalam bukunya *Les jeux et les hommes* (Games and Men), mendefinisikan permainan sebagai aktivitas yang harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- **menyenangkan:** kegiatannya dipilih karena sifatnya yang santai atau ringan-hati
- **terpisah:** dibatasi dalam waktu dan tempat
- **tidak pasti:** hasil kegiatannya tak terduga
- **non-produktif:** partisipasi tidak mencapai suatu yang berguna
- **diatur kaidah-kaidah:** aktivitasnya memiliki aturan-aturan yang berbeda dari kehidupan sehari-hari
- **fiktif:** disertai dengan kesadaran atas realitas yang berbeda

Perancang permainan komputer Chris Crawford, pendiri *Journal of Computer Game Design*, telah berusaha mendefinisikan permainan menggunakan serangkaian dikotomi:

- Ekspresi kreatif adalah seni jika dibuat demi keindahannya tersendiri, dan hiburan jika dibuat demi uang.



- Sebuah hiburan adalah permainan jika ia interaktif. Film dan buku-buku disebut sebagai contoh hiburan non-interaktif.
- Jika tidak ada tujuan/target terkait dengan suatu permainan, itu adalah mainan. Jika ia memiliki tujuan, suatu permainan adalah tantangan .
- Jika suatu tantangan tidak memiliki "pelaku aktif yang Anda bersaing melawannya," itu adalah teka-teki; jika ada pesaing atau lawan, itu adalah konflik.
- Terakhir, jika pemainnya hanya dapat mengungguli lawannya, tapi tidak menyerang mereka untuk mengganggu kinerja mereka, konfliknya adalah kompetisi atau perlombaan. Namun, jika serangan dibolehkan, maka konfliknya memenuhi syarat sebagai permainan.

Jadi, definisi Crawford bisa diterjemahkan sebagai suatu kegiatan interaktif dan berorientasi tujuan yang dibuat demi uang, dengan para pelaku aktif untuk dilawan, di mana para pemain (termasuk para pelaku aktif) bisa saling mengganggu.

Permainan sering digolongkan menurut komponen-komponen yang diperlukan untuk memainkannya (misalnya miniatur, bola, kartu, papan dan bidak-bidak, atau komputer). Di tempat di mana penggunaan kulit sudah mengakar, bola telah menjadi alat permainan populer sepanjang sejarah, yang menyebabkan merakyatnya di seluruh dunia permainan-permainan bola seperti rugby, basket, sepak bola, kriket, tenis, dan bola voli. Alat-alat lain lebih istimewa untuk suatu wilayah tertentu. Banyak negara Eropa, misalnya, memiliki kumpulan kartu main standar yang unik. Permainan lain seperti catur dapat ditelusuri terutama melalui pengembangan dan evolusi bagian-bagian permainannya.

Alat-alat dan aturan-aturan sebuah permainan akan membuatnya membutuhkan keterampilan, strategi, keberuntungan, atau gabungan ketiganya, dan digolongkan sesuai itu. Permainan keterampilan mencakup permainan keterampilan fisik, seperti gulat, tarik tambang, menembak sasaran, dan permainan keterampilan mental seperti checker dan catur. Permainan strategi meliputi checker, catur, dan sering membutuhkan peralatan khusus. Permainan peluang mencakup permainan judi (*blackjack, mah-jongg, roulette*, dll), serta ular tangga; sebagian besar memerlukan peralatan seperti kartu atau dadu. Namun, kebanyakan permainan mengandung dua atau semua tiga elemen ini.

Kebanyakan permainan memerlukan beberapa pemain. Namun, permainan-permainan satu-pemain unik sehubungan dengan jenis tantangan yang dihadapi pemain. Tidak seperti permainan dengan beberapa pemain yang bersaing dengan atau melawan satu sama lain untuk

mencapai tujuan permainan, permainan satu-pemain adalah pertarungan semata-mata melawan suatu unsur lingkungannya (lawan semu), melawan keterampilan-keterampilan orang itu sendiri, melawan waktu, atau melawan peluang. Bermain dengan yo-yo atau bermain tenis melawan dinding umumnya tidak diakui sebagai bermain permainan karena tidak adanya lawan tangguh.

Jika komputernya hanya bertugas mencatat, maka permainannya mungkin sah disebut satu-pemain. Banyak permainan yang digambarkan sebagai "satu-pemain" bisa disebut teka-teki atau rekreasi.

Permainan bisa mengambil berbagai bentuk, mulai olahraga pertandingan sampai permainan papan dan permainan video (video game).

- **Olahraga**

Banyak olahraga memerlukan peralatan khusus dan bidang bermain tersendiri, yang mengarah pada keterlibatan suatu komunitas yang jauh lebih besar daripada kelompok pemainnya. Sebuah kota dapat menyisihkan sumber daya tersebut untuk organisasi liga-liga olahraga. Olahraga populer mungkin memiliki para penonton yang terhibur hanya dengan menonton permainan. Sebuah komunitas sering akan menyesuaikan diri dengan tim olahraga lokal yang konon mewakilinya. Konsep penggemar berawal dari para penggemar olahraga.

Olahraga tertentu seperti balap dan senam bukanlah permainan menurut definisi Crawford di atas meskipun banyak yang dimasukkan dalam Olimpiade, karena para pesaing tidak berinteraksi dengan lawan mereka; mereka hanya saling menantang dengan cara tidak langsung.

- **Permainan rumput**

Adalah permainan outdoor yang bisa dimainkan di rumput; bidang rumput yang dipangkas yang umumnya lebih kecil daripada "lapangan".

- **Permainan meja**

Umumnya mengacu pada permainan di mana unsur-unsur bermainnya terbatas pada bidang kecil dan yang membutuhkan sedikit usaha fisik, biasanya hanya menempatkan, mengambil dan memindahkan keping-keping permainan.

- **Permainan ketangkasan dan koordinasi**

Golongan ini mencakup segala permainan di mana elemen keahlian yang terlibat berkaitan dengan ketangkasan tangan atau koordinasi tangan-mata, tetapi tidak termasuk video game. Contohnya jack, pinball, biliar, hoki udara, football, dan hoki meja.

- **Permainan papan**

Menggunakan sebagai alat utama sebuah papan di mana status, sumber daya, dan kemajuan para pemain dilacak menggunakan token fisik. Banyak juga melibatkan dadu atau kartu. Kebanyakan permainan yang menirukan perang adalah permainan papan (meskipun banyak video game telah diciptakan untuk menirukan pertempuran strategis).

- **Permainan kartu**

Menggunakan setumpuk kartu sebagai alat utama, bisa kartu main Anglo-Amerika (52-kartu) standar (seperti untuk bridge, poker), kartu regional menggunakan 32, 36 atau 40 kartu dan tanda-tanda yang berbeda, kartu tarot 78 kartu (digunakan di Eropa).

- **Permainan dadu**

Menggunakan sejumlah dadu sebagai elemen utamanya. Permainan papan sering menggunakan dadu untuk elemen pengacakan, sehingga setiap lemparan dadu berdampak besar pada hasil permainan. Namun permainan-permainan dadu dibedakan dalam hal dadunya tidak menentukan keberhasilan atau kegagalan unsur lain dari permainannya; melainkan ia adalah penanda utama dari kedudukan orang itu dalam permainan.

- **Permainan domino**

Mirip dalam banyak hal dengan permainan kartu, tetapi alat generiknya adalah sekumpulan kartu domino, yang lazimnya masing-masing memiliki dua ujung, masing-masing ujung dengan sejumlah tertentu titik, atau "*pips*", dan setiap kombinasi dari dua kemungkinan nilai akhir yang muncul pada suatu domino adalah unik dalam kumpulan itu.

- **Permainan menebak**

Memiliki inti permainan sepotong informasi yang diketahui satu pemain, dan tujuannya adalah memaksa yang lain untuk menebak potong informasi itu tanpa sebenarnya membocorkannya dalam teks atau kata lisan.

- **Video game**

Adalah permainan yang dikendalikan komputer atau mikroprosesor. Komputer dapat menciptakan ruang virtual (maya) untuk berbagai jenis permainan. Sebagian permainan video menirukan objek-objek permainan konvensional seperti kartu atau dadu, sementara yang lain dapat menirukan lingkungan baik yang didasarkan pada realitas atau fantasi dalam desain, masing-masing dengan seperangkat aturan atau tujuannya sendiri.

Permainan komputer atau video menggunakan satu atau lebih alat input, biasanya kombinasi tombol/joystick (pada permainan arcade); keyboard, tikusan (mouse) atau trackball (permainan komputer); atau controller atau alat yang peka gerak (permainan konsol). Ada banyak genre video game; video game komersial pertama, Pong, adalah simulasi sederhana tenis meja. Seiring daya pemrosesan meningkat, genre-genre baru seperti petualangan dan laga dikembangkan yang mengharuskan pemain membimbing suatu tokoh dari sudut pandang orang ketiga melalui serangkaian rintangan. Elemen "real-time" ini tidak dapat dengan mudah ditiru oleh permainan papan, yang umumnya terbatas pada strategi "berdasarkan-giliran". Keuntungan ini memungkinkan video game menirukan situasi seperti pertempuran secara lebih realistis. Selain itu, bermain video game tidak memerlukan keterampilan fisik, kekuatan atau bahaya yang sama seperti rupa dunia-nyata dari permainan itu.

- **Permainan online**

Game online telah menjadi bagian dari budaya sejak masa paling awal komputer jaringan. Game online modern dimainkan menggunakan koneksi internet; sebagian memiliki program klien terkhusus, sementara lainnya hanya memerlukan web browser.

- **Permainan peran**

Adalah jenis permainan di mana para peserta (biasanya) mengambil peran tokoh yang berlakon dalam suasana fiksi. Bersama-sama, para pemain dapat bekerjasama pada sebuah cerita yang melibatkan tokoh-tokoh itu; menciptakan, mengembangkan, dan "menjelajahi" suasananya.

Istilah role-playing game juga telah disesuaikan oleh industri video game untuk menggambarkan suatu genre video game. Ini mungkin permainan satu-pemain di mana satu pemain mengalami suatu lingkungan dan cerita yang terprogram, atau mereka dapat memungkinkan pemain lain berinteraksi melalui internet. Pengalaman ini biasanya sangat berbeda dari role-playing game tradisional.

- **Permainan bisnis**

Bisa mengambil berbagai bentuk, mulai permainan papan interaktif sampai permainan interaktif yang melibatkan alat-alat peraga berbeda (bola, tali, hoop, dll) dan berbagai jenis kegiatan. Tujuan permainan ini adalah untuk mengait dengan suatu aspek kinerja organisasi dan untuk menghasilkan diskusi tentang perbaikan bisnis.

# Hiburan

*Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan **suatu yang melalaikan...***

Hiburan adalah sebetulnya kegiatan yang menahan perhatian dan minat penonton, atau memberikan kesenangan dan kegembiraan. Bisa suatu gagasan atau tugas, tapi lebih mungkin berupa salah satu kegiatan atau kejadian yang telah berkembang selama ribuan tahun khususnya untuk tujuan menjaga perhatian sekumpulan pemirsa. Meskipun perhatian orang-orang dijaga oleh hal-hal berbeda, karena orang-orang memiliki selera yang berbeda dalam hiburan, kebanyakan bentuk bisa dikenali dan akrab. Mendongeng, musik, drama, tari, dan berbagai jenis penampilan terdapat dalam semua budaya, didukung dalam lingkungan kerajaan, dikembangkan menjadi bentuk-bentuk yang canggih dan seiring waktu menjadi tersedia untuk semua warga. Proses ini telah dipercepat di zaman modern oleh industri hiburan yang merekam dan menjual produk-produk hiburan. Hiburan berevolusi dan bisa disesuaikan dengan skala apa pun, mulai dari seseorang yang memilih hiburan pribadi dari sederetan besar produk pra-rekam; sampai suatu perjamuan yang disesuaikan untuk dua orang; sampai segala ukuran atau jenis pesta, dengan musik dan tari yang sesuai; sampai pertunjukan yang ditujukan bagi ribuan orang; dan bahkan untuk khalayak global.

Pengalaman dihibur atau terhibur telah jadi sangat terkait dengan hiburan, sehingga satu pemahaman umum dari gagasan ini adalah kesenangan dan tawa, meskipun banyak hiburan memiliki tujuan serius. Ini mungkin terjadi dalam berbagai bentuk upacara, perayaan, pesta keagamaan, atau sindiran misalnya. Oleh karena itu, ada kemungkinan bahwa apa yang tampak sebagai hiburan mungkin juga adalah sarana mencapai wawasan atau pertumbuhan intelektual.

Sebuah aspek penting dari hiburan adalah penontonnya, yang menjadikan suatu aktivitas rekreasi atau kesenangan pribadi hiburan. Penontonnya mungkin berperan pasif, seperti dalam kasus para penonton drama, opera, acara televisi, atau film; atau peran penontonnya mungkin aktif, seperti dalam hal permainan, di mana peran peserta/penonton mungkin terbalik secara rutin. Hiburan bisa bersifat publik atau pribadi, yang melibatkan penampilan bernaskah formal, seperti dalam hal teater atau konser; atau tanpa naskah dan spontan, seperti dalam hal permainan anak-anak. Sebagian besar bentuk hiburan telah bertahan selama berabad-abad, berkembang

karena perubahan budaya, teknologi, dan mode. Film dan video game, misalnya, meskipun menggunakan media yang lebih baru, terus menyampaikan cerita, drama, dan memainkan musik. Festival yang dikhususkan untuk musik, film atau tari memungkinkan penonton dihibur selama beberapa hari berturut-turut.

Beberapa kegiatan yang pernah dianggap menghibur, khususnya hukuman di depan umum, telah dihapus dari arena publik. Lainnya, seperti anggar atau panahan, yang dulu keterampilan yang perlu bagi sebagian orang, telah menjadi olahraga serius dan bahkan profesi bagi para pesertanya, yang pada saat sama berkembang menjadi hiburan dengan daya tarik lebih luas bagi pemirsa yang lebih besar. Dengan cara yang sama, keterampilan-keterampilan lain yang perlu, seperti memasak, telah berkembang menjadi pertunjukan di kalangan profesional, yang dipentaskan sebagai kompetisi global dan kemudian disiarkan untuk hiburan. Apa yang adalah hiburan bagi satu kelompok atau individu bisa dianggap sebagai pekerjaan oleh yang lain.

Bentuk-bentuk akrab hiburan mampu melintasi media berbeda dan telah menunjukkan potensi yang tampaknya tak terbatas untuk rekayasa ulang yang kreatif. Ini telah memastikan kelangsungan dan keawetan banyak tema, citra, dan struktur.

## **Psikologi dan Filsafat**

Hiburan bisa dibedakan dari kegiatan-kegiatan lain seperti **pendidikan** dan **pemasaran** meskipun dua bidang ini telah belajar bagaimana menggunakan daya tarik hiburan untuk mencapai tujuan-tujuannya yang berbeda. Pentingnya hiburan dan dampaknya diakui oleh para ilmuwan dan kecanggihannya yang semakin meningkat telah memengaruhi praktik-praktik dalam bidang-bidang lain.

Para psikolog mengatakan fungsi dari hiburan media adalah "pencapaian pemuasan". Tidak ada hasil atau manfaat terukur lain biasanya diharapkan dari itu (kecuali mungkin skor akhir dalam hiburan olahraga). Ini berbeda dengan pendidikan (yang dirancang dengan tujuan mengembangkan pemahaman atau membantu orang-orang belajar) dan pemasaran (yang bertujuan mendorong orang-orang untuk membeli produk niaga). Namun, perbedaan-perbedaan itu menjadi kabur ketika pendidikan berusaha menjadi lebih "menghibur" dan hiburan atau pemasaran berusaha menjadi lebih "mendidik". Campuran tersebut sering dikenal dengan istilah "*edutainment*" atau "*infotainment*". Psikologi hiburan serta psikologi belajar telah diterapkan

kepada semua bidang ini. Sebagian hiburan-pendidikan adalah upaya serius untuk menggabungkan ciri-ciri terbaik dari keduanya. Sebagian orang terhibur oleh rasa sakit orang lain atau gagasan ketidakbahagiaan mereka.

Suatu hiburan mungkin melampaui pemuasan dan menghasilkan kearifan pada pemirsanya ketika ia secara lihai memandang pertanyaan-pertanyaan filosofis universal seperti "*Apa arti hidup?*", "*Apa arti menjadi manusia?*", "*Apa hal yang benar untuk dilakukan?*", atau "*Bagaimana saya tahu apa yang saya tahu?*". Pertanyaan-pertanyaan seperti ini menggerakkan banyak kisah dan drama, entah itu disajikan dalam bentuk cerita, film, drama, puisi, buku, tari, komik, atau permainan. Novel memberi lingkup yang besar untuk menyelidiki tema-tema ini sambil menghibur para pembacanya. Sebuah contoh dari karya kreatif yang memandang pertanyaan-pertanyaan filosofis secara begitu menghibur sehingga ia telah disajikan dalam pelbagai macam bentuk adalah *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Awalnya sebuah komedi radio, kisah ini menjadi begitu populer sehingga juga telah muncul sebagai novel, film seri televisi, pertunjukan panggung, komik, buku audio, piringan hitam, game petualangan dan game online, ide-idenya menjadi rujukan populer dan telah diterjemahkan ke dalam banyak bahasa. Tema-temanya mencakup makna hidup, serta "etika hiburan, kecerdasan buatan, banyak dunia, Tuhan, dan metode filsafat".

## **Bisnis Pertunjukan**

Bisnis pertunjukan, kadang disingkat jadi *showbiz*, adalah istilah untuk semua aspek dari industri hiburan. Dari sisi bisnis (termasuk manajer, agen, produser, dan distributor), istilah ini berlaku pada elemen kreatifnya (termasuk para seniman, penampil, penulis, musisi, dan teknisi). Dalam industri hiburan modern, *showbiz* sering dikaitkan dengan industri mode (menciptakan tren dan fashion) dan memperoleh hak kekayaan intelektual dari penelitian dalam bisnis hiburan.

Sektor-sektor hiburan bisa dibagi ke dalam subsektor-subsektor berikut:

- Taman hiburan
- Animasi
- Pengisian pemeran (casting)
- Manajemen acara
- Film



- Perjudian
- Produsen game
- Video rumah dan distributor video rumah
- Media
- Musik
- Bisnis seks
- Efek khusus (special effects)
- Manajemen olahraga dan promosi acara olahraga
- Agen bakat
- Produksi teater
- Mainan dan Merchandise
- Kesenggangan

## **Tinjauan Khusus Tentang Televisi**

Dewasa ini, media yang paling merajalela untuk pertukaran informasi adalah televisi. Ialah media yang sejauh ini mengambil energi psikis kita terbanyak. Ia juga yang paling ampuh dalam hal menarik dan menahan perhatian, dan karena itu yang potensinya paling terbuka untuk memperkaya, juga memanipulasi dan mengeksploitasi, pikiran. Karena objek ini menafikan begitu banyak alternatif lain dari perhatian, sangat penting kita belajar mengendalikannya.

Televisi bersaing dengan media-media lain, seperti membaca atau musik; di dalam media ini sendiri, saluran-saluran dan acara-acara berbeda berjuang untuk menarik perhatian pemirsa. Perbedaan ini penting karena kebanyakan pembahasan tentang televisi terfokus pada perbedaan-perbedaan antara acara-acara.

Suatu argumen populer adalah bahwa, jika acara-acara lebih bagus diproduksi, pengalaman menonton akan lebih baik. Meski ini benar, riset juga menunjukkan bahwa menonton TV sendiri berdampak sangat ampuh dan tersendiri, tidak memandang acaranya. Sekedar tindak menonton TV punya akibat-akibat berbeda bagi pikiran daripada membaca atau mendengarkan musik, dan sangat berbeda daripada akibat-akibat yang muncul pada bentuk-bentuk lebih aktif dari kesenggangan.

Televisi di seluruh dunia tampaknya mempunyai efek-efek berikut ini pada para penonton: Ia membuat mereka merasa sangat santai, tapi juga jauh kurang aktif, awas/waspada, secara mental terfokus, puas, atau kreatif dibandingkan dengan hampir segala lainnya yang mungkin mereka lakukan.

Pada saat yang sama, dalam setiap budaya di mana TV terjangkau, orang-orang menontonnya lebih daripada mereka menekuni segala kegiatan lain dalam waktu luang mereka. Televisi adalah contoh dramatis dari sebuah konsep yang menyerbu pikiran dan berkembang biak di situ tanpa peduli akan kesejahteraan tuannya.

Seperti obat-obatan, menonton TV awalnya memberikan suatu pengalaman positif. Tetapi setelah si penonton tergaet, medianya menggunakan kesadaran tanpa memberikan faedah-faedah lebih lanjut. Bahkan, riset menandakan bahwa para penonton berat menikmati TV kurang daripada para penonton ringan, dan bahwa semakin banyak orang menonton TV dalam satu duduk menjadi makin buruk suasana-suasana hatinya.

Tentu tampaknya tidak beralasan untuk berdalih bahwa televisi adalah sebuah alat yang membantu manusia beradaptasi dengan lingkungannya. Ia tidak meningkatkan suasana-suasana hati (*mood*), tidak juga meningkatkan peluang kelangsungan hidup. Yang dilakukan televisi hanya menggandakan dirinya: layar menjadi lebih besar, pixel berlipat ganda, komedi-komedi situasi melahirkan komedi-komedi situasi lain, talk show memunculkan talk show lebih lanjut, sementara itu menggunakan energi psikis kita sebagai media pertumbuhan mereka.

Tetapi kita tidak sama sekali tanpa daya menghadapi serangan media. tampaknya, orang-orang yang menguasai kesadaran mereka menarik sejumlah manfaat dari menonton televisi, sedangkan mereka yang kurang mampu menyalurkan perhatian mereka akan tunduk pada obyek ini. Pikiran mereka menjadi terkoloni oleh citra-citra hidup di layar, dan mereka akhirnya kurang mampu berbuat lain selain menekan tombol dan menonton.

Orang-orang yang rawan terhadap ketagihan TV cenderung kurang terdidik, memiliki pekerjaan yang kurang menyenangkan, kehidupan keluarga yang kurang memuaskan. Mereka yang cenderung kurang menonton TV melakukannya secara lebih kritis dan dengan lebih banyak pemilahan. Mereka mendapatkan dari media ini apa yang mereka inginkan; mereka mengendalikannya, bukannya dikendalikan olehnya.

Dalam hal ini TV memberikan suatu contoh sangat bagus dari apa yang terlibat dalam hubungan kita dengan konsep-konsep secara umum. Jika kita tidak mengambil kendali dan

menggunakan konsep-konsep demi tujuan-tujuan kita sendiri, mereka memang condong untuk mengambil alih dan menggunakan kita demi tujuan-tujuannya sendiri. Tentu konsep-konsep tidak tahu apa tujuan-tujuan mereka, tetapi sering sekali kita juga tidak tahu tujuan-tujuan kita. Atau lebih tepatnya, **kita tidak tahu tujuan-tujuan penciptaan kita.**

# Konsumerisme & Perlombaan Kekayaan

*Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, **perhiasan dan bermegah-megah antara kamu...***

Konsumerisme adalah tatanan dan paham sosial ekonomi yang mendorong perolehan barang dan jasa dalam jumlah yang terus meningkat. Dengan revolusi industri, namun terutama pada abad ke-20, produksi massal menyebabkan krisis ekonomi: ada kelebihan produksi—pasokan barang tumbuh melampaui permintaan konsumen, sehingga produsen menggunakan strategi **keusangan terencana** dan periklanan untuk meningkatkan belanja konsumen.

Dalam politik, istilah "konsumerisme" juga telah digunakan untuk merujuk pada *gerakan konsumen*, perlindungan konsumen atau aktivisme konsumen, yang berusaha melindungi dan memberitahu konsumen dengan mewajibkan praktik seperti kemasan dan iklan yang jujur, jaminan produk, dan standar keselamatan yang ditingkatkan. Dalam arti ini, ini adalah gerakan politik atau seperangkat kebijakan yang ditujukan untuk mengatur produk, layanan, metode, dan standar produsen, penjual, dan pengiklan untuk kepentingan konsumen.

Di bidang ekonomi, "konsumerisme" bisa mengacu pada kebijakan ekonomi yang menekankan konsumsi. Secara abstrak, ialah pertimbangan bahwa pilihan bebas konsumen harus sangat mengarahkan pilihan oleh produsen atas apa yang dihasilkan dan caranya, dan karena itu mengarahkan penataan ekonomi suatu masyarakat.

Di sini kita menggunakan istilah "konsumerisme" untuk memaksudkan "tingkat konsumsi yang tinggi". Definisi ini telah populer sejak 1970-an dan mulai digunakan dengan cara berikut:

- "Konsumerisme" adalah pengumpulan produk yang egois dan sembrono, atau **materialisme ekonomi**. Sebagai protes terhadap hal ini, sebagian orang mempromosikan "anti-konsumerisme" dan menganjurkan hidup sederhana.
- "Konsumerisme" adalah suatu kekuatan dari pasar yang menghancurkan individualitas dan merugikan masyarakat. Ini terkait dengan globalisasi dan untuk memprotes hal ini sebagian orang mempromosikan "gerakan anti-globalisasi".

Dalam pidato 1955, John Bugas (orang nomor dua di Ford Motor Company) menciptakan istilah "konsumerisme" sebagai pengganti "kapitalisme" untuk lebih baik menggambarkan

ekonomi Amerika. Definisinya sejalan dengan visi pendiri ekonomi Austria Carl Menger (dalam bukunya tahun 1871 *Principles of Economics*) tentang kedaulatan konsumen, di mana kesukaan-kesukaan, penilaian-penilaian, dan pilihan-pilihan konsumen mengendalikan ekonomi sepenuhnya (konsep yang secara langsung menentang persepsi Marxis tentang ekonomi kapitalis sebagai suatu sistem eksploitasi).

Vance Packard bekerja mengubah arti istilah "konsumerisme" dari sebuah kata positif tentang praktik-praktik konsumen ke sebuah kata negatif yang berarti materialisme dan limbah berlebihan. Iklan-iklan untuk bukunya tahun 1960 *The Waste Makers* secara mencolok menampilkan kata "konsumerisme" dengan cara negatif.

Konsumerisme kadang dapat digunakan mengacu pada fenomena antropologis dan biologis orang-orang membeli barang dan mengonsumsi bahan-bahan melebihi kebutuhan dasar mereka. Masyarakat konsumen muncul pada akhir abad ke-17 dan diperkuat sepanjang abad ke-18. Sementara sebagian orang mengaku perubahan itu didorong oleh kelas menengah yang tumbuh yang menganut gagasan baru tentang konsumsi barang mewah dan semakin pentingnya fashion sebagai penentu untuk membeli daripada kebutuhan, banyak kritikus berpendapat bahwa konsumerisme adalah kebutuhan politik dan ekonomi untuk reproduksi persaingan kapitalis terhadap pasar dan keuntungan, sementara yang lain menunjukkan peningkatan kekuatan politik dari organisasi kelas pekerja internasional selama peningkatan pesat dalam produktivitas teknologi dan penurunan kelangkaan yang diperlukan sebagai katalis untuk mengembangkan budaya konsumen berdasarkan pada hiburan, kepemilikan rumah dan hutang.

Pandangan kelas-menengah yang lebih positif berpendapat bahwa revolusi ini mencakup pertumbuhan pembangunan pemukiman pelosok yang luas yang dirancang untuk memenuhi kenyamanan dan meningkatnya ketersediaan barang mewah yang ditujukan kepada pasar yang berkembang. Ini termasuk gula, tembakau, teh dan kopi; ini semakin banyak ditanam di perkebunan besar di Karibia seiring permintaan terus meningkat. Secara khusus, konsumsi gula di Inggris selama abad ke-18 meningkat 20 kali.

Kritikus berpendapat bahwa kolonialisme memang pendorong konsumerisme, tapi mereka akan menekankan penawaran daripada permintaan sebagai faktor pendorong. Peningkatan impor eksotis dan juga produksi dalam negeri harus dikonsumsi oleh jumlah orang yang sama yang telah mengonsumsi jauh lebih sedikit daripada yang dibutuhkan. Secara historis, anggapan bahwa tingkat konsumsi yang tinggi atas barang konsumsi sama dengan meraih

kesuksesan atau bahkan kebebasan yang tidak ada sebelum produksi kapitalis skala besar dan impor kolonial. Pemikiran itu dihasilkan kemudian, untuk meningkatkan konsumsi di dalam negeri dan membuat budaya yang resisten lebih luwes untuk memperluas jangkauannya.

Pola ini sangat terlihat di London tempat para pedagang bangsawan dan makmur tinggal dan menciptakan budaya kemewahan dan konsumsi yang perlahan-lahan diperluas melintasi kesenjangan sosio-ekonomi. Pasar berkembang sebagai pusat perbelanjaan, seperti New Exchange, yang dibuka pada tahun 1609 oleh Robert Cecil di Strand. Toko-toko mulai menjadi penting sebagai tempat bagi para warga London untuk bertemu dan bergaul dan menjadi tujuan populer di samping teater. London juga menyaksikan pertumbuhan bangunan mewah sebagai iklan untuk posisi sosial.

Periklanan berperan utama dalam menciptakan masyarakat konsumeris, karena barang dipasarkan melalui berbagai platform dalam hampir semua aspek kehidupan, yang mendorong pesan bahwa kehidupan pemirsa membutuhkan suatu produk. Periklanan berubah seiring konsumen agar sesuai dengan targetnya, mengenali kebutuhan mereka serta asosiasi merek dan produk mereka sebelum si pemirsa sadar.

Media di mana orang-orang terpapar iklan selalu berubah dan berkembang, karena para pemasar selalu berusaha untuk berhubungan dengan pemirsa mereka, dan menyesuaikan diri untuk menjaga perhatian. Misalnya, papan reklame (*billboard*) dibuat sekitar waktu mobil menjadi lazim di masyarakat, dan ia diciptakan untuk memberi pemirsa rincian singkat tentang suatu merek atau suatu "ungkapan unik" yang bisa dikenali dan diingat oleh seorang pengemudi. Pada abad ke-21 ada fokus yang ekstrem pada teknologi dan digitalisasi budaya. Banyak iklan dilakukan dalam kampanye-kampanye terpadu melalui berbagai media yang membuat mengabaikan pesan-pesan perusahaan hampir tidak mungkin.

Aram Sinnreich menulis tentang hubungan antara pengiklan online dan penerbit dan bagaimana hal itu diperkuat oleh digitalisasi media, karena data konsumen selalu dihimpun melalui aktivitas online mereka. Dengan cara ini, konsumen dibidik berdasarkan pencarian mereka dan diberondong dengan informasi tentang lebih banyak barang dan jasa yang pada akhirnya mungkin mereka butuhkan, yang memosisikan diri sebagai kebutuhan bukannya keinginan.

Tren ini sangat dipercepat pada abad ke-18, seiring meningkatnya kemakmuran dan mobilitas sosial meningkatkan jumlah orang dengan penghasilan bebas untuk konsumsi.

Pergeseran penting mencakup pemasaran barang untuk individu dibandingkan dengan barang untuk rumah tangga, dan status baru barang sebagai **simbol status** bukan karena kegunaannya semata. Penemu dan pengusaha tembikar, Josiah Wedgwood, melihat bagaimana mode aristokrat perlahan-lahan meresap ke dalam masyarakat. Dia memelopori penggunaan teknik-teknik pemasaran untuk memengaruhi dan memanipulasi arah selera dan kesukaan yang berlaku agar barangnya diterima di kalangan aristokrat; hanya masalah waktu sebelum barangnya diborong dengan cepat oleh kelas menengah juga. Contohnya diikuti oleh produsen lain dari berbagai macam produk dan penyebaran dan pentingnya gaya konsumsi menjadi semakin penting.

Revolusi Industri secara dramatis meningkatkan ketersediaan barang-barang konsumsi, walaupun utamanya masih terfokus pada sektor barang modal dan infrastruktur industri (yaitu pertambangan, baja, minyak, jaringan transportasi, jaringan komunikasi, kota industri, pusat keuangan, dan lain-lain). Munculnya department store merupakan pergeseran paradigma dalam pengalaman berbelanja. Untuk kali pertama, kita bisa membeli beragam barang menakjubkan, semua di satu tempat, dan **berbelanja menjadi kegiatan rekreasi populer**. Bila sebelumnya normanya adalah kelangkaan sumber daya, era Industri menciptakan situasi ekonomi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Untuk kali pertama dalam sejarah produk-produk tersedia dalam jumlah yang luar biasa, dengan harga sangat rendah, yang tersedia untuk hampir semua orang di negara industri.

Pada pergantian abad ke-20 rata-rata pekerja di Eropa Barat atau Amerika Serikat masih mengeluarkan sekitar 80-90% dari pendapatan mereka pada makanan dan kebutuhan lainnya. Yang dibutuhkan untuk mendorong konsumerisme adalah sebuah sistem produksi dan konsumsi massal, yang dicontohkan Henry Ford, produsen mobil Amerika. Setelah mengamati jalur perakitan di industri pengepakan daging, Frederick Winslow Taylor membawa teorinya tentang manajemen ilmiah ke penataan jalur perakitan di industri-industri lain; ini menghasilkan produktivitas luar biasa dan mengurangi biaya semua komoditas yang diproduksi di jalur perakitan.

## **Berpacu Kekayaan Dengan Tetangga**

Perilaku buruk lainnya adalah membandingkan kekayaan kita dengan tetangga sebagai patokan untuk kelas sosial atau akumulasi barang materi. Tidak "berlomba kekayaan dengan tetangga" dianggap menunjukkan kerendahan sosial-ekonomi atau budaya.

Filosofi "berlomba kekayaan dengan tetangga" memiliki dampak-dampak yang meluas pada beberapa masyarakat. Menurut filosofi ini, konsumsi mencolok terjadi ketika orang-orang memerhatikan taraf kehidupan mereka sehubungan dengan para teman sebaya mereka. Istilah ini diperkenalkan kembali pada 1976 ketika sebuah artikel tentang *parenting* memasukkannya dan tetap menjadi wanti-wanti komersial dan budaya sejak saat itu.

Menurut Roger Mason, "permintaan atas barang-barang status, yang didorong oleh *konsumsi mencolok*, telah mengalihkan banyak sumber daya dari investasi dalam pembuatan lebih banyak barang dan jasa materi untuk memuaskan keasyikan konsumen dengan *kedudukan sosial relatif* dan gengsi mereka".

Status sosial dahulu bergantung pada nama keluarga; namun, kebangkitan konsumerisme di Amerika Serikat memunculkan mobilitas sosial. Dengan meningkatnya ketersediaan barang-barang, orang-orang menjadi lebih cenderung untuk mengartikan diri oleh apa yang mereka miliki dan pencarian halus terhadap status yang lebih tinggi semakin cepat. Konsumsi mencolok dan materialisme telah menjadi raksasa yang tak terpuaskan sejak saat itu. Hasrat untuk meningkatkan posisi seseorang dalam hirarki sosial menyebabkan banyak mobilitas sosial di Amerika. Mobilitas naik selama beberapa dekade terakhir di Amerika sebagian disebabkan oleh banyaknya wanita yang masuk dalam angkatan kerja. Kaum perempuan AS secara perlahan dan ajeg telah meningkatkan partisipasi mereka dalam angkatan kerja dari 46% dari semua wanita (usia 16+) pada tahun 1974 menjadi hampir 60% di tahun 2004.

Bahkan di negara-negara di mana keinginan atas mobilitas sosial ke atas melalui konsumerisme dan konsumsi mencolok adalah kuat, kaum miskin mungkin tidak bisa memperbaiki diri. Doug Henwood mengamati bahwa "kaum miskin Amerika Serikat maupun Inggris lebih cenderung tetap miskin selama jangka waktu yang lama: hampir setengah dari semua orang yang miskin selama satu tahun tetap miskin selama lima tahun atau lebih, dibandingkan dengan 30% di Kanada dan 36% di Jerman.

Ketidakkampuan untuk "berlomba kekayaan dengan tetangga" dapat mengakibatkan ketidakpuasan, bahkan bagi orang-orang yang statusnya tinggi. Satu bidang di mana "hidup melebihi kemampuan sendiri" telah menyebabkan dampak sosial negatif adalah dalam



penggunaan kartu kredit. Pada kuartal pertama tahun 2002, total hutang kredit adalah \$660 miliar. Pada tahun 2005, total hutang kartu kredit telah meningkat menjadi \$735 miliar. Utang kartu kredit rata-rata Amerika pada tahun 2007 adalah \$8.400 per rumah tangga. Pada akhir tahun 2007, hutang konsumen di Amerika telah meningkat menjadi \$2,5 triliun.

# Konsumsi Mencolok dan Kapitalisme Konsumen

*Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta **berbangga-bangga**n tentang banyaknya harta dan anak...*

Konsumsi mencolok adalah pembelian barang dan jasa mewah untuk memamerkan kekuatan ekonomi—dari pendapatan atau kekayaan si pembeli. Bagi si konsumen mencolok, pameran kekuatan ekonomi itu adalah sarana mencapai atau mempertahankan status sosial tertentu.

Pengembangan sosiologi Thorstein Veblen tentang konsumsi mencolok menghasilkan istilah **konsumsi tidak masuk akal**, konsumsi luar biasa atas barang yang dimaksudkan untuk memancing iri orang lain; dan istilah **kasih sayang mencolok**, penggunaan sumbangan uang amal yang disengaja untuk meningkatkan gengsi sosial si penyumbang, dengan pameran status sosio-ekonomi yang superior.

Pada abad ke-19, istilah konsumsi mencolok diperkenalkan oleh ekonom dan sosiolog Thorstein Veblen (1857-1929), dalam buku *The Theory of the Leisure Class* (1899), untuk menggambarkan ciri-ciri perilaku kelas sosial kaya baru yang muncul sebagai hasil dari akumulasi modal selama Revolusi Industri II (1860-1914). Dalam konteks sosial dan sejarah abad ke-19 itu, istilah "konsumsi mencolok" diterapkan secara sempit untuk menggambarkan para pria, wanita, dan keluarga kelas-atas yang menggunakan kekayaan besar mereka sebagai alat untuk menampilkan secara terbuka kekuatan dan gengsi sosial mereka, baik yang nyata atau yang dipersepsi.

Pada abad ke-20, peningkatan berarti dalam taraf hidup materi masyarakat, dan munculnya kelas menengah sebagai hasilnya, secara luas menerapkan istilah "konsumsi mencolok" kepada para pria, wanita, dan rumah tangga yang memiliki pendapatan bebas yang memungkinkan mereka mengamalkan pola-pola konsumsi ekonomi—atas barang dan jasa—yang dimotivasi oleh hasrat untuk gengsi, pertunjukan publik atas status sosial, ketimbang oleh kegunaan praktis intrinsik dari barang dan jasa tersebut.

Pada 1920-an, para ekonom, seperti Paul Nystrom (1878-1969), mengusulkan bahwa perubahan gaya hidup, yang dimungkinkan oleh ekonomi era industri, telah menyebabkan kepada massa masyarakat "falsafah kesia-siaan" yang akan meningkatkan konsumsi barang dan

jasa sebagai suatu mode sosial, suatu kegiatan yang dilakukan demi kepentingannya sendiri. Dalam konteks itu, "konsumsi mencolok" dibahas sebagai kecanduan perilaku atau sebagai perilaku narsistis, atau keduanya, yang merupakan kondisi psikologis yang disebabkan oleh konsumerisme—keinginan untuk memuaskan langsung harapan-harapan hedonis.

Secara sosiologis, konsumsi mencolok dianggap merupakan perilaku sosial ekonomi yang dipraktikkan oleh orang-orang kaya; namun, penelitian ekonomi menunjukkan bahwa konsumsi mencolok adalah perilaku sosio-ekonomi yang umum terjadi pada kelas-kelas sosial yang miskin, dan umum terjadi pada masyarakat di negara-negara berkembang. Di antara masyarakat itu, pameran kekayaan digunakan untuk secara psikologis melawan kesan kemiskinan, biasanya karena kaum pria dan wanita itu termasuk dalam kelas sosial ekonomi yang dianggap miskin oleh masyarakat. Dalam *The Millionaire Next Door* (1996), Thomas J. Stanley dan William D. Danko melaporkan bahwa orang-orang Amerika dengan kekayaan bersih lebih dari satu juta dollar cenderung menghindari konsumsi mencolok. Para jutawan tersebut justru cenderung melakukan tindakan berhemat, misalnya lebih memilih membeli mobil bekas dengan uang tunai daripada mobil baru dengan kredit, untuk menghindari penyusutan materi dan membayar bunga pinjaman untuk membeli mobil baru.

**Kasih sayang mencolok**, praktik secara terbuka menyumbangkan banyak uang untuk amal untuk meningkatkan gengsi sosial si penyumbang, kadang digambarkan sebagai sejenis konsumsi mencolok. Perilaku ini telah lama dikenal dan kadang dicela.

Seperti yang diusulkan oleh Thorstein Veblen pada abad ke-19, konsumsi mencolok (mengeluarkan uang untuk membeli barang dan jasa untuk kepentingan pembelian itu sendiri) menjelaskan mekanika psikologis suatu masyarakat konsumen, dan peningkatan dalam jumlah dan jenis barang dan jasa yang orang-orang anggap perlu untuk kehidupan mereka dalam ekonomi maju.

Setiap penafsiran dan penjelasan pelengkap berasal dari proposisi sosiologis yang asli dari Thorstein Veblen dalam *The Theory of the Leisure Class*: bahwa konsumsi mencolok merupakan tujuan psikologis dalam sendirinya, yang darinya si pelaku (pria, wanita, keluarga) mendapatkan kehormatan status sosial yang superior.

## **Berbagai Bentuk Konsumsi Mencolok**

- **Memboros dalam pengangguran** – Konsumsi mencolok menunjukkan tindakan membeli banyak hal, terutama barang mahal, yang tidak diperlukan untuk kehidupan seseorang, yang dilakukan dengan cara yang membuat orang-orang memerhatikan si pembeli telah membeli barang tersebut. Dalam artikel "*Veblen, Bourdieu, and Conspicuous Consumption*" (2001), A. Trigg mengartikan konsumsi mencolok sebagai perilaku di mana seorang pria atau wanita bisa menampilkan kekayaan besar dengan cara menganggur—menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan-kegiatan senggang, dan mengeluarkan banyak uang untuk mengonsumsi barang dan jasa mewah.
- **Harga-diri** – Dalam buku *Income, Saving and the Theory of Consumer Behavior* (1949), J.S. Duesenberry mengemukakan bahwa konsumsi mencolok seseorang secara psikologis bergantung tidak hanya pada tingkat pengeluaran sebenarnya, tetapi juga pada derajat pengeluarannya dibandingkan dengan pengeluaran orang-orang lain. Bahwa konsumen mencolok didorong oleh pentingnya, baginya, pendapat kelompok-kelompok acuan sosial dan ekonomi yang untuknya dilakukan pola-pola konsumsi mencolok.
- **Pameran agresif** – Dalam laporan televisi "Aggressive Ostentation" (2009), Dick Meyer mengatakan bahwa konsumsi mencolok adalah sebetulnya kemarahan terhadap masyarakat, suatu "pameran agresif" yang merupakan perilaku antisosial, yang timbul dari keterasingan sosial yang diderita oleh para pria, wanita, dan keluarga yang merasa mereka telah menjadi anonim di dalam dan bagi masyarakat mereka, perasaan keterasingan mana diperparah oleh kemerosotan etika kebersamaan yang penting bagi seseorang agar merasakan dirinya sebagai bagian dari seluruh masyarakat.
- **Tempat tinggal dan transportasi** – Di AS, tren membangun rumah yang lebih besar dari kebutuhan, oleh keluarga inti, dimulai pada tahun 1950-an; puluhan tahun kemudian, pada tahun 2000, praktik konsumsi mencolok itu membuat orang-orang membeli rumah berukuran dua kali lipat ukuran rata-rata yang dibutuhkan untuk menampung keluarga inti dengan nyaman. Akibat negatif dari membeli atau membangun rumah yang terlalu besar adalah hilangnya atau berkurangnya ruang rekreasi domestik keluarga—halaman belakang dan halaman depan, pengeluaran dana pensiun hari tua untuk membayar rumah yang terlalu besar, serta waktu perjalanan yang terlalu lama, dari rumah ke pekerjaan, dan sebaliknya, karena lahan yang dibutuhkan tidak tersedia di dekat kota.

Rumah yang terlalu besar memudahkan bentuk-bentuk konsumsi mencolok lainnya, seperti garasi untuk kendaraan bermotor keluarga yang terlalu besar; membeli lebih banyak pakaian untuk mengisi lemari pakaian yang lebih besar, dsb. Oleh karena itu, konsumsi mencolok menjadi siklus otomatis mengeluarkan uang demi gengsi sosial. Analog dengan tren konsumen terhadap rumah yang kebesaran adalah tren untuk membeli truk ringan yang kebesaran, khususnya jenis kendaraan sport off-road, sebagai sebarang konsumsi mencolok yang secara psikologis menenangkan.

Tingkat konsumsi mencolok yang tinggi dapat dilihat sebagai tidak baik secara sosial karena dua alasan: pertama, karena sering dikaitkan dengan pendapatan relatif yang tinggi, tingkat konsumsi mencolok yang tinggi mungkin suatu indikator dari tingkat kesenjangan pendapatan yang tinggi. Kedua, konsumsi mencolok berbeda dari bentuk-bentuk konsumsi lainnya dalam hal alasan utama pembelian barang-barang posisi bukan karena kegunaan langsung tambahan yang diberikan oleh barang-barang yang diduga berkualitas tinggi, melainkan gengsi sosial yang terkait dengan konsumsi barang itu. Satu kelemahan dari pencarian status ini adalah bahwa pembelian barang-barang posisi pada suatu tingkat sosial mungkin merugikan diri sendiri karena efek-efek eksternal.

Dalam kasus ini, faktor luar itu adalah kecemasan status, hilangnya status sosial yang diderita oleh orang-orang yang persediaan barang status-tingginya (barang posisi) berkurang, sehubungan dengan persediaan para konsumen mencolok lainnya, saat mereka meningkatkan konsumsi mereka atas barang dan jasa status-tinggi. Intinya, pencarian status adalah suatu permainan menang-kalah, yaitu, kenaikan satu orang dalam hirarki sosial dapat terjadi hanya dengan mengorbankan orang-orang lain. Oleh karena itu, konsumsi mencolok atas barang dan jasa mewah (barang-barang posisi) adalah suatu kerugian ekonomi—seperti pengeluaran militer kompetitif (perlombaan senjata), di mana setiap negara harus menandingi pengeluaran militer negara-negara lain dalam perlombaan senjata, atau mengalami kehilangan kekuatan militer relatif.

## **Kapitalisme Konsumen**

Kapitalisme konsumen adalah kondisi ekonomi dan sosial politik di mana permintaan konsumen dimanipulasi, dengan cara yang disengaja dan terkoordinasi, pada skala yang sangat besar, melalui teknik-teknik pemasaran massal, demi keuntungan penjual.

Teori ini kontroversial. Ia mengisyaratkan manipulasi permintaan konsumen yang begitu manjur sehingga memiliki efek memaksa, sama dengan pemberontakan dari kapitalisme pasar-bebas, dan berakibat buruk pada masyarakat pada umumnya. Menurut satu sumber, kekuatan 'manipulasi' itu tidak langsung. Ia bergantung pada sejenis individualisme baru—*individualisme projektif*, di mana orang-orang menggunakan kapitalisme konsumen untuk memproyeksikan jenis orang yang mereka ingin menjadi.

Ada yang menggunakan istilah ini sebagai singkatan untuk gagasan yang lebih luas bahwa kepentingan entitas-entitas non-bisnis lainnya (pemerintah, agama, militer, institusi pendidikan) saling terkait dengan kepentingan bisnis perusahaan, dan bahwa entitas-entitas tersebut juga berpartisipasi dalam pengelolaan harapan-harapan sosial melalui media massa.

Asal-usul kapitalisme konsumen terdapat dalam pengembangan department store Amerika pada 1850-an, terutama inovasi periklanan dan pemasaran di Wanamaker's di Philadelphia. Penulis William Leach menggambarkan usaha yang terkoordinasi di antara para 'nakhoda industri' Amerika untuk melepaskan permintaan konsumen dari 'kebutuhan' (yang dapat dipuaskan) menjadi 'keinginan' (yang mungkin tetap tidak terpuaskan).

Pada 1919, Edward Bernays memulai karirnya sebagai 'bapak kehumasan' dan berhasil menerapkan prinsip-prinsip psikologi, sosiologi dan penelitian motivasi untuk memanipulasi opini publik yang menguntungkan produk seperti rokok, sabun, dan Calvin Coolidge. Teknik-teknik baru reproduksi mekanik yang dikembangkan pada dekade ini memperbaiki saluran-saluran komunikasi pasar-massal dan kekuatan manipulatifnya.

Dalam sejarah bisnis, pertengahan 1920-an mencatat Alfred P. Sloan merangsang meningkatnya permintaan atas produk-produk General Motors dengan menerapkan perubahan model tahunan dan keusangan terencana, sebuah langkah yang mengubah dinamika perusahaan industri terbesar di dunia itu, menjauh dari inovasi teknologi dan menuju pemuasan harapan-harapan pasar.

Mungkin contoh paling jelas dari taktik-taktik modal konsumen dalam sejarah Amerika Serikat terjadi selama Perang Dunia pertama di mana pemerintah Amerika Serikat mengeluarkan beberapa kampanye dan iklan yang bertujuan untuk mendapatkan dukungan untuk terlibat dalam

perang. Pada saat ini keterlibatan pemerintah dalam perekonomian dikenal sebagai propaganda. Iklan, poster dan kampanye ada di mana-mana, mendorong masyarakat untuk menyumbang pada ekonomi dan mengonsumsi lebih banyak. Banyak dari usaha-usaha masyarakat ini mendorong konsumsi massal makanan domestik untuk membantu mengembalikan dana ke dalam ekonomi dan mendukung perang. Dalam bukunya, Celia Malone Kingsbury bahkan membahas bagaimana selama perang pemerintah memanipulasi ekonomi sedemikian rupa sehingga konsumsi makanan dalam negeri dijadikan "senjata ampuh". Pemerintah memanipulasi masyarakat dengan menjadikan komersialisme semacam nasionalisme, kebanggaan dan dukungan atas negeri sendiri.

Sumbangsih penting terhadap kritik kapitalisme konsumen telah dibuat oleh filsuf Prancis Bernard Stiegler. Stiegler berpendapat bahwa kapitalisme saat ini diatur bukan oleh produksi tapi oleh konsumsi, dan bahwa teknik-teknik yang digunakan untuk menciptakan perilaku konsumen sama dengan penghancuran *individuasi* psikis dan kolektif. Pengalihan energi libidinal menuju konsumsi produk-produk konsumen, menurutnya, menghasilkan siklus yang adiktif, yang menyebabkan hiperkonsumsi, penggambaran hasrat, dan berkuasanya kesengsaraan simbolis.

Mengingat kesulitan ekonomi yang beberapa waktu lalu dialami Amerika Serikat sebagai akibat dari ketergantungan kuat pada minyak, taktik-taktik kapitalisme konsumen telah dimasukkan sebagai sarana untuk meningkatkan ekonomi. Beberapa taktik ini mencakup insentif pemerintah untuk membeli produk 'hijau' yang ramah-lingkungan, seperti pengurangan pajak untuk perbaikan rumah yang menghemat energi atau pembelian mobil hibrida. Namun, taktik-taktik ini bukan tanpa kritik. James Gustave Speth misalnya, mantan dekan Fakultas Kehutanan dan Ilmu Lingkungan Yale, dan penulis *The Bridge at the Edge of the World: Capitalism, the Environment, and Crossing from Crisis to Sustainability* tidak percaya bahwa pemerintah Amerika Serikat perlu melaksanakan taktik-taktik seperti itu. Sebaliknya Gustave percaya bahwa pendekatan yang lebih berkaitan dengan perbaikan permasalahan lingkungan harus diutamakan, bukannya hanya berfokus pada peningkatan kembali ekonomi yang tertekan; jangan sekedar mengobati gejalanya, obati masalahnya.

## **Hiperkonsumerisme**

Hiperkonsumerisme atau hiperkonsumsi adalah konsumsi barang untuk tujuan-tujuan non-fungsional dan tekanan besar yang terkait untuk mengonsumsi barang-barang itu yang diberikan oleh masyarakat kapitalis modern, karena barang tersebut membentuk identitas seseorang. Frenchy Lunning mengartikannya dengan ringkas sebagai "**konsumerisme demi konsumsi.**" Dalam masyarakat yang hiper-konsumtif, "setiap pengalaman sosial diperantarai oleh mekanisme pasar", karena pertukaran pasar telah menyebar ke lembaga-lembaga di mana mereka berperan lebih kecil (jika ada) sebelumnya, seperti universitas.

Hiperkonsumerisme didorong oleh merek-merek, karena orang sering membentuk keterikatan mendalam pada merek-merek produk, yang memengaruhi identitas orang, dan yang menekan orang untuk membeli dan mengonsumsi barang mereka.

Karakteristik lain hiperkonsumerisme adalah pengejaran tetap terhadap hal baru, yang mendorong konsumen untuk membeli yang baru dan membuang yang lama, yang terlihat terutama dalam mode, di mana siklus hidup produknya bisa sangat pendek, yang kadang diukur dalam beberapa minggu saja.

Dalam hiperkonsumerisme, barang sering merupakan simbol status, karena orang membelinya tidak sebegitu untuk menggunakannya, dibandingkan untuk menampilkannya kepada orang lain, yang mengirimkan makna yang terkait (seperti menampilkan kekayaan). Namun, menurut teori lain, kebutuhan untuk mengonsumsi dalam masyarakat hiper-konsumsi kurang digerakkan oleh persaingan dengan orang lain daripada oleh kesenangan hedonis mereka sendiri.

Hiperkonsumerisme juga telah dikatakan memiliki ciri-ciri religius, dan telah dibandingkan dengan suatu agama baru yang mengabadikan konsumerisme di atas segalanya, dengan unsur-unsur kehidupan religius digantikan oleh kehidupan konsumeris: (pergi ke) tempat ibadah digantikan oleh (pergi ke) mal belanja, orang-orang suci digantikan oleh selebriti, keselamatan diganti dengan kebebasan belanja, keinginan untuk kehidupan yang lebih baik setelah kematian digantikan oleh keinginan untuk kehidupan yang lebih baik di masa sekarang, dan seterusnya. Mark Sayers mencatat bahwa hiperkonsumerisme telah mengomersialkan banyak simbol keagamaan, memberi contoh simbol keagamaan yang dipakai sebagai perhiasan oleh orang-orang yang tidak beriman.

Hiperkonsumerisme telah dikaitkan dengan homogenisasi budaya, globalisasi, Eurocentrism, modernisasi Eurosentris, dan akibatnya, penyebaran budaya Barat. Ia telah



disalahkan atas permasalahan lingkungan karena penggunaan berlebihan atas sumber daya yang terbatas. Ia dipandang sebagai suatu gejala pembangunan berlebihan.

## **Bagian III : Industri-Industri Kesenangan**

# Industri Video Game

Industri video game (kadang disebut sebagai industri hiburan interaktif) adalah sektor ekonomi yang melibatkan pengembangan, pemasaran dan penjualan video game. Ini meliputi puluhan disiplin kerja dan mempekerjakan ribuan orang di seluruh dunia.

Dianggap oleh sebagian besar orang sebagai rasa ingin tahu pada pertengahan 1970-an, industri komputer dan video game telah berkembang dari pasar terfokus menjadi mainstream. Mereka meraup sekitar US\$9,5 miliar di Amerika Serikat pada 2007, 11,7 miliar pada 2008, dan 25,1 miliar pada 2010 (laporan tahunan ESA).

Komputer pribadi modern berutang banyak kemajuan dan inovasi pada industri game: sound card, graphics card dan 3D graphic accelerator, CPU lebih cepat, dan co-prosesor khusus seperti PhysX adalah beberapa perbaikan yang lebih penting.

Ben Sawyer dari *Digitalmill* mengamati bahwa rantai nilai industri game terdiri dari enam lapisan yang terhubung dan khas:

1. **Lapisan modal dan penerbitan:** terlibat dalam membayarpengembangan judul-judul baru dan mencari keuntungan melalui lisensijudul-judul itu.
2. **Lapisan produk dan tenaga berbakat:** mencakup para pengembang, desainer dan seniman, yang mungkin bekerja di bawah kontrak individu atau sebagai bagian dari tim pengembangan internal.
3. **Lapisan produksi dan alat-alat:** menghasilkan alat-alat produksi konten, middleware pengembangan game, engine permainan yang bisa disesuaikan, dan alat-alat manajemen produksi.
4. **Lapisan distribusi:** atau industri "penerbitan", yang terlibat dalam menghasilkan dan memasarkan katalog-katalog game untuk distribusi eceran dan online.
5. **Lapisan hardware (atau Virtual Machine atau Platform Software):** atau para penyedia platform yang mendasari, yang mungkin berbasis-konsol, yang diakses melalui media online, atau yang diakses melalui perangkat mobile seperti smartphone. Lapisan ini sekarang mencakup infrastruktur jaringan dan platform non-perangkat keras seperti mesin virtual (misalnya Java atau Flash), atau platform perangkat lunak seperti peramban atau bahkan Facebook, dll.

6. **Lapisan pengguna akhir:** atau para pengguna/pemain game.

Industri game mempekerjakan orang-orang yang berpengalaman dalam bisnis-bisnis tradisional lainnya, tetapi sebagian menyesuaikan pengalamannya dengan industri game. Beberapa disiplin ilmu yang khusus untuk industri game meliputi: programmer game, desainer game, desainer level, produser game, seniman game dan penguji game. Kebanyakan profesional ini dipekerjakan oleh para pengembang atau penerbit video game. Namun, banyak penggemar juga memproduksi permainan komputer dan menjualnya secara komersial.

Sejak awal, biaya pengembangan minim, dan video game bisa sangat menguntungkan. Game yang dikembangkan oleh programmer tunggal, atau oleh suatu tim kecil programmer dan seniman, bisa terjual ratusan ribu eksemplar masing-masing. Banyak dari permainan ini hanya butuh beberapa bulan untuk diciptakan, sehingga para pengembang bisa menghasilkan beberapa judul per tahun. Banyak penerbit game awal memulai dari iklim ekonomi ini.

Seiring meningkatnya daya komputasi dan grafis, begitu pula ukuran tim-tim pengembangan, sebab jumlah staf lebih besar dibutuhkan untuk menghadapi kompleksitas teknis dan desain yang terus meningkat. Tim yang lebih besar terdiri dari programmer, seniman, desainer game, dan produser. Gaji mereka bisa berkisar dari \$50.000 sampai \$120.000, yang menimbulkan biaya tenaga kerja yang besar bagi perusahaan yang memproduksi video game yang sering bisa memakan waktu antara satu dan tiga tahun untuk dikembangkan. Sekarang anggaran biasanya mencapai jutaan dollar. Selain biaya pengembangan yang meningkat, anggaran pemasaran telah tumbuh secara dramatis, kadang dua sampai tiga kali lipat biaya pengembangan.

Tim pengembangan game harus memilih metode yang menguntungkan dan cocok untuk menjual atau mendapatkan uang dari permainan jadi. Tradisinya, metode penguangan permainan adalah menjual hard copy di toko ritel. Sekarang sebagian pengembang beralih ke metode produksi dan distribusi alternatif, seperti distribusi online, untuk mengurangi biaya dan meningkatkan pendapatan.

Saat ini, industri video game berdampak besar pada perekonomian melalui penjualan sistem dan game besar seperti *Call of Duty: Black Ops*, yang meraup penjualan lebih dari US\$650 juta dalam lima hari pertamanya dan yang membuat rekor dunia 5-hari untuk film, buku atau video game. Pendapatan game ini lebih dari akhir pekan pembukaan *Spider-Man 3*. Banyak orang juga telah meraih manfaat dari keberhasilan ekonomi permainan video termasuk mantan

pimpinan Nintendo dan orang terkaya ketiga Jepang: Hiroshi Yamauchi. Hari ini pasar video game dunia bernilai lebih dari \$93 miliar.

Pendapatan video game internasional diperkirakan \$81.5M pada 2014. Ini lebih dari dua kali lipat pendapatan industri film internasional pada 2013. Pada 2015 pendapatan diperkirakan US\$91,5 miliar. Negara-negara terbesar menurut perkiraan pendapatan video game pada 2016 adalah Tiongkok (\$24.4M), Amerika Serikat (\$23.5M) dan Jepang (\$12.4M). Wilayah terbesar pada 2015 adalah Asia-Pasifik (\$43.1M), Amerika Utara (\$23.8M), dan Eropa Barat (\$15.6M). Amerika Serikat memiliki kehadiran video game terbesar di dunia dalam hal pendapatan dan total karyawan industri. Pada 2004, industri game AS secara keseluruhan bernilai USD\$10,3 miliar. Pendapatan game AS diperkirakan \$20,5 miliar pada 2014.

## **Tren**

Industri ini telah melihat pergeseran ke arah game dengan fasilitas banyak-pemain (multiplayer). Semakin banyak game pada semua jenis platform memasukkan sejenis kemampuan multiplayer online yang kompetitif. Selain itu, industri ini mengalami perubahan penting lebih lanjut yang didorong oleh konvergensi, di mana teknologi dan kenyamanan pemain menjadi dua alasan utama atas gelombang konvergensi industri ini. Video game dan konten terkait sekarang bisa diakses dan dimainkan pada berbagai media, termasuk televisi kabel, konsol terkhusus, perangkat genggam dan smartpone, melalui situs jejaring sosial atau melalui ISP, melalui website pengembang permainan, dan online melalui konsol game dan/atau komputer rumah atau kantor. Bahkan, 12% dari rumah tangga AS sudah menggunakan secara teratur konsol-konsol game untuk mengakses konten video yang disediakan oleh layanan online seperti Hulu dan Netflix. Pada 2012, untuk kali pertama, penggunaan hiburan melewati penggunaan multiplayer game pada Xbox, yang berarti bahwa para pengguna menghabiskan lebih banyak waktu dengan layanan dan aplikasi video dan musik online daripada bermain game. Jenis konvergensi industri yang pesat ini telah menyebabkan perbedaan antara konsol video game dan komputer pribadi hilang. Sebuah konsol game dengan mikroprosesor kecepatan tinggi yang melekat pada pesawat televisi adalah sebuah komputer dan monitor.

Karena perbedaan ini telah berkurang, kesediaan para pemain untuk bermain dan mengakses konten pada platform-platform berbeda telah meningkat. Demografi pemain video

yang berkembang menjelaskan tren ini. Bukti meningkatnya kesediaan pemain untuk bermain video game di berbagai media dan platform berbeda dapat dilihat dalam kenaikan permainan kasual pada smartphone, tablet, dan situs jejaring sosial seiring 92% dari semua pemilik smartphone dan tablet bermain game setidaknya sekali seminggu, 45% bermain setiap hari, dan perkiraan industri meramalkan bahwa, pada tahun 2016, sepertiga dari semua pendapatan game mobile global akan berasal dari tablet saja. App Store Apple sendiri memiliki lebih dari 90.000 aplikasi game, pertumbuhan 1.400% sejak ia meng-online. Selain itu, pendapatan game untuk perangkat-perangkat mobile iOS dan Android sekarang melebihi pendapatan dari sistem permainan genggam Nintendo juga Sony digabung.

# Industri Filem

Industri perfileman terdiri dari lembaga-lembaga teknologi dan komersial dari pembuatan film, yaitu perusahaan produksi film, studio film, sinematografi, penulisan naskah, pra-produksi, pascaproduksi, festival film, distribusi, serta para aktor, sutradara film dan personil kru film lainnya.

Kemajuan dalam peralatan pembuatan film yang terjangkau, dan perluasan peluang untuk memperoleh modal investasi dari luar industri film sendiri telah memungkinkan produksi film independen berkembang. Hollywood adalah industri film tertua di dunia dan yang terbesar dalam hal pendapatan loket dan jumlah layar.

Pembuatan dan penayangan filem menjadi sebuah sumber keuntungan hampir sesegera prosesnya ditemukan. Setelah melihat betapa sukses penemuan baru mereka dan produknya di negara asal mereka Prancis, keluarga Lumières dengan cepat mulai berkeliling Eropa untuk memamerkan film-film pertama secara pribadi kepada keluarga kerajaan dan secara umum kepada khalayak. Di setiap negara, mereka biasanya akan menambahkan adegan-adegan lokal baru ke katalog mereka dan, dengan cukup cepat, menemukan pengusaha lokal di berbagai negara Eropa untuk membeli peralatan mereka. Oberammergau Passion Play tahun 1898 adalah film komersial pertama yang pernah diproduksi. Film-film lain segera menyusul, dan film menjadi sebuah industri tersendiri yang membayangi dunia *vaudeville*.

Bioskop dan perusahaan khusus dibentuk khusus untuk memproduksi dan mendistribusikan film-film, sementara para aktor film menjadi pesohor besar dan menerima honor besar untuk penampilan mereka. Pada tahun 1917 Charlie Chaplin memiliki kontrak yang meminta gaji tahunan satu juta dollar. Dari tahun 1931 sampai 1956, film juga merupakan satu-satunya sistem penyimpanan dan pemutaran gambar untuk program televisi sampai diperkenalkannya perekam video.

Di Amerika Serikat, banyak dari industri film terpusat di sekitar Hollywood, California. Pusat-pusat regional lainnya ada di banyak bagian dunia, seperti Bollywood yang berpusat di Mumbai, yaitu industri film India yang memproduksi jumlah film terbanyak di dunia. Meskipun biaya yang terlibat dalam pembuatan film telah menyebabkan produksi film dipusatkan di bawah

naungan studio-studio film, kemajuan terbaru dalam peralatan pembuatan film yang terjangkau telah memungkinkan produksi film independen berkembang.

Keuntungan adalah kekuatan utama di industri ini, karena sifat pembuatan film yang mahal dan berisiko. Banyak film Barat berbiaya besar. Namun banyak pembuat film berusaha menciptakan karya-karya bermakna sosial abadi. Academy Awards (juga dikenal sebagai "Oscars") adalah penghargaan film paling menonjol di Amerika Serikat, yang memberikan pengakuan setiap tahun kepada film-film, berdasarkan kelebihan artistik mereka. Ada juga industri besar untuk film-film pendidikan dan pengajaran yang dibuat sebagai pengganti atau tambahan terhadap ceramah dan buku ajar. Pendapatan dalam industri ini kadang bergejolak karena ketergantungan pada film-film *blockbuster* (laris) yang dirilis di bioskop. Munculnya hiburan rumah alternatif telah menimbulkan pertanyaan tentang masa depan industri perfilman, dan lapangan kerja Hollywood telah menjadi kurang dapat diandalkan, terutama untuk film dengan anggaran menengah dan rendah.

Saat ini, pasar terbesar menurut pendapatan loket adalah Amerika Serikat, Cina, Inggris, Jepang dan India. Dan negara dengan jumlah produksi film terbanyak adalah India, Nigeria, dan Amerika Serikat. Pusat lainnya mencakup Hong Kong dan di Eropa Inggris, Prancis, Italia, Spanyol, dan Jerman adalah negara-negara yang memimpin produksi film. Pasar teater di seluruh dunia memiliki pendapatan loket US\$38,3 miliar pada 2015. Tiga benua/wilayah teratas menurut pendapatan loket adalah: Asia-Pasifik dengan US\$14,1 miliar, Amerika Utara dengan US\$11,1 miliar serta Eropa, Timur Tengah dan Afrika Utara dengan US\$9,7 miliar.



# Industri Seks

Industri seks (juga disebut perdagangan seks) terdiri dari bisnis-bisnis yang secara langsung atau tidak langsung menyediakan produk dan layanan terkait-seks atau hiburan dewasa. Industri ini mencakup kegiatan-kegiatan yang melibatkan penyediaan langsung layanan seks, seperti pelacuran, dan hiburan terkait-seks, seperti pornografi, majalah pria yang berorientasi seks, film seks, dan mainan seks. Saluran seks untuk televisi dan film seks pra-bayar sesuai permintaan, merupakan bagian dari industri seks, seperti juga bioskop dewasa, toko seks, dan klub penari bugil.

Pelacuran adalah komponen utama industri seks, dan mungkin berlangsung di rumah bordil, di fasilitas yang disediakan oleh pelacur, di kamar hotel klien, dalam mobil yang diparkir, atau di jalan. Seringkali ini diatur melalui mucikari atau agen pendamping. Pelacuran melibatkan pelacur atau pekerja seks yang memberikan layanan seks langsung kepada klien. Dalam beberapa kasus, pelacur bebas menentukan apakah dia akan melakukan jenis aktivitas seks tertentu, namun pelacuran paksa dan perbudakan seks memang ada di beberapa tempat di seluruh dunia.

Legalitas pelacuran dan aktivitas terkait berbeda menurut yurisdiksi. Meski begitu, di tempat pelacuran ilegal pun biasanya ada bisnis bawah-tanah yang subur karena permintaan tinggi dan pendapatan yang meningkat yang bisa diraup oleh mucikari, pemilik rumah bordil, agen pendamping, dan pedagang manusia.

Tempat-tempat orang-orang datang untuk melakukan aktivitas seks dengan pelacur adalah rumah bordil, meskipun karena alasan hukum atau budaya tempat semacam itu mungkin menamakan diri sebagai panti pijat, bar, atau klub bugil. Pekerjaan seks di rumah bordil dianggap lebih aman daripada pelacuran jalanan.

Pelacuran dan operasi rumah bordil adalah legal di sebagian negara, namun ilegal di negara lain. Bahkan di negara-negara di mana pelacuran legal, rumah bordil mungkin tunduk pada banyak batasan. Pelacuran paksa biasanya ilegal sebagaimana pelacuran oleh atau dengan anak di bawah umur, meski umurnya mungkin berbeda. Beberapa negara melarang tindak seks tertentu. Di beberapa negara, rumah bordil tunduk pada batasan perencanaan yang ketat dan dalam beberapa kasus dibatasi pada distrik lampu-merah yang ditunjuk. Beberapa negara

melarang atau mengatur bagaimana rumah bordil mengiklankan layanan mereka, atau mungkin melarang penjualan atau konsumsi alkohol di tempat itu. Di beberapa negara di mana operasi bordil legal, beberapa operator bordil mungkin memilih untuk beroperasi secara ilegal.

Ada pria dan wanita mungkin bepergian dari rumah mereka untuk terlibat dengan pelacur lokal, dalam praktik yang disebut wisata seks, meskipun pola tujuannya cenderung berbeda di antara keduanya. Wisata seks laki-laki bisa menciptakan atau menambah permintaan atas layanan seks di negara tuan rumah, sementara wisata seks perempuan cenderung tidak menggunakan fasilitas seks yang ada. Pariwisata seks mungkin timbul sebagai akibat dari undang-undang anti-prostitusi yang ketat di negara asal turis, namun dapat menciptakan permasalahan sosial di negara tuan rumah.

Bisnis-bisnis yang menawarkan layanan prostitusi cenderung berkerumun di sekitar pangkalan militer. Pelabuhan angkatan laut Inggris di Portsmouth memiliki industri seks lokal yang subur di abad ke-19, dan sampai awal 1990-an ada kawasan lampu-merah besar di dekat pangkalan militer Amerika di Filipina. Kawasan lampu-merah Monto di Dublin, salah satu yang terbesar di Eropa, mendapatkan sebagian besar pelanggannya dari para tentara Inggris yang ditempatkan di kota tersebut; bahkan ia tutup setelah kemerdekaan Irlandia tercapai dan para tentara itu pergi. Kawasan hiburan Patpong yang terkenal di Bangkok, dan kota Pattaya, Thailand, dimulai sebagai lokasi R&R untuk tentara AS yang bertugas dalam Perang Vietnam di awal 1970-an. Industri seks juga kecil tapi tumbuh di beberapa kota perguruan tinggi.

Industri seks mempekerjakan ratusan orang setiap hari, mulai pekerja seks yang menyediakan layanan seks, sampai banyak personil pendukung. Pekerja seks bisa pelacur, wanita panggilan, aktor film porno, model porno, artis pertunjukan seks, penari erotis, penari telanjang, barista bikini, operator seks telepon, operator cybersex, atau bintang porno amatir untuk sesi dan video seks online.

Selain itu, seperti industri lainnya, ada orang-orang yang bekerja dalam atau melayani industri seks sebagai manajer, kru film, fotografer, pengembang situs web dan webmaster, tenaga penjualan, penulis dan editor buku dan majalah, dll. Ada yang membuat model bisnis, merundingkan pertukaran, membuat siaran pers, menyusun kontrak dengan pemilik lain, membeli dan menjual konten, menawarkan dukungan teknis, menjalankan server, layanan penagihan, atau penggajian, dll.

Biasanya, mereka yang berada dalam manajemen atau staf tidak memiliki hubungan langsung dengan pekerja seks, melainkan mempekerjakan fotografer yang memiliki kontak langsung dengan pekerja seks. Pornografi dipasarkan secara profesional dan dijual ke para webmaster dewasa untuk didistribusikan di Internet.

## **Pornografi**

Pornografi adalah penggambaran eksplisit atas materi seks eksplisit untuk tujuan perangsangan seks dan kepuasan erotis. Model porno berpose untuk foto-foto porno. Aktor atau bintang porno tampil dalam film porno. Dalam hal di mana keterampilan drama terbatas terlibat, seorang pemain dalam film porno mungkin disebut model porno. Porno diberikan kepada konsumen dalam berbagai media, mulai buku, majalah, kartu pos, foto, pahatan, gambar, lukisan, animasi, rekaman suara, film, video, atau video game. Namun, ketika tindak seksual dilakukan untuk penonton langsung, menurut definisi ini bukan pornografi, karena istilah ini berlaku untuk penggambaran tindakannya, bukan tindakan itu sendiri. Dengan demikian, pertunjukkan seks dan striptis tidak digolongkan sebagai pornografi.

Komputer rumahan pertama yang memungkinkan komunikasi jaringan mendorong kemunculan layanan online untuk orang dewasa di akhir 1980-an dan awal 1990-an. Masa awal World Wide Web yang terbuka luas dengan cepat berubah menjadi ledakan dot-com, yang sebagian didorong oleh peningkatan global yang luar biasa dalam permintaan atas dan konsumsi pornografi dan erotika. Sekitar tahun 2009, pendapatan industri porno AS sebesar \$10-15 miliar per tahun adalah lebih daripada pendapatan gabungan dari olahraga profesional dan musik live dan kira-kira setara atau di atas pendapatan box office Hollywood.

Bila legalitas hiburan seks dewasa berbeda-beda di setiap negara, penggunaan anak-anak dalam industri seks ilegal hampir di mana pun di dunia. Eksploitasi seks komersial atas anak-anak adalah "pelecehan seks oleh orang dewasa dan pembayaran secara tunai atau sejenis kepada anak atau orang ketiga. Anak diperlakukan sebagai objek seks dan sebagai objek dagang".

Eksploitasi ini mencakup pelacuran anak, pornografi anak, wisata seks anak dan bentuk-bentuk seks transaksional lainnya di mana seorang anak melakukan aktivitas seks untuk memenuhi kebutuhan pokok, seperti makanan, tempat tinggal atau akses terhadap pendidikan. Ini mencakup bentuk-bentuk seks transaksional di mana pelecehan seks terhadap anak tidak

dihentikan atau dilaporkan oleh anggota rumah tangga, karena manfaat yang didapat oleh rumah tangga itu dari pelaku. Eksploitasi ini lazim di Asia (Thailand, Kamboja, India) dan sebagian Amerika Latin. Thailand, Kamboja, India, Brasil dan Meksiko telah dikenali sebagai titik-titik panas utama eksploitasi seks komersial terhadap anak-anak.

## **Bagian IV: Mengurangi Datangnya Bencana**

## **Bagaimana Kita Mengembangkan Semua Kesenangan Ini**

Semua berawal dalam pikiran. Kita jadi menyerap dan terbiasa pada permainan, hiburan, dan sumber-sumber kesenangan lainnya karena hal-hal ini awalnya menjaga perhatian kita tetap tertata dan terfokus pada sesuatu setelah kita lepas dari rutinitas-rutinitas wajib (pekerjaan) kita, serta hal-hal ini ternyata menyenangkan. Begini penjelasannya.

Meskipun kita masih cenderung percaya bahwa kita bisa memikirkan apa pun yang kita inginkan, kapan pun kita ingin, ada bukti bahwa proses-proses pikiran itu kurang tertib. Bahkan, bisa dikatakan bahwa kekacauan, bukan tertib, adalah keadaan alami dari pikiran. Ketika tidak ada rangsangan eksternal yang melibatkan perhatian kita—seperti suatu percakapan, suatu tugas yang harus dilaksanakan, koran atau buku untuk dibaca, atau sebuah acara di TV—pikiran-pikiran kita mulai mengalir secara acak. Bukannya seuntai pengalaman mental yang menyenangkan dan logis, gagasan-gagasan yang terpotong-potong muncul entah dari mana, dan sekalipun kita berupaya untuk melakukannya, mustahil untuk kembali ke suatu alur pemikiran yang sejalan selama lebih dari beberapa menit.

Satu bukti bagi fakta ini berasal dari kajian-kajian tentang peniadaan rangsangan. Orang-orang yang dikurung sendirian—baik dalam kamp-kamp penjara atau dalam tanki-tanki pengucilan eksperimen—tempat mereka terputus dari segala pola bunyi, pandangan, atau aktivitas yang bermakna, segera mulai kehilangan jejak atau arah dari pikiran-pikiran mereka, dan bercerita mengalami fantasi-fantasi dan halusinasi-halusinasi aneh tak terkendali.

Pikiran memerlukan informasi yang tertata untuk menjaganya tetap tertib. Selama ia mempunyai tujuan-tujuan jelas dan menerima umpan-balik atau masukan, kesadaran terus aktif. Inilah sebabnya permainan, olahraga, dan ritual adalah sebagian dari kegiatan-kegiatan yang paling memuaskan—semuanya menjaga perhatian tetap tertata di dalam batas-batas sempit dan aturan-aturan yang jelas. Bahkan pengalaman bekerja pada suatu pekerjaan, yang orang-orang sering mengaku mereka benci, mempunyai ciri-ciri ketertiban dan kesinambungan ini. Saat ciri-ciri ini hilang, kekacauan datang lagi.

Suatu temuan terkait lainnya adalah bahwa, dalam kehidupan sehari-hari yang normal, orang-orang melaporkan merasa paling lesu dan tidak puas ketika mereka sendirian tanpa suatu kegiatan. Ironisnya, justru ketika kita tampaknya paling bebas, ketika kita bisa melakukan segala

yang kita inginkan, kita paling tidak mampu bertindak. Dalam situasi-situasi ini pikiran cenderung berjalan kesana-kemari, dan cepat atau lambat ia tersusupi suatu pemikiran yang menyakitkan atau hasrat yang tak terpenuhi. Kebanyakan dari kita tidak mampu, dalam keadaan-keadaan semacam itu, untuk langsung bangkit dan, sebagai gantinya, memikirkan sesuatu yang berguna atau menggembirakan.

Bagi banyak orang dalam masyarakat Barat, bagian terburuk dari minggu adalah hari Minggu pagi antara pukul 10 dan siang. Bagi mereka yang tidak pergi beribadah secara teratur rentang waktu ini adalah bagian minggu yang paling kurang terstruktur, tanpa tuntutan-tuntutan eksternal untuk dipenuhi, tanpa kebiasaan-kebiasaan untuk menyalurkan perhatian kepada suatu tujuan. Orang makan pagi, membaca surat kabar atau menonton berita Minggu, lalu apa? Baru pada siang harilah kebanyakan orang membuat suatu putusan; mereka akan menyaksikan suatu permainan di TV, keluar jalan-jalan, mengecat teras belakang dsb.. Putusan itu memberi pikiran suatu arah baru, dan pemikiran-pemikiran tak menyenangkan yang telah muncul surut kembali di bawah ambang kesadaran.

Ironis, kebanyakan orang yang bekerja mengalami suatu keadaan pikiran yang lebih menyenangkan pada pekerjaan daripada di rumah. Pada pekerjaan biasanya jelas apa yang perlu dikerjakan, dan ada keterangan jelas tentang seberapa baik kita bekerja. Namun sedikit orang akan rela bekerja lebih banyak dan mempunyai lebih sedikit waktu senggang bebas. Mereka yang rela melakukannya dikasihani sebagai “gila kerja” (*workaholic*). Yang umumnya tak diperhatikan adalah fakta bahwa kerja yang kita ingin hindari sebenarnya lebih memuaskan daripada waktu senggang yang kita coba mendapatkan lebih banyak.

Ada suatu penjelasan yang masuk akal bagi kondisi ini juga. Seandainya kita bisa puas hanya duduk sendirian dan memikirkan pemikiran-pemikiran yang menyenangkan, siapa yang akan keluar mencari nafkah? Atau berkendara dua jam di jalan raya yang macet ke tempat kerja? Mungkin lebih baik bahwa kita memerlukan input eksternal yang tertib untuk menjaga pikiran tetap waras; dengan begini kita memastikan suatu kesepadanan antara realitas obyektif dan subyektif.

Seandainya kita bisa memimpikan khayalan-khayalan memuaskan tak memandang apa yang terjadi di luar kepala kita, kita akan tersandung masalah. Seandainya membayangkan bercinta terasa seaneh bercinta yang sebenarnya, kita akan segera berhenti mendapatkan anak-anak. Jadi fakta bahwa pikiran mengalami kekacauan yang tak menyenangkan ketika tidak

digunakan dalam tindakan yang diarahkan oleh suatu tujuan adalah suatu ciri keselamatan yang penting.

Ada 2 jalan menghindari aliran acak kesadaran yang biasanya dialami sebagai suatu perasaan kecemasan atau kejenuhan yang menyakitkan. Satu adalah memberlakukan tertib pada pikiran dari luar. Dengan terlibat dalam sebuah tugas, atau dengan berbicara dengan orang lain, atau bahkan dengan mengikuti sebuah acara TV, kita menyusun perhatian kita dan bisa mengikuti suatu pola yang kurang lebih linier. Cara lain untuk mencapai tertib adalah mengembangkan suatu disiplin diri yang memungkinkan kita berkonsentrasi atas pilihan atau kemauan. Ini jauh lebih sulit, dan memakan waktu bertahun-tahun bagi para ahli ibadah, meditator, yogis, seniman, dan cendekiawan untuk belajar cara melakukannya.

Dalam kedua cara itu, pikiran tidak akan masuk ke dalam pola-pola pengalaman tertib dan menyenangkan kecuali kita mengeluarkan energi untuk memberi bentuk pada kesadaran. Ada banyak cara mencapai tujuan ini, tetapi semuanya menyangkut mengembangkan kebiasaan-kebiasaan yang dipilih secara pribadi. Ini bisa berupa melatih tubuh melalui jogging, yoga, atau seni beladiri; mengembangkan hobi-hobi seperti pertukangan kayu, melukis, atau memainkan alat musik; atau mengambil kegiatan-kegiatan mental terfokus seperti sembahyang, membaca Alquran, mengerjakan matematika, atau menulis puisi. Segala kegiatan penuh-maksud yang membutuhkan ketrampilan akan mencegah kekacauan menguasai pikiran.

## **Persaingan Mim-Mim**

Jadi, sumber-sumber kesenangan (entah itu berupa sebuah benda/artifak atau suatu kegiatan) berawal dari pikiran sebagai cara untuk memberi tertib atau struktur pada sifat alaminya yang acak dan kacau. Begitulah kita menciptakan mim-mim kesenangan.

Istilah “**mim**” (*meme*) diperkenalkan oleh biologiwan Inggris Richard Dawkins, yang memakainya untuk menjelaskan suatu satuan informasi budaya yang sebanding dalam efek-efeknya atas masyarakat dengan efek-efek dari perintah-perintah yang tersusun secara kimia yang terkandung dalam gen pada manusia. Nama ini berasal dari kata Yunani *mimesis*, yang berarti imitasi (peniruan), karena sebagaimana dikatakan Dawkins, perintah-perintah budaya diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya oleh contoh atau teladan dan peniruan, bukannya oleh penyusunan gen-gen yang terjadi antara sperma dan ovum. Mungkin definisi



terbaik suatu mim adalah “segala pola permanen materi atau informasi yang dihasilkan oleh suatu tindak kesengajaan manusia.”

Batu bata adalah sebuah mim, begitu juga lagu ciptaan seorang musisi. Mim-mim muncul ketika sistem syaraf manusia bereaksi terhadap suatu pengalaman, dan menuliskannya dalam suatu bentuk yang bisa dikomunikasikan kepada orang lain. Contohnya, ketika sebuah keluarga memutuskan menamai anjing piaraannya *Shredder* (yang artinya Pencabik atau Pengoyak), karena anjing itu suka memakan segala yang dilihatnya, mereka telah menciptakan sebuah mim baru—meskipun memang bukan mim yang sangat penting atau permanen. Penemuan listrik, atau asuransi jiwa memenuhi syarat sebagai sebuah mim yang mempunyai penyebaran jauh lebih luas dan dampak lebih besar.

Pada saat penciptaannya, mim adalah bagian dari suatu proses sadar yang diarahkan oleh kesengajaan atau niat manusia. Tetapi segera setelah sebuah mim muncul, ia mulai bereaksi dengan kesadaran penciptanya dan mengubahnya, juga mengubah kesadaran manusia lain yang bersinggungan dengannya. Begitu listrik ditemukan, misalnya, ia mulai mengisyaratkan ratusan penerapan baru. Jadi meskipun mim-mim awalnya dibentuk oleh pikiran, mereka segera berbalik dan mulai membentuk pikiran-pikiran. Pertanyaannya, begitu lepas dari para penciptanya, apakah mim-mim terus memenuhi maksud-maksud kita?

Bagaimana jika, bukannya menjadi kepanjangan dari diri kita yang siap membantu saat diperlukan, mim-mim justru sedang bersaing dengan kita demi sumberdaya-sumberdaya langka? Bagaimana jika kelangsungan kita paling terancam bukan oleh organisme-organisme biologis lain tetapi oleh informasi yang terkandung dalam mim-mim? Meskipun pertanyaan-pertanyaan ini mungkin tampak mengada-ada, ini layak dipertimbangkan.

Mungkin saja bahwa salah satu ilusi paling berbahaya yang kita harus belajar terawang adalah kepercayaan bahwa pemikiran-pemikiran kita dan hal-hal yang kita buat berada di bawah kendali kita, bahwa kita bisa memainkannya atas kehendak. Buktinya tampak mengisyaratkan sebaliknya. Informasi yang kita timbulkan mempunyai kehidupannya sendiri, dan keberadaannya kadang simbiotik, kadang parasitis, relatif terhadap keberadaan kita.

Dalam perkataan Dawkins: “*Sebuah mim mempunyai peluang-peluangnya sendiri untuk penggandaan, dan efek-efek fenotipnya sendiri [manifestasi-manifestasi konkrit], dan tidak ada alasan mengapa sukses dalam suatu mim perlu berhubungan dengan sukses genetik.*” Tidak diragukan bahwa ide-ide dan artifak-artifak berevolusi, dalam arti bahwa mereka akan mulai

berbeda dari satu sama lain, dan sebagian akan terpilih dibandingkan dengan lainnya, dan lalu diteruskan kepada suatu generasi baru. Kebanyakan orang menganggap bahwa “evolusi” budaya ini hanyalah suatu kepanjangan dari evolusi manusia. Lagipula, kata mereka, ide-ide dan benda-benda tidak bisa hidup tanpa kita, dan karena itu mereka tak mungkin mempunyai suatu riwayat evolusi tersendiri.

Tetapi itu seperti berkata bahwa manusia adalah bagian dari evolusi tumbuh-tumbuhan, karena kita tidak bisa hidup tanpa mereka. Benar bahwa mim-mim memerlukan pikiran-pikiran kita untuk hidup dan berkembang, tapi kalau begitu kita pun membutuhkan udara, air, dan fotosintesis, antara lain, demi kelangsungan hidup kita. Karena itu mim-mim tampaknya tidak lebih bergantung pada lingkungan mereka daripada kita.

Sebagian orang akan menyanggah bahwa mim-mim tidak berkembang biak sendiri, dan karena itu tidak bisa dianggap suatu bentuk-kehidupan tersendiri. Tetapi sanggahan ini bergantung pada pandangan sempit tentang apa yang termasuk sebagai perkembangbiakan atau reproduksi. Kita terbiasa berpikir tentang evolusi sebagai menyangkut reproduksi seksual, yang selama itu setengah dari informasi genetik dalam setiap orangtua direkombinasikan untuk membentuk individu baru.

Namun, seks bukan satu-satunya cara organism berkembang biak. Spesies aseksual melakukannya dengan mereplikasi atau menggandakan informasi dalam tubuh para anggota mereka dan membuat organisme-organisme baru. Suatu koloni bakteri membutuhkan hanya suatu medium zat gizi, dan lalu setiap individu akan membelah untuk membentuk dua bakteri identik baru. Dan ada banyak cara lain di mana reproduksi telah dicapai: melalui spora, kuncup, regenerasi, dll.

Informasi yang terkandung dalam mim-mim dihantarkan oleh mekanisme-mekanisme yang berbeda dari mekanisme-mekanisme yang terlibat dalam menghantarkan informasi genetik. Mim-mim membutuhkan hanya pikiran kita untuk dihidupi, dan mereka akan menggandakan citra-citra diri mereka dalam kesadaran. Suatu lagu indah yang saya dengar mungkin mendiami pikiran saya selama beberapa hari, bertahan di situ berkat energi psikis yang saya curahkan padanya. Jika lagunya cukup bagus, orang-orang lain yang mendengar saya menyanyikannya mungkin menyerapnya juga.

Mim-mim adalah pemain baru di panggung evolusi, dan kita seharusnya tidak mengharapkannya untuk bertindak persis seperti pendahulu biologis mereka. Namun demikian,

evolusi mim-mim lebih mudah dimengerti jika kita membandingkannya dengan cara informasi genetik berubah dan dihantarkan. Contohnya, persaingan antara mim-mim menyerupai persaingan antara alel-alel genetik. Akan ada dua atau lebih pilihan ekuivalen atau setara yang dipersepsi oleh orang-orang sebagai merupakan alternatif terhadap satu sama lain. Bergantung pada pilihan mana yang didukung, bentuk mendatang dari masyarakat diubah.

Biasanya ada lebih dari hanya dua alel terlibat. Ketika kita sedang mencoba membeli sebuah mobil, atau suatu merek sereal, atau memutuskan sebuah perguruan tinggi, banyak alternatif berteriak meminta perhatian kita. Saat kita membuat putusan kita, kita menginvestasikan energi psikis dalam pilihan itu—kita membayar kalau itu suatu pembelian, kita memberi suara kalau itu suatu pemilihan umum, kita menyisihkan ruang dalam pikiran jika itu suatu gagasan—dan dalam melakukan itu kita menyediakan suatu medium bagi mim itu untuk bertahan hidup dan tumbuh.

Tetapi bagaimana seseorang memilih antara alel-alel yang bersaing? Sayangnya, saat ini tidak ada jawaban sederhana terhadap pertanyaan ini. Pilihan umumnya ditentukan oleh keuntungan mendatang yang diantisipasi. Seorang pemilik rumah akan memilih calon walikota yang paling kecil kemungkinannya menaikkan pajak properti. Seorang feminis mungkin memilih calon yang pro-pilihan. Jika alel-alelnya menyangkut dua model mobil yang serupa, si pelanggan cenderung membeli yang lebih murah karena yang itu memerlukan pengeluaran terkecil energi psikis untuk mengumpulkan uang yang dibutuhkan dalam pembelian itu.

Umumnya mim-mim yang melakukan tugas dengan paling sedikit tuntutan atas energi psikis akan bertahan hidup. Sebuah perkakas yang mengerjakan lebih banyak tugas dengan lebih sedikit kerja akan lebih disukai. Politisi yang menjanjikan manfaat-manfaat terbesar dengan pengorbanan terkecil dari para pemilih akan dipilih. Metode produksi, penyimpanan, dan pengangkutan paling efisien cenderung menang melawan para pesaingnya. Lagu yang paling mudah diingat akan menjadi *hit*, dan lukisan yang termudah diingat dan dikenali akan menjadi *masterpiece* yang memengaruhi generasi depan seniman.

Kadang kala pemilihan didasarkan pada logika atau konsistensi internal. Contohnya, sampai lebih dari 100 tahun lalu, tiap negara, dan kadang tiap wilayah dan desa, mempunyai caranya sendiri mengukur berat atau jarak. Suatu panjang kain bisa dinyatakan dalam ell, kaki, inci, kubit, atau rentang tangan, dan diperlukan banyak perhitungan untuk mengubah satu ukuran ke lainnya. Ketika sebuah kota atau negara menjadi berkuasa, ia mencoba memberlakukan

sistemnya sendiri atas para taklukannya, tapi biasanya tanpa banyak keberhasilan, karena caranya sepihak dan merepotkan sama seperti cara-cara lainnya.

Akhirnya pada 1875, selama Paris World Fair, para wakil dari kebanyakan negara Eropa sepakat untuk mengadopsi sistem metrik, yang telah dikembangkan bangsa Perancis hampir satu abad sebelumnya. Ini adalah suatu metode yang secara teori dibenarkan, konsisten, tepat, dan jauh lebih mudah daripada metode-metode sebelumnya. Ia praktis menang terhadap alai-alai mim yang bersaing, karena ia memang menghemat banyak sekali ruang pengolahan mental. Di titik ini hanya Amerika Serikat yang ketinggalan, yakin akan supremasinya; tetapi seiring tekanan-tekanan persaingan dari teknologi-teknologi rival meningkat, pikiran dari anak-anak sekolah Amerika pun mungkin harus dilengkapi dengan sistem metrik yang lebih efisien.

Walaupun kita mungkin awalnya mengambil mim-mim karena mereka berguna, sering terjadi bahwa setelah suatu titik tertentu mereka mulai memengaruhi tindakan-tindakan dan pemikiran-pemikiran kita dengan cara-cara yang kabur, bahkan sama sekali bukan demi kepentingan kita. Karl Polanyi dan para sejarawan ekonomi lainnya telah menggambarkan betapa diperkenalkannya mata uang baku sebagai suatu alat pertukaran awalnya membantu para pedagang karena ia menyederhanakan dan merasionalisasi perniagaan, tetapi pada akhirnya merongrong ekonomi-ekonomi tradisional dan sistem-sistem sosial yang mendasarinya.

Ekonomi-ekonomi sebelumnya yang dibangun atas kewajiban-kewajiban kekeluargaan, atau atas penghargaan terhadap nilai-nilai agama, terhadap kehormatan, atau terhadap solidaritas etnis harus melepaskan praktik-praktik khas mereka jika mereka ingin ikut dalam logika impersonal dari transaksi-transaksi moneter. Tidak ada yang bisa menerawang sebelumnya akibat-akibat apa yang akan dibawa perdagangan yang lebih mudah; begitu akibat-akibat itu disadari, sudah terlambat untuk memperbaikinya.

Begitu pun Max Weber melihat tahap-tahap awal persaingan kapitalis sebagai suatu perlombaan mengasyikkan di mana para pengusaha menciptakan moda-moda baru produksi. Para kapitalis perintis menuliskan kaidah-kaidah mereka sendiri, menemukan cara-cara inovatif mewujudkan segala hal. Tetapi pada abad ke-20, menurut Weber, kapitalisme telah menjadi sebuah “kandang besi” yang darinya para produsen maupun konsumen tidak bisa lepas. Pasar-pasar jenuh, peraturan-peraturan pemerintah dilembagakan untuk melindungi status quo, dan para pengusaha harus mematuhi kaidah-kaidah sistem yang telah diciptakan para leluhur mereka. Intinya adalah, **begitu sebuah mim mengakar atau mapan, ia cenderung menimbulkan**

**inersia atau kelembaman dalam pikiran, dan memaksa kita untuk menjalani akibat-akibat logisnya menuju kepahitan.**

Senjata-senjata memberikan riwayat yang mungkin paling terdokumentasi tentang bagaimana mim-mim sebenarnya berevolusi, sehingga perkembangan mereka bisa berguna sebagai suatu contoh bagi banyak mim lain. Di antara artifak-artifak manusia paling awal, kapak, tombak, dan anak-panah adalah yang terbanyak. Energi psikis yang ditanamkan dalam pembuatan mereka pasti telah besar. Menemukan batu-batu yang tepat, mengikisnya menjadi tepi yang tajam, dan melekatkannya ke tongkat membutuhkan waktu maupun usaha. Para leluhur kita bepergian sangat jauh untuk mendapatkan batu obsidian terbaik yang akan mengambil suatu titik runcing. Sebagian dari rute-rute dagang paling awal berkembang untuk memungkinkan lalu lintas anak-panah.

Di titik ini dalam sejarah, seorang pria yang mengikis sebuah kapak batu dengan mudah memperpanjang jangkauan lengannya, yang membuat dirinya lebih berkuasa. Kapak itu adalah sebuah alat untuk digunakan sekehendak pria yang membuatnya. Omong kosong mengatakan bahwa kapak itu ada terlepas dari pembuatnya. Namun, saat pria itu menggunakan senjatanya, kadang terhadap rusa, kadang terhadap manusia-manusia lain, kapak itu menimbulkan dalam pikiran orang lain (yang mulai sekarang disebut sebagai Pria 2) gagasan—atau mim—bagi sebuah senjata yang lebih baik lagi daripada kapak itu.

Umpamakan Pria 2 menggabungkan gagasan kapak itu dengan penombakan tongkat-tongkat yang dia belajar mainkan waktu kecil. Jadi dia melekatkan sebuah batu runcing ke sebuah tongkat, dan presto! dia mendapatkan sebuah tombak. Kini Pria 2 bisa menjangkau lebih jauh dan membantai Pria 1, yang hanya memiliki kapaknya. Tetapi tak akan makan waktu lama bagi mim tombak itu untuk melahirkan dalam pikiran Pria 3 gagasan tentang sesuatu yang bisa mencegah tusukan itu mencapai daging. Jadilah Pria 3 menemukan perisai atau tameng pertama. Tentu skenario ini adalah versi yang luar biasa diperpendek dari suatu perkembangan yang mungkin telah berlangsung puluhan ribu tahun lamanya.

Intinya, setiap kemajuan teknologi baru dalam persenjataan menciptakan peniadaannya sendiri atau suatu versi dirinya yang lebih ampuh lagi. Pedang melahirkan helm sebagai sebuah alat pelindung, dan lalu helm melahirkan kapak bergagang-dua sebagai suatu cara untuk menembus otak meskipun ia dilindungi. Lalu ada generasi tersendiri proyektil, dimulai dengan panah, lalu batu ketapel, bola meriam, bom peledak, bom nuklir, kemudian sinar laser

pembakar.... Dalam kurang dari 10.000 tahun, daya rusak yang bisa dijangkau sebuah proyektil telah meningkat secara deret-ukur atau berpangkat.

Cara perkembangan ini terjadi selalu sama: **sebuah mim yang lebih lama melahirkan dalam pikiran seseorang sebuah mim baru yang lebih menarik dan memiliki peluang hidup lebih baik lagi dalam pikiran manusia karena ia lebih ampuh, lebih efisien, atau lebih murah.**

Siapa telah menerima faedah dari evolusi ini? Jawabannya adalah, orang-orang yang telah menemukan mim barunya. Jika bukan, mengapa mereka telah menemukannya? Tetapi inilah paradoksnya: tidak ada bukti bahwa sebuah senjata baru (untuk tetap menggunakan contoh ini) sesungguhnya akan meningkatkan kelangsungan hidup orang-orang yang menciptakannya.

Ingat bahwa meningkatkan kelangsungan hidup, dari segi evolusi, berarti meningkatkan jumlah anak seseorang sendiri relatif terhadap jumlah anak para anggota lain dari kelompoknya. Seandainya mim-mim berevolusi seperti sifat-sifat biologis, yang melekat ke tubuh para pencipta mereka, mim-mim itu harus membantu kelangsungan hidup anak-anak dan cucu-cucu mereka. Tampaknya bukan ini yang berlaku.

Senjata genggam, atau pistol, pertama dikembangkan di kota Tuscan Pistoia. Ia adalah kemajuan besar atas persenjataan sebelumnya, tapi ia tentu tak menyebabkan keunggulan selektif yang kentara bagi para penemunya. Adalah pistol, bukan orang-orang Pistoia, yang menyebar ke seluruh dunia. Samuel Colt, yang mematenkan pistol 6-peluru pada 1836, tampaknya tidak mendapatkan kelebihan selektif apa pun darinya, sedangkan pistol-pistolnya menyebar ke seluruh Belahan Bumi Barat.

Pada 1862 Richard J. Gatling mematenkan senapan mesin enam-pelur; puluhan ribu prajurit Confederate tewas akibat itu beberapa tahun kemudian. Brigadir Jenderal John Taliaferro Thompson menemukan senapan submesin pertama pada 1916. Lagi, penemuan ini tampaknya tidak menaikkan sedikit pun kelayakan genetik Jenderal Thompson, tetapi itu memang melahirkan garis panjang keturunannya sendiri, sampai ke Kalashnikov dan Uzi.

Sejarah senjata-senjata mengisyaratkan bahwa mim-mim ini berevolusi secara terlepas dari para manusia yang memungkinkan keberadaan mereka. Kadang mereka memungkinkan para tuannya untuk makmur dengan memanfaatkan musuh-musuh mereka, sering mereka netral, dan kadang mereka bahkan mungkin membantu menghabiskan para majikan mereka.

Tapi ada satu hal yang mim-mim senjata selalu lakukan: mereka memaksa kita untuk bereaksi terhadap mereka dengan mencoba menyempurnakan suatu generasi persenjataan yang lebih baik lagi, sehingga menjamin penggandaan dan kelangsungan hidup mereka sendiri. Dan dalam melakukannya mereka menuntut suatu harga dari mereka yang membiarkan pikiran mereka didiami oleh mereka, suatu harga yang dihitung dalam energi psikis, kerja, sumberdaya, dan uang. Dalam arti ini senjata-senjata jelas menaati definisi suatu spesies parasit.

## **Mim-Mim Dan Ketagihan**

Suatu contoh terang dari parasitisme mim adalah *halo* obat-obatan pengubah-pikiran. Obat dimakan karena ia mengubah kimia otak sehingga secara sementara memperbaiki mutu pengalaman. Alkohol, misalnya, telah disuling di seluruh dunia, dalam satu atau lain bentuk. Di Barat, minuman anggur telah menjadi sebuah mim yang meluas; ada sajak-sajak ditulis tentangnya, dan lagu-lagu minum; cangkir-cangkir perak cantik dibuat untuk menampungnya; enologi disusun dan menjadi sebetuk seni; darah Kristus dilambangkan olehnya; kedai-kedai dibangun untuk mendistribusikannya; dsb. dsb.

Pada abad ke-16 bangsa Belanda menemukan cara untuk menyuling minuman keras; ia akan berperan merusak dalam pemusnahan para pribumi Amerika. Sementara itu, alkoholisme telah menjadi sebuah masalah sosial parah di banyak negara yang telah memakainya, mulai Irlandia sampai Serbia. Siapa mendapat manfaat dari evolusi alkohol? Tentu banyak orang telah menghasilkan uang atasnya, dan banyak sekali peminum telah menikmatinya. Tetapi akan sulit untuk mengatakan bahwa pengembangan gin dan wiski adalah suatu faktor krusial dalam kisah evolusi manusia, bahwa mereka adalah contoh dari adaptasi kita terhadap lingkungan. Wiski dan gin, seperti virus, gajah, dan paus, berevolusi hanya karena mereka menemukan suatu medium pertumbuhan yang subur. Sedikit bedanya bahwa bagi paus-paus, medium pertumbuhan itu adalah laut; bagi bakteri, makanan basi; dan untuk gin, otak manusia.

Parasit-parasit kimia bisa menyerang dan menghancurkan seluruh masyarakat. Para arkeolog telah menemukan di Amerika Selatan jejak-jejak peradaban-peradaban kuat dan maju yang tampaknya telah tersapu, bahkan sebelum penaklukan Spanyol, oleh ketagihan pada obat-obatan.

Awalnya, semua hubungan macam itu antara tuan manusia dan mim parasitik pasti simbiotik: Tuannya mengulangi memakan obat itu karena dia menikmatinya. Dan dia percaya bahwa dialah yang memilih obat itu, dan karena itu dialah yang berkuasa. Baru kelak sifat sesungguhnya dari hubungan itu menjadi terang: si manusia tidak lebih mengendalikan obat itu daripada pohon-pohon mengendalikan manusia yang keberadaannya dimungkinkan oleh pohon-pohon itu pada awalnya.

Kadang kita memparasiti tumbuh-tumbuhan, kadang tumbuh-tumbuhan membalas dan memparasiti kita. Tembakau adalah suatu contoh bagus. Ketika para penjelajah pertama Dunia Baru menemukan bahwa kaum pribuminya merokok, mereka mengira itu hal bodoh; mereka mengirim daun-daun tembakau ke Eropa sebagai rasa penasaran. Tetapi sebentar kemudian merokok mewabah di Eropa juga; Vatikan harus mengeluarkan sebuah larangan terhadap para pendeta merokok cerutu selama masa ketika cerutu itu mengangkat tuannya.

Melihat suatu peluang niaga yang besar, John Rolfe menanam tembakau pertama di Virginia pada 1612; dalam beberapa tahun tembakau jadi ekspor terdepan dari koloni itu. Begitu ada suatu permintaan, selalu ada orang untuk menyediakan pasokan. Beberapa tahun kemudian merokok di luar ruang dilarang di koloni-koloni, karena sangat banyak kebakaran tercetus dengan begitu, dan pada 1647 Connecticut mengesahkan undang-undang melawan merokok lebih dari sekali sehari, dan lalu merokok diizinkan hanya jika si perokok sedang sendirian, karena takut bahwa merokok dalam suatu kelompok akan menyebabkan pengumbaran. Seiring tembakau digunakan secara lebih luas lagi meskipun ada larangan-larangan ini, perkebunan-perkebunan itu membutuhkan lebih banyak buruh, yang berarti bahwa para budak harus diimpor dari Afrika. Hari ini kita menderita kanker paru dan mempunyai daerah-daerah kelim di kota-kota besar.

Sebenarnya, tidak mungkin untuk mengatakan bahwa tembakau telah merupakan suatu manfaat bagi manusia. Justru sebaliknya: manusia telah mengambil manfaat dari penyebaran tembakau. Tetapi bukan cuma barang-barang yang jelas berbahaya seperti senjata-senjata dan obat-obatan yang bersaing dengan kita demi sumberdaya yang langka. Setiap produk teknologi mengambil ruang dalam pikiran, dan membutuhkan sejumlah pengerahan perhatian yang bisa saja telah digunakan untuk suatu maksud lain. Karena itu adalah vital memastikan bahwa mim-mim benar-benar simbiotik—bahwa mereka menyumbang pada kesejahteraan kita, bukannya



menjadi parasit. Perbedaan ini tidak selalu mudah dibuat. Contohnya, bagaimana kita menilai pesawat terbang?

Mim untuk terbang muncul dengan catatan-catatan sangat tinggi. Melayang di atas bumi dianggap sebagai haknya para wujud superior: para malaikat, naga, roh. Praktis semua agama memuja dewa-dewa yang terbang. Lebih dari dua ribu tahun lalu, para pesulap menyibukkan diri mereka membangun sebuah kereta terbang bagi para kaisar Tiongkok dari dinasti Han (meskipun mereka tak pernah sedikit pun bisa mengangkatnya dari tanah).

Selalu ada keyakinan bahwa seandainya saja kita dapat terbang kita akan terlepas dari belenggu kehidupan di darat. Seandainya kita mematahkan rantai-rantai gravitasi, kita akan seperti dewa-dewa. Nah, impian terbang telah terwujud, tapi kebebasan yang diharap-harapkan masih sekhayali dulu-dulu.

Para penerbang sukses pertama—seperti Santos-Dumont, Wright bersaudara, Bleriot, dan Benz—didorong oleh kegirangan yang lazim pada semua perintis besar yang menyurvei suatu bidang yang belum terjelajahi. Tidak diragukan bahwa pesawat-pesawat terbang pertama dibuat karena ia memberikan tantangan pada imajinasi. Para penemunya, dan para pilot yang menjinakkan mesin-mesin yang belum dicoba itu, tidak termotivasi terutama oleh kebutuhan-kebutuhan perdagangan atau perang. Impian yang menggerakkan mereka untuk mempertaruhkan nyawa dan harta bukanlah impian mengirim para penumpang atau barang melintasi benua-benua dengan lebih cepat lagi. Yang mereka rasakan tak tertahankan adalah tantangan menerobos batas-batas kuno kehidupan manusia.

Tetapi tidak berselang lama bagi temuan baru itu untuk mulai membuat tuntutan-tuntutannya. Seseberapa pesawat-pesawat yang layak diproduksi, orang-orang mulai kehilangan kendali terhadap ciptaan-ciptaan mereka. Bukannya membantu membebaskan manusia dari keterbatasan yang dirasakannya, mesin terbang itu mulai tumbuh sendiri (seperti yang sering sekali terjadi dengan buah-buah teknologi), menghabiskan sumberdaya dalam prosesnya.

Satu aspek dari perubahan ini digambarkan dengan baik oleh penerbang-novelis Perancis Antoine de Saint-Exupery dalam salah satu kisah semiotobiografinya dari 1930-an, *Night Flight*. Novel itu tentang seorang pilot pada salah satu rute pos-udara pertama melintasi pegunungan Andes Amerika Selatan, loncat dari kota ke kota tanpa radar dan dengan suatu sambungan radio amat primitif ke pangkalannya.

Terjebak dalam suatu badai malam antara puncak-puncak curam, sang pilot memfokuskan pemikiran-pemikirannya pada tugasnya—untuk mengantar buntelan-buntelan surat ke perhentian berikutnya. Di darat, bosnya khawatir tentang keselamatan pilot muda ini, yang adalah kawan baiknya; apalagi, dia khawatir apakah maskapainya bisa bertahan dari kehilangan satu lagi pesawat. Angkutan udara reguler adalah tujuan yang nyaris sakral; segala yang memperlambatnya adalah suatu tragedi mendalam, yang dibandingkan dengan itu kematian seorang yang baik adalah sepele.

Yang diisyaratkan kisah ini adalah, sesegera pesawat terbang menjadi berguna, begitu banyak energi psikis mulai ditanamkan ke dalamnya sehingga orang-orang tidak lagi berkuasa untuk melawan tuntutan-tuntutannya.

Banyak yang telah terjadi sejak masa lugu Fabien dan Riviere, para lakon dari novel Saint-Exupery. Pesawat-pesawat penumpang bergemuruh melintasi bumi tanpa-henti, dan kita hampir tidak dapat membayangkan berbisnis, mengunjungi para kerabat yang jauh, atau berlibur tanpa pesawat. Tetapi apakah pesawat-pesawat terbang telah benar-benar menambah kebebasan kita? Mari kita pandang kepada apa kita telah mengikatkan diri kita.

Mulai Perang Dunia II, produksi pesawat-pesawat perang telah menjadi suatu perkara hidup dan mati. Suka atau tidak, Amerika kini dipaksa berpacu dengan teknologi udara, kalau tidak, negara “lain” (Jerman, Rusia, atau Jepang?) akan menyalip. Dan mereka memerlukan minyak untuk membuat pesawat-pesawat itu tetap terbang; jika mereka kehabisan minyak, mereka mungkin terpaksa berperang melawan negara-negara yang menimbun cadangan minyak mereka.

Sekali lagi, apa yang bermula sebagai sebuah impian manusia telah berubah menjadi suatu adiksi atau ketagihan. Bukannya membuat kita lebih bebas dan kuasa, kemampuan untuk terbang menambah satu mata lagi kepada rantai yang membuat kita terus bekerja membanting tulang.

Kisah penerbangan tidaklah unik; malah, ia lazim tentang apa yang terjadi pada apa yang disebut “buah-buah teknologi.” Mobil-mobil pertama dibangun untuk memungkinkan para pengemudi mengalami kegirangan kecepatan, dan selama bertahun-tahun satu-satunya kegunaannya adalah memungkinkan para pria muda kaya saling berlomba di jalur-jalur gerobak lintas benua. Para pemimpi yang terus bertahan dengan selendang terbang dari Paris ke Peking mengejar trofi olahraga tak pernah bisa membayangkan bahwa beberapa generasi kemudian

daratan yang mereka seberangi, mulai kebun-kebun di Rhineland, sampai padang-padang rumput luas di Don, hutan-hutan Siberia, dan bahkan Gurun Gobi akan membawa suatu kepulan tebal asap buangan mobil. Jika kita tambahkan semua piranti atau perkakas yang kita miliki—mulai mixer listrik sampai pencukur listrik, perekam video, stereo, timbangan kamar-mandi, peralatan olahraga, komputer pribadi, pengolah makanan—daftaranya akan mengesankan.

Menurut sejumlah perhitungan, pada 1953 setiap orang dewasa di Amerika Serikat rata-rata memiliki 153 piranti elektronik; 20 tahun kemudian, taksirannya telah naik menjadi 400. Sampai derajat tertentu, piranti-piranti membuat hidup lebih mudah dan menyenangkan. Tapi seberapa banyak dari hidup diluangkan dalam membeli, menyervis, memakai, dan memikirkan benda-benda ini? Di titik apa kita menyumbang lebih banyak pada keberadaan mereka daripada mereka pada keberadaan kita?

Isaac Asimov mungkin benar saat berkata bahwa peristiwa-peristiwa terbesar dalam sejarah umat manusia adalah temuan-temuan teknologi—kincir air, kompas, mesin cetak, transistor. Jika yang kita maksud dengan “terbesar” adalah peristiwa-peristiwa yang paling drastis mengubah kondisi-kondisi kehidupan manusia, klaim itu beralasan. Tetapi “terbesar” belum tentu berarti terbaik. Perubahan-perubahan yang telah dibawa temuan-temuan teknologi telah meningkatkan rentang pilihan-pilihan kita, tetapi masing-masing telah mengajukan suatu harga yang harus dibayar. Tantangan terpenting yang kita hadapi kini adalah belajar cara menilai pro dan kontra dari buah-buah imajinasi kita. Jika kita gagal dalam tugas ini, mim-mim bisa jadi menang saat mereka bersaing dengan gen-gen kita.

## **Mim-Mim Dan Materialisme**

Barang-barang konsumen merupakan kategori besar lain dari mim-mim yang berkembang biak sangat pesat. Spesies manusia sangat rentan diserbu oleh mim-mim materi bukan karena kita membutuhkan kenyamanan yang mereka berikan, tapi karena, seperti dibahas sebelumnya, benda-benda dan konsumsi mencolok memberi simbol-simbol yang begitu kentara bagi pengembangan diri. Saat dia memandangi benda-benda yang dia miliki, seseorang teperdaya sampai membayangkan dirinya sebagai sebuah wujud penting.

Menurut para arkeolog, benda-benda logam pertama sekali yang diciptakan para leluhur kita lebih 10.000 tahun silam—pelapis-dada tembaga, pisau upacara perunggu, kalung berat—

tak punya maksud berguna selain untuk menarik perhatian kepada para pemiliknya, yang bisa merasakan ego mereka membesar di bawah pujian rekan-rekan mereka. Namun, segera sesudahnya, orang-orang sadar betapa mudahnya menghabiskan seluruh hidup kita mengumpulkan harta tanpa akhir hanya untuk menghidupi egonya.

Sebagian karena alasan ini, hukum-hukum kemewahan akhirnya dikeluarkan dalam hampir setiap budaya dalam upaya untuk mengekang pengeluaran yang liar atas benda-benda mewah. Pada 1675, 38 wanita ditahan di Connecticut, AS karena mengenakan busana yang terlalu mewah, dan 30 pria karena memakai pakaian sutera. Pada waktu yang kira-kira sama di Hungaria, para warga golongan bawah tidak dibolehkan minum kopi setelah makan, tidak juga menyajikan pâté pada suatu pernikahan.

Namun, undang-undang kemewahan tidak bisa benar-benar ditegakkan secara konsisten. Selama orang-orang punya sarannya, mereka bisa menemukan cara-cara membeli apa pun barang mewah yang sanggup mereka beli—bukan karena ini membuat mereka lebih bahagia, tetapi karena pikiran mudah tergoda oleh benda-benda langka dan mahal.

Sebagaimana kita semua tahu, mobil-mobil kini berubah dalam detil-detil kecil tiap tahun, namun struktur esensial mobil-mobil telah tetap sama sejak Oliver Evans membuat sebuah mesin uap 5-daya-kuda lebih dari 200 tahun silam. Di titik ini akan sangat sulit untuk mengubah moda pergerakan dasar ini. Momentum mimnya begitu kuat sehingga hampir lebih mudah untuk memikirkan kehancuran ras manusia daripada penghapusan mobil. Apakah GM atau Toyota punya pilihan dalam memperkenalkan model-model baru tiap tahun? Tentu tidak. Seandainya mereka berhenti berinovasi, produk-produk mereka tidak akan laku, dan segera mereka akan gulung tikar. Para produsen mobil hanyalah sarana yang dengannya mim mobil berkembang biak.

Seperti halnya dengan bentuk-bentuk lain dari ketagihan, mobil awalnya memberikan perasaan-perasaan positif. Ia merangsang suatu sensasi kebebasan dan kuasa, kebanggaan atas pemilikan sebuah mesin yang mahal. Tetapi gagasan memiliki sebuah mobil bisa mulai mengambil terlalu banyak ruang dalam pikiran (dengan kata lain, terlalu banyak energi psikis). Bukannya menggunakannya, kita mulai digunakan olehnya. Kita mengkhawatirkan pembayaran, perawatannya, asuransi, kerusakan, kecelakaan, dsb., dan segera bagian dari kendali kita terhadap kesadaran hilang.

Tapi selama ini mobil-mobil terus berlipat ganda karena mereka menemukan sebuah media pembiakan yang kaya dalam pikiran manusia. Model-model tahun ini melahirkan model-model depan, dst. dst. Mobil-mobil adalah salah satu mim teknologi yang diadaptasi-terbaik. Mim lainnya adalah “rumah.” Papan tentu perlu demi kelangsungan hidup, tapi rumah-rumah yang kita tinggali lebih ditentukan oleh evolusi mim-mim daripada oleh kenyamanan dan kesejahteraan pribadi kita. Gaya-gaya arsitektur, tataletak, dan bahan-bahan penyusun rumah yang tak terhitung kombinasinya menjadikan sulit bagi kita untuk mengerti kuasa dari citra-citra ini pada pikiran kita, dan mengapa orang-orang mau membayar mahal untuk memungkinkan rumah-rumah yang lama-mati mempunyai keturunan.

Situasi di dalamnya tidak jauh lebih sehat. Kita terus menjejali rumah-rumah kita dengan benda-benda yang tak punya alasan untuk ada kecuali bahwa benda-benda itu telah melekatkan diri pada pikiran kita, dan kita tidak mampu menyingkirkannya. Memang dalam setiap rumah orang-orang menyimpan benda-benda yang mereka hargai karena benda-benda itu membuat hidup lebih mudah, atau lebih penting lagi, karena benda-benda itu memperkaya hidup dengan makna-makna simbolisnya. Mebel tua menurun dalam keluarga, tikarnya dijahit oleh nenek, sebuah gelas perak diwarisi dari seorang paman, sebuah lukisan dibeli selama bulan madu, beberapa buku kesukaan, tumbuh-tumbuhan yang orang merasa senang merawat—ini adalah hal-hal yang pikiran bisa gunakan untuk menciptakan harmoni dalam pengalaman.

Tetapi sayangnya, banyak usaha dan energi dikeluarkan mencoba membeli benda-benda yang menggunakan energi psikis tetapi memberi imbalan sedikit sekali. Tentu, benda-benda mahal seperti mobil, kamera, stereo, dan perhiasan bisa juga menghasilkan harmoni dalam kesadaran. Masalahnya bukan benda-benda macam apa yang kita hargai, melainkan apa yang kita dapat untuk uang kita. Barang-barang mahal punya suatu cara menyusup ke dalam pikiran yang lugu atau lengah, belum tentu untuk membuat kita lebih bahagia, tetapi sekedar untuk mengembangbiakkan diri.

Fashion atau mode juga berevolusi sebagaimana mim-mim lain. Suatu cara berbusana, suatu cara berdandan atau merias diri membuat suatu kesan pada pikiran orang-orang lain, dan kemudian mengembangbiakkan diri dengan mengorbankan inangnya. Di Italia Renaissans, kaum pria menemukan bahwa jika sepatu mereka luar biasa panjang dan melengkung ke atas, orang-orang lain akan memperhatikan mereka. Jadi sepatu tumbuh sekitar satu inci lebih panjang daripada kakinya. Segera, jika para pria ingin diperhatikan, mereka harus memakai sepatu yang

lebih panjang lagi daripada sepatu yang sedang naik daun. Setiap sepatu punya anak yang lebih panjang dari dirinya; selang beberapa lama sepatu-sepatu itu menjadi begitu panjang sehingga ujung-ujung lengkungnya harus diikatkan ke lutut dengan seutas tali, jika tidak sepatu itu tidak bisa dipakai berjalan. Serupa halnya dengan rambut. Sese kali, kaum pria mulai memanjangkan rambut mereka, dan lalu panjang rambut itu mengalami peningkatan liar, yang dibatasi hanya oleh apa yang bisa dihasilkan kulit kepala.

Mim-mim bertahan hidup karena orang-orang pertama menyimpannya dalam ingatan, dan lalu mengembangbiakkannya melalui perilaku mereka. Gagasan demokrasi, yang dirumuskan oleh kaum Yunani awal, telah diturunkan melewati suatu rantai generasi tak terputus sampai masa kita sendiri, dan ia masih suatu pengaruh ampuh atas banyak budaya—termasuk bekas bangsa-bangsa Komunis yang merancang dirinya “republik demokratik.” Melewati abad-abad itu apa yang dimaksud demokrasi telah banyak berubah—para pria yang merancang Konstitusi AS mempunyai tafsir yang sangat berbeda tentangnya dari yang bangsa Amerika kini punyai. Mim Yunani kuno ini telah melahirkan sejumlah anak aneh seiring waktu, namun demokrasi masih bisa dibedakan dari alel-allel budaya lainnya, seperti despotisme atau oligarki.

Tetapi kembali, kita tidak bisa mengatakan bahwa demokrasi telah bertahan hidup dan berubah sepanjang waktu karena ia membantu kelayakan genetik dari kaum yang pertama menggunakannya—katakanlah, kaum Athena. Gagasan itu telah berevolusi hanya karena ia telah menemukan suatu media pertumbuhan reseptif dalam pikiran orang-orang, tak memandang apakah ia membantu mereka tumbuh berkembang atau tidak. Bentuk-bentuk pemerintahan demokratis telah berjaya dalam persaingan dengan alel-allel seperti para penguasa suci—yang darinya hanya beberapa, seperti Paus dan Dalai Lama, tetap ada hari ini—dan tampaknya berjaya terhadap monarki atau kerajaan dan bahkan mungkin kediktatoran.

Apakah kita telah lebih baik karena demokrasi itu? Orang berharap inilah yang terjadi, tapi kita tidak boleh menerima begitu saja bahkan suatu gagasan baik semacam demokrasi. Kita harus ingat bahwa mim-mim, begitu telah merebut perhatian kita, akan mencoba mengembangbiakkan dirinya apakah ia baik bagi kita atau tidak. Mim-mim, apakah berupa benda-benda teknologi atau konsep-konsep abstrak, menyuruh kita untuk bertindak, seperti halnya gen-gen. Banyak energi psikis kita tercurah pada mencoba memilih di antara mereka dan mereproduksi mereka. Umumnya kita merasa bahwa kegiatan ini merupakan kehendak-kehendak kita. Dalam satu arti ini benar—kita mungkin ingin membeli Toyota Kijang terbaru, memanjangkan rambut

kita, atau mati demi demokrasi—tapi pilihan-pilihan apa yang kita sebenarnya punya? Selama pikiran telah dipengaruhi oleh mim-mim tersebut, kita mau tidak mau merasa bahwa menggandakan mim-mim itu adalah untuk kepentingan kita.

Tidak mudah untuk tahu kapan kita sedang melayani penggandaan liar mim-mim, dan kapan kita sedang berbuat sesuatu karena ia terbaik bagi kita. Mustahil untuk membebaskan diri kita sepenuhnya dari benda-benda dan gagasan-gagasan yang menghuni pikiran. Tetapi, kita setidaknya bisa menyadari batas-batas kita, mundur dan menilai kemana energi psikis kita sedang diarahkan, dan mengapa. Sekalipun kita berhenti di situ dan tidak melangkah lebih jauh, kita akan telah merebut sejumlah kebebasan bagi hidup kita, dan kita akan lebih siap untuk menghadapi milenium ini.

## **Memadukan Semua Keterangan ke dalam Perspektif**

Kita perlu kembali memfokuskan perhatian kita pada sumber-sumber kesenangan yang menipu dengan mengaitkan semua informasi tentang mim di atas ke dalam pemahaman tentang perkembangan mim-mim kesenangan yang *Anda* pribadi mungkin sedang hidupkan dalam pikiran Anda bukan demi kepentingan terbaik Anda. Saya mencoba melakukan ini dengan mengajukan daftar pertanyaan untuk Anda jawab. Mohon maklum bila ada beberapa pertanyaan yang dirasa tumpang tindih atau berulang. Jawaban-jawaban Anda akan mengungkap tingkat kesadaran dan cara pikir Anda tentang mim-mim kesenangan. Inilah daftar pertanyaannya.

1. Apakah Anda setuju bahwa saat pikiran Anda tidak sedang digunakan pada tugas-tugas yang bermakna seperti pekerjaan, ia mulai berjalan acak kesana-kemari, dan cepat atau lambat disusupi suatu pemikiran negatif dan menyakitkan?  Ya  Tidak
2. Apakah Anda setuju bahwa karena itulah Anda mengarahkan pikiran pada hal-hal yang membuat Anda senang, semacam menonton televisi?  Ya  Tidak
3. Mana dari mim-mim kesenangan ini Anda kembangkan, dan jika ya bisakah Anda sebutkan bentuk perwujudannya?  
✓ **Permainan**  Ya  Tidak | Bentuk \_\_\_\_\_  
✓ **Hiburan**  Ya  Tidak | Bentuk \_\_\_\_\_

✓ **Konsumerisme & Perlombaan Kekayaan**  Ya  Tidak

Bentuk \_\_\_\_\_

✓ **Konsumsi Mencolok**  Ya  Tidak

Bentuk \_\_\_\_\_

4. Jika sumberdaya yang kita miliki ada dalam 3 bentuk (waktu, uang, dan energi psikis), apakah menurut Anda mim-mim kesenangan yang Anda kembangkan menjadi kepanjangan dari diri Anda yang siap membantu/melayani Anda saat diperlukan, bukan justru sedang bersaing dengan Anda demi sumberdaya Anda?  Ya  Tidak
5. Apakah menurut Anda mim-mim kesenangan yang Anda kembangkan dalam pikiran Anda berada di bawah kendali Anda, atau apakah mereka justru memiliki kehidupannya sendiri, dan keberadaannya lebih banyak parasitis terhadap keberadaan Anda?  Ya  Tidak
6. Apakah menurut Anda mim-mim kesenangan yang awalnya Anda ambil karena memberi manfaat, setelah suatu titik tertentu mulai memengaruhi tindakan-tindakan dan pemikiran-pemikiran Anda dengan cara-cara yang kabur, bahkan sama sekali bukan demi kepentingan Anda?  Ya  Tidak
7. Apakah Anda tahu mana dari mim-mim kesenangan yang Anda kembangkan di atas menuntut pengorbanan apa saja dari Anda dari 3 kemungkinan bentuk (energi psikis/waktu, kerja, dan uang)?  Ya  Tidak
8. Apakah Anda mendapatkan manfaat yang sebanding untuk pengorbanan itu?  Ya  Tidak
9. Apakah Anda setuju bahwa mim-mim kesenangan, begitu telah merebut perhatian Anda, akan mencoba mengembangbiakkan diri entah mereka baik bagi Anda atau tidak?  Ya  Tidak
10. Mana dari mim-mim kesenangan yang Anda kembangkan di atas menurut Anda telah berubah menjadi suatu adiksi atau ketagihan bagi Anda, dalam arti Anda sulit membayangkan hidup tanpa itu? \_\_\_\_\_
11. Apakah menurut Anda kehidupan Anda akan berubah jauh lebih baik bila Anda bisa mengurangi ketergantungan pada apa pun mim kesenangan yang Anda kembangkan sekarang dengan mengalihkan perhatian Anda kepada mim-mim yang lebih bermakna?  Ya  Tidak



12. Bila Anda memiliki mobil, apakah Anda membelinya semata karena alasan kebutuhan riil dan kegunaannya, atau Anda lebih ingin menjadikannya sebagai **simbol status**?  
\_\_\_\_\_
13. Bila Anda memiliki rumah, apakah Anda membelinya semata karena alasan kebutuhan riil dan kegunaannya, atau Anda lebih ingin menjadikannya sebagai **simbol status**?  
\_\_\_\_\_
14. Bila Anda memiliki rumah, apakah Anda mengisi rumah Anda dengan benda-benda yang tak punya alasan untuk ada kecuali bahwa benda-benda itu telah melekat pada pikiran Anda, dan Anda tidak mampu menyingkirkannya? \_\_\_\_\_
15. Apakah Anda membeli benda-benda di rumah Anda karena mereka membuat hidup Anda lebih mudah, atau mereka memperkaya hidup dengan makna-makna simbolisnya, atau apakah mereka menggunakan energi psikis Anda tetapi memberi imbalan sedikit sekali? -  
\_\_\_\_\_
16. Apakah cara berbusana, berdandan atau merias diri Anda dilakukan untuk membuat suatu kesan pada pikiran orang-orang lain (dengan kata lain, untuk menarik perhatian orang-orang lain)?  Ya  Tidak
17. Apakah Anda setuju bahwa mim-mim kesenangan, entah berupa benda-benda teknologi atau konsep-konsep abstrak, menyuruh Anda untuk bertindak, seperti halnya gen-gen, dan Anda merasa bahwa tindakan ini merupakan kehendak-kehendak Anda?  Ya  Tidak
18. Apakah Anda selalu tahu kapan Anda sedang melayani penggandaan liar mim-mim kesenangan, dan kapan Anda sedang berbuat sesuatu karena itu yang terbaik bagi Anda?  Ya  Tidak
19. Meskipun kita mustahil membebaskan diri sepenuhnya dari mim-mim kesenangan yang menghuni pikiran, apakah Anda setidaknya sering bisa menyadari batas-batas Anda, mundur dan menilai kemana energi psikis Anda sedang diarahkan, dan mengapa? Ya  Tidak

## Mengapa Kita Menerima Semua Bencana Ini

Jawabannya ialah, **karena kita telah meninggalkan Tuhan dan, sebagai akibatnya, kita hanya menginginkan kenikmatan dunia.**

Merupakan hukum Tuhan bahwa siapa yang meninggalkan Tuhan, hatinya akan lekat pada kemabukan serta kelezatan dunia dan mendambakan kemewahan materi. Dikaitkan dengan bab sebelum ini tentang penciptaan dan pengembangan mim-mim, pikiran orang yang meninggalkan Tuhan akan menumbuhkan kesenangan dan akhirnya ketagihan pada mim-mim kesenangan. Karena telah meninggalkan Tuhan, dia telah dihadapkan pada ujian secara materi. Semua pengalamannya cenderung materialistis dalam arti terus mencoba memuaskan kelima indera dengan mengembangbiakkan mim-mim kesenangan.

Ujian materi atau kekayaan dari Tuhan ini bisa mengambil salah satu dari dua bentuk: Pertama, kepada orang yang ingkar itu pintu keduniaan dibukakan. Dengan kata lain, dia berhasil menghimpun kekayaan materi. Tetapi ditilik dari segi agama dia miskin dan telanjang. Akhirnya, ia tenggelam dalam khayalan duniawi dan dimasukkan dalam kancah api jahanam yang abadi.

Bentuk kedua dari ujian materi ini adalah, dia tetap tidak akan berhasil dalam usahanya menumpuk harta. Tetapi bentuk ujian ini tidak seberapa berbahaya dibandingkan dengan bentuk yang pertama. Sebab, bentuk pertama itu menelurkan dalam diri orang itu perasaan sombong dan tinggi hati. Betapa pun juga kedua corak manusia ini tergolong yang dimurkai Tuhan.

Sepuluh ayat terakhir Surah Al-Kahfi menjelaskan sifat-sifat orang ingkar ini, yang kepadanya bencana-bencana layak turun.

وَعَرَضْنَا جَهَنَّمَ يَوْمَئِذٍ لِلْكَافِرِينَ عَرْضًا

**Wa ‘aradhnaa jahannama yauma-idzil lil kaafiriina ‘ardhaa.**

*100. Dan pada hari itu Kami hadapkan neraka Jahannam ke muka orang-orang kafir.*

الَّذِينَ كَانَتْ أَعْيُنُهُمْ فِي غِطَاءٍ عَنِ ذِكْرِي وَكَانُوا لَا يَسْمَعُونَ سَمْعًا

**Alladziina kaanat a’yunuhum fii ghithaa-in ‘an dzikrii wa kaanuu laa yastathii’uuna sam’aa.**

101. Yang matanya tertutup tidak ingat kepada Qur'an Karim Aku karena lalainya, dan mereka tidak sanggup mendengarkannya.

أَفَحَسِبَ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنْ يَتَّخِذُوا عِبَادِي مِنْ دُونِي أَوْلِيَاءَ إِنَّا أَعْتَدْنَا جَهَنَّمَ لِلْكَافِرِينَ نُزُلًا

**A fa hasibal ladziina kafaruu ay yattakhidzuu 'ibaadii min duunii auliyaa-a innaa a'tadnaa jahannama lil kaafiriina nuzulaa.**

102. Maka apakah dengan menyaksikan semua ini orang-orang yang mengambil jalan kekafiran itu masih menyangka juga bahwa mereka akan dapat menjadikan hamba-hamba-Ku sebagai penolongnya dengan meninggalkan Aku? Sesungguhnya Kami telah sediakan neraka itu sebagai jamuan bagi orang-orang kafir.

قُلْ هَلْ نُنَبِّئُكُمْ بِالْأَخْسَرِينَ أَعْمَالًا

**Qul hal nunabbi-ukum bil akhsariina a'maalaa.**

103. Katakanlah kepada mereka: "Apakah akan Kami beritahukan kepadamu tentang orang-orang yang paling merugi perbuatannya?"

الَّذِينَ ضَلَّ سَعْيُهُمْ فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَهُمْ يَحْسَبُونَ أَنَّهُمْ يُحْسِنُونَ صُنْعًا

**Alladziina dhalla sa'yuhum fil hayaatid dun-yaa wa hum yahsabuuna annahum yuhsinuuna shun'aa.**

104. Yaitu orang-orang yang telah sia-sia perbuatannya semata-mata untuk kehidupan di dunia ini, sedangkan mereka menyangka bahwa mereka berbuat sebaik-baiknya.

أُولَئِكَ الَّذِينَ كَفَرُوا بِآيَاتِ رَبِّهِمْ وَلِقَائِهِ فَحَبِطَتْ أَعْمَالُهُمْ فَلَا تُقِيمُ لَهُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ وَزَنًا

**Ulaa-ikal ladziina kafaruu bi aayati rabbihim wa li qaa-ihii fa habithat a'maaluhum fa laa nuqiimu lahum yaumal qiyaamati waznaa.**

105. Mereka ini orang-orang yang ingkar terhadap tanda-tanda Tuhan mereka dan perjumpaan dengan Dia. Sebab itu semua amal mereka habis tinggal di dunia ini saja, dan Kami tidak akan adakan penilaian bagi amalan mereka pada hari kiamat.

ذَلِكَ جَزَاؤُهُمْ جَهَنَّمُ بِمَا كَفَرُوا وَاتَّخَذُوا آيَاتِي وَرُسُلِي هُزُؤًا

**Dzaalika jazaa-uhum jahannamu bi maa kafaruu wat takhadzuu aayaatii wa rusulii huzuwaa.**

106. Demikianlah balasan mereka, yaitu neraka Jahannam, disebabkan kekafiran mereka dan disebabkan mereka menjadikan tanda-tanda-Ku dan rasul-rasul-Ku sebagai olok-olok dan cemooh.

إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ كَانَتْ لَهُمْ جَنَّاتُ الْفِرْدَوْسِ نُزُلًا

**Innal ladziina aamanuu wa ‘amilush shaalihaati kaanat lahum jannaatul firdausi nuzulaa.**

107. Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan beramal saleh (yaitu, yang sesuai dengan keadaan), bagi mereka adalah surga Firdaus menjadi tempat tinggal.

خَالِدِينَ فِيهَا لَا يَبْغُونَ عَنْهَا حَوْلًا

**Khaalidiina fiihaa laa yabghuuna ‘anhaa hiwalaa.**

108. Mereka akan tinggal kekal di dalamnya, mereka tidak ingin berpindah darinya.

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفَذَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا

**Qul lau kaanal bahru midaadal li kalimaati rabbii la nafidal bahru qabla an tanfada kalimaatu rabbii wa lau ji’naa bi mitslihii madadaa.**

109. Katakanlah kepada mereka: “Bahkan sekiranya tiap lautan menjadi tinta untuk menuliskan kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh keringlah air tiap lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu pula”.

قُلْ إِنَّمَا أَنَا بَشَرٌ مِّثْلُكُمْ يُوحَىٰ إِلَيَّ أَنَّمَا إِلَهُمُ اللَّهُ وَاحِدٌ فَمَنْ كَانَ يَرْجُوا لِقَاءَ رَبِّهِ فَلْيَعْمَلْ عَمَلًا صَالِحًا وَلَا يُشْرِكْ بِعِبَادَةِ رَبِّهِ أَحَدًا

**Qul innamaa ana basyarum mitslukum yuuhaa ilayya annamaa ilaahukum ilaahuw waahidun fa man kaana yarjuu liqaa-a rabbihii fal ya’mal ‘amalan shaalihaw wa laa yusyrik bi ‘ibaadati rabbihii ahadaa.**

110. Katakanlah kepada mereka: “Sesungguhnya aku ini manusia biasa seperti kamu, bedanya hanyalah kepadaku diwahyukan bahwa Tuhan kamu itu adalah Tuhan Yang Esa. Barangsiapa mengharap perjumpaan dengan Tuhannya, hendaklah ia mengerjakan amal yang saleh (yang sesuai dengan keadaan) dan janganlah ia mempersekutukan seorang pun dalam beribadah kepada Tuhannya”.

## Penjelasan

Ayat 100 mengatakan bahwa hari itu seperti neraka jahanam panasnya. Permusuhan antarbangsa makin menjadi-jadi. Negara berusaha mengalahkan negara lain. Bisa juga maksudnya bahwa suku-suku bangsa ketika itu sama sekali tidak peduli pada agama atau kerohanian; mereka lupa kepada Allah, mengerjakan perbuatan-perbuatan yang membawa mereka ke neraka.

Ayat 101 menerangkan bahwa ibadah telah hilang dari kaum ingkar ini. Dahulu pada awal kemajuan agama, mereka banyak sekali menderita dengan ikhlas di jalan Allah. Tetapi masa ini nama Allah telah hilang dari mereka; segala perbuatan mereka sandarkan pada kecerdasan mereka sendiri. Ayat *wakaanu la yastathi 'uuna sam'an* (mereka tidak sanggup mendengarkannya) berarti bahwa hati mereka sudah demikian berkarat sehingga tidak ada kemampuan dan semangat sedikit pun untuk mendengarkan sabda-sabda Tuhan.

*Shun'an* dalam ayat 104 berarti pekerjaan, kebajikan, penemuan baru yang sebelumnya tidak ada. Kaum ingkar mengira bahwa tujuan hidup ini hanyalah untuk menyelidiki dan menghasilkan temuan-temuan baru demi keuntungan duniawi. Tidak ada perhatian terhadap agama, bahkan agama mereka anggap suatu hal yang tidak berguna. Semua benda buah penelitian, temuan dan ciptaan mereka akan musnah sama sekali, tidak tertinggal bekasnya. Kemudian pada Hari Kebangkitan Allah tidak akan mengadakan pertimbangan bagi mereka, karena segala perbuatan mereka hanyalah untuk dunia, tidak ada sedikit pun demi akhirat.

Dalam ayat 106 *Dzalika jazauhum* (begitulah balasan bagi mereka) berarti bahwa, tidak diganjarnya perbuatan mereka di akhirat itu bukanlah suatu hukuman, melainkan balasan yang setimpal. Karena mereka tidak bekerja untuk Allah sedikit pun, bagaimana mungkin mereka mengharapkan ganjaran akhirat. Balasan mereka adalah jahanam, disebabkan mereka ingkar, memperolokkan tanda-tanda Tuhan dan mencemoohkan rasul-rasul-Nya. Dalam pandangan kaum ini tidak ada kehormatan sedikit pun terhadap sabda Tuhan dan para utusan Tuhan.

*Firdaus* dalam ayat 107 berarti taman yang menumbuhkan bermacam-macam tumbuhan, kebun yang berisi segala yang patut untuk sebuah kebun. *Hiwalan* dalam ayat 108 berarti berpisah dan menyisih. Jadi, *la yabghuna 'anha hiwalan* berarti mereka tidak mau berpisah darinya (*Aqrab*). Bila azab datang kepada kaum ingkar itu, sejak itulah saat kemajuan kaum beriman. Mereka akan mendapat ganjaran atas kesabaran mereka. Mereka merasa senang sekali

berkorban untuk Allah dan membela agama-Nya. Meskipun mereka mengorbankan harta kekayaan beserta diri mereka, mereka tidak hendak mengubah keadaan ini. Bahkan, berlayar dalam perahu yang pecah itulah yang mereka rasakan sangat nikmat dan lezat, dan mereka tidak mau meninggalkannya.

Dalam ayat 109 kaum ingkar mengaku bahwa mereka telah berhasil mendapat begitu banyak pengetahuan dan temuan baru sehingga seolah-olah mereka nyaris menyingkap semua rahasia alam. Allah berfirman: *“Hai Muhammad (yakni, umat Rasulullah saw.)! Katakanlah kepada mereka, ‘Usaha kalian untuk mengetahui rahasia alam ini tidak ubahnya seperti si cebol merindukan bulan. Bagaimana pun ikhtiarmu, kamu tidak berangsur maju, tetapi tetap di situ-situ saja. Kekuatan dan bakat-bakat yang dianugerahkan Allah kepada makhluk-makhluk-Nya demikian banyak sehingga sebagian kecil di antaranya pun belum bisa kamu selidiki, seperti bandingan lautan dengan setetes airnya’”*. Dalam ayat ini ada isyarat bahwa zaman itu adalah zaman penulisan dan penerbitan. Kaum ingkar menulis banyak sekali buku tentang berbagai ilmu pengetahuan modern.

Setelah menerangkan semua kabar gaib ini (yaitu kehancuran kaum-kaum ingkar dan keunggulan kaum-kaum yang beriman), Allah berfirman: *“Hai Muhammad! Katakanlah kepada mereka bahwa, setelah menerangkan demikian banyak kabar gaib pun aku tidak mengatakan bahwa aku adalah anak Allah, atau dalam diriku telah menjelma sifat-sifat Allah. Aku hanya seorang manusia biasa. Kalau ada kelebihanku ialah hanya karena Allah telah menurunkan wahyu-Nya kepadaku. Jadi, kalau kamu juga ingin mendapat nikmat-nikmat itu, marilah juga bertauhid seperti aku. Bekerjalah menurut perintah Allah! Tinggalkan syirik terhadap Tuhan! Kemudian kamu nanti akan melihat bagaimana Allah akan menurunkan karunia-Nya kepadamu, dan akan membukakan khazanah gaib-Nya kepadamu.”*

Inilah perilaku dan amalan kita yang mengundang datangnya peringatan-peringatan atau hukuman-hukuman dari Tuhan berupa bencana-bencana ekonomi, sosial, politik, dan alam.

- Menyembah apa pun selain Allah, baik berupa manusia, hewan, matahari, bulan, benda langit lainnya, atau sarana-sarana duniawi, dan diri sendiri.
- Tidak setia kepada Tuhan melalui perbuatan-perbuatan nyata disertai keberanian yang pantang menyerah.

- Tidak menganggap Tuhan sebagai Zat yang lebih penting dari harta benda kita dan sanak saudara serta karib kerabat.
- Tidak mengutamakan keimanan lebih daripada urusan pribadi, kesenangan-kesenangan, dan segala hubungan kita.
- Keinginan Tuhan bukan jadi keinginan kita, dan hasrat kita akan sesuatu bukanlah hasrat Tuhan.
- Mengingat dan beribadah kepada Tuhan hanya saat kita menghadapi kegagalan atau keputusan.
- Tidak berusaha sekuat tenaga menyebarkan ketauhidan (Keesaan Tuhan) ke seluruh dunia.
- Berlaku zalim atau aniaya terhadap manusia dengan mulut atau tangan kita, bukannya mengasihi mereka.
- Sombong terhadap orang lain, khususnya terhadap bawahan.
- Mencerca orang lain walaupun karena orang itu mencerca kita.
- Tidak bersikap merendah, lemah lembut, baik hati, dan berbelas kasih terhadap sesama umat, dan menginginkan mereka memperoleh kebaikan.
- Menonjolkan diri seakan-akan mempunyai perangai lemah lembut serta pemaaf, padahal sebenarnya kita tak ubahnya seperti serigala.
- Pada lahirnya kita nampak bersih, tetapi di dalam hati ada ular-ular berbisa. Keadaan lahir dan keadaan batin kita tidak sama bersih.
- Kita terpelajar, tetapi tidak mengkhidmati orang-orang bodoh dengan memberi mereka nasihat; kita justru merendahkan mereka dengan menonjolkan kepandaian.
- Kita kaya, tetapi tidak mengkhidmati orang-orang miskin; kita justru takabur dengan menunjukkan sifat keakuan.
- Tidak menakuti langkah-langkah yang bisa membawa kita ke jurang kehancuran. Tidak menakuti Tuhan, dan tidak berjalan di jalan takwa (kewaspadaan).
- Menyembah makhluk Tuhan, bukannya menghadapkan seluruh perhatian kepada Tuhan agar perhatian kita pada dunia ini berkurang.
- Kita tidak menjadi kepunyaan Tuhan seutuhnya dan menjalani kehidupan demi Tuhan semata-mata dengan membenci segala macam yang kotor.
- Cemas akan kutuk-laknat dunia, bukannya menakuti laknat Tuhan yang turun dari Langit.

- Memupuk pertentangan dengan orang lain dan tidak bersedia diajak berdamai oleh mereka, bukannya memaafkan kesalahan mereka.
- Menuruti hawa nafsu lalu bersitegang antara satu sama lain.
- Tidak bersikap merendahkan diri seakan-akan kita bersalah walaupun kita yakin berada di pihak yang benar.
- Tidak melepaskan segala hal yang akan menggemukkan hawa nafsu.
- Tidak segera bersatu padu seakan-akan antara Anda dan orang lain itu seperti saudara kandung.
- Tidak suka mengampuni kesalahan orang lain, dan bersikap keras kepala.
- Tergila-gila oleh pesona keduniaan tak ubahnya seperti ulah seekor anjing, semut atau burung elang ketika melihat bangkai, hanya mengejar-ngejar kemewahan serta kesenangan dunia.
- Tidak berusaha menjadi sahabat Tuhan dengan kesungguhan hati dan dengan langkah-langkah yang bersemangat.
- Tidak memperlihatkan belas kasih terhadap para bawahan, istri, dan saudara yang tidak berada.
- Tidak berusaha menjadi milik Tuhan.
- Terjerat oleh ketamakan pada dunia dan sama sekali tidak mengarahkan pandangan ke arah Hari Kemudian.
- Tidak mendahulukan agama dari perkara keduniawian.
- Tidak benar-benar bertobat dari tiap perbuatan buruk seperti minum minuman keras, berjudi, memandang dengan pandangan birahi, khianat, suap.
- Tidak tetap dalam memanjatkan doa dan mengenang Tuhan tidak dengan kerendahan hati.
- Tidak melepaskan persahabatan yang buruk dan yang memberi pengaruh tidak baik.
- Tidak menghormati ayah ibu dan tidak menaati mereka dalam segala perkara kebaikan dan yang tidak bertentangan dengan Kitab Suci, atau tidak memerhatikan kewajiban mengkhidmati mereka.
- Tidak berlaku halus dan kasih sayang terhadap istri dan sanak saudara.
- Memahrumkan/melupakan tetangga dari kebaikan-kebaikan yang sekecil-kecilnya.
- Tidak mau memaafkan kesalahan orang yang bersalah terhadap kita serta kita seorang pendendam.



- Khianat terhadap istri/suami.
- Tukang zina, fasik, peminum, pembunuh, pencuri, penjudi, pengkhianat, tukang suap, perampas, zalim, pendusta, pemalsu dan sebangsanya, dan biasa melemparkan tuduhan dan tidak bertobat dari perbuatan-perbuatan buruknya serta tidak meninggalkan pergaulan yang buruk.
- Saat berdoa, berbuat atau berlaku seperti orang-orang naturalis yang merekayasa dalam khayalan mereka hukum kodrat alam yang tidak mendapat keabsahan dari Kitab Tuhan sebab doa-doa mereka sekali-kali tidak akan dikabul.
- Mengemukakan di hadapan Tuhan suatu hukum yang kita rancang sendiri, dan kita membatasi kodrat-kodrat-Nya dan menganggap Dia lemah tidak berdaya.
- Demikian tenggelam dalam urusan duniawi sementara memahami bahwa Tuhan akan mencukupi tiap kebutuhan.
- Mengekor kebiasaan-kebiasaan kaum lain yang menggantungkan upaya sepenuhnya pada sarana-sarana duniawi. Sebagaimana seekor ular memakan tanah, mereka bergantung pada upaya atau sarana duniawi yang rendah sifatnya. Bagai seekor burung elang dan anjing memakan bangkai, mereka membenamkan rahang ke dalam bangkai yang busuk.
- Jauh melantur dari Tuhan, menyembah manusia-manusia, memakan daging babi, dan meminum minuman keras bagaikan minum air.
- Rohani mati karena terlampau mengandalkan sarana-sarana materi dan tidak meminta kekuatan dari Tuhan.
- Hati kita ditulari oleh kusta, penyakit memuja-muja urusan duniawi yang telah menggerogoti anggota-anggota tubuh batiniyah kita.
- Menuruti kelakuan kaum lain yang menjadi budak sarana kebendaan atau upaya-upaya lahir semata-mata lalu melupakan Tuhan Yang juga telah mengatur segala sarana kebendaan.
- Setelah melihat kaum lain betapa mereka telah mencapai kemajuan dalam rencana-rencana mereka, timbul rasa ingin dalam diri kita untuk mengikuti jejak mereka.
- Mengikuti cara-cara mereka yang memandang kehidupan dunia ini sebagai segala-galanya.
- Mengikuti jejak mereka yang begitu rupa mengandalkan usaha-usaha lahiriah.
- Dalam melaksanakan segala rencana, permintaan bantuan dan pertolongan dari Tuhan tidak kita jadikan pegangan.

- Terheran-heran memikirkan bagaimana kaum-kaum lain bisa maju, padahal mereka tidak tahu menahu tentang Tuhan Yang Paripurna dan Maha Perkasa.
- Mengikuti jejak para ahli filsafat dunia dan menjadi silaudan terpesona oleh ketenaran dan kehormatan mereka.
- Tergila-gila oleh para ahli filsafat duniawi.
- Menutup rapat segala pintu hati nurani yang akan membiarkan Rohulkudus masuk.
- Menolak nikmat-nikmat rohani yang Tuhan telah buka selebar-lebarnya, seperti yang telah diberikan kepada kaum-kaum terdahulu.
- Tidak berperang melawan nafsu kita sendiri dan justru berperang melawan Tuhan demi kemajuan nafsu dan tidak mengikuti kehendak-Nya. Kita mengabaikan hukum Tuhan untuk memanjakan nafsu kita.
- Tidak menghindari dari semua barang yang memabukkan, tidak hanya minuman keras seperti anggur, bir, wiski, dan sebangsanya yang memabukkan itu melainkan juga candu, ganja, mariyuana, morfin.
- Hartawan/jutawan yang hatinya lebih tertarik oleh pesona kemewahan dunia dan kemudian asyik berkecimpung dalam segala kehidupan yang menggiurkan, tidak ingat akan kedatangan maut.
- Menikmati kemewahan hidup yang melewati ambang batas, yang merupakan kehidupan terlaknat, sebab itu di luar batas budi pekerti, tidak berhati, dan mengabaikan rasa kasih terhadap duka nestapa sesama makhluk.
- Mengandalkan kehidupan yang sesingkat ini lalu membuang muka dari Tuhan dan mempergunakan barang-barang sial yang menurutnya halal itu.
- Dalam keadaan marah kita bagaikan orang gila dan tak segan-segan mencaci-maki, melukai atau bahkan membunuh orang lain. Dalam keadaan bergelornya syahwat kita bertingkah laku jauh dari rasa malu.
- Tidak mendatangi Tuhan dan tidak meninggalkan segala hal yang bertentangan dengan kehendak-Nya. Lalai dari menunaikan kewajiban terhadap-Nya.
- Menganiaya makhluk Tuhan dengan ucapan-ucapan mulut dan perbuatan-perbuatan tangan, tidak menakuti kemurkaan dari Langit.
- Tergesa-gesa mencap seseorang sebagai pendusta dan cepat-cepat menolak sesuatu sesaat mendengarnya.

- Melancarkan perang, kekerasan atau paksaan untuk menyebarkan agama, bukan dengan hikmah dan dialog yang baik.

**Segala sifat dan perilaku di atas adalah racun, dan merupakan manifestasi dari kecintaan kita yang lebih besar pada kehidupan dunia ini dibandingkan dengan tujuan meraih kesenangan Tuhan.** Jika kita memakan racun-racun itu, bagaimana jiwa kita bisa selamat? Cahaya dan kegelapan tidak berkumpul bersama di satu tempat. Siapa yang berwatak serong dan tidak jujur dalam hubungan dengan Tuhan tentu tidak akan meraih berkat seperti yang diperoleh mereka yang berhati bersih.

Beruntung sekali orang-orang yang membersihkan hatinya dari segala kekotoran dan berjanji teguh akan setia kepada Tuhan, sebab mereka tidak akan disia-siakan. Tidak mungkin Tuhan akan menistakan mereka sebab mereka milik Tuhan. Mereka akan diselamatkan dari tiap bencana. Sungguh bodoh musuh yang mau mencoba berbuat aniaya terhadap mereka sebab mereka berada di dalam perlindungan Tuhan yang senantiasa siap mendukung mereka.

Siapakah yang beriman kepada Tuhan? Hanyalah mereka yang tidak terlibat dalam perilaku-perilaku yang dilukiskan di atas. Demikian pula bodohlah seorang pendurhaka besar yang hatinya sarat dengan kejahatan serta kenakalan sebab ia akan dibinasakan. Semenjak Tuhan menciptakan langit dan bumi, belum pernah Dia membinasakan orang-orang saleh. Justru bagi mereka Tuhan selalu menampakkan kejadian-kejadian yang agung.

## **Kepustakaan**

Bagian I, II dan III seluruhnya diambil dan diolah dari artikel-artikel dari Wikipedia (ensiklopedia gratis) versi bahasa Inggris di *en.wikipedia.org*, dengan judul-judul antara lain (diurutkan menurut abjad)...

*Affluenza, conspicuous consumption, consumer capitalism, consumerism, depression, entertainment, epidemic, financial crisis, fraud, games, Great Depression, hedonism, hyperconsumerism, keeping up with the Joneses, lifestyle diseases, movie industry, natural disaster, pleasure, recession, sex industry, video game, war, World War II*

Bagian IV diolah dari buku-buku

- *The Evolving Self: Psychology for the Third Millennium* (oleh Mihaly Csikszentmihalyi), terbitan 1993 Harper Collins
- *Tafsir Kabir Surah Al-Kahfi* (oleh Mirza Basyiruddin Mahmud Ahmad ra.)
- *Ajaranku* (oleh Mirza Ghulam Ahmad as.), terbitan Jemaat Ahmadiyah Indonesia

## Tentang Penulis



Hendy Kusmariyan lahir di desa Banabungi Pulau Buton di Sulawesi Tenggara pada 31 Mei 1971. Sejak 1982 tinggal di Surabaya. Selepas SMA menunjukkan bakat alami dalam bahasa Inggris. Pekerjaan awal (yang dimulai secara sambilan sejak semester kedua kuliah di Institut Teknologi Bandung pada 1991 sampai memutuskan berhenti pada 2005) adalah penerjemah lepas. Karena kehilangan minat dalam kuliah teknik dia

mengundurkan diri dan pulang ke Surabaya untuk berbisnis sendiri. Sebagai penerjemah ilmiah memiliki banyak klien puas di kalangan mahasiswa pascasarjana (S-2 dan S-3) Universitas Negeri Surabaya yang kampusnya sangat dekat dari rumahnya. Dia telah menghasilkan ratusan terjemahan dalam berbagai bidang studi akademis, mulai astronomi, biologi, fisika, kimia, hingga manajemen, matematika, ilmu olahraga dan psikologi pendidikan.

Memiliki passion (kecintaan) awal dalam Direct Marketing dan kemudian mulai 2004 dalam Internet Marketing, dia menganggap diri tipe penemu yang sangat kreatif, imajinatif, dan cepat mempelajari hal-hal baru yang menarik. Impian untuk membangun bisnis Internet inilah yang membuatnya memutuskan pensiun sebagai penerjemah yang menerima pelanggan pribadi. Dia terus menerjemah dan menulis, namun sejak itu semua untuk digunakan dalam membangun bisnis Internetnya... menerjemahkan dan menulis banyak e-book, menciptakan dan mendisain banyak situs, menulis banyak surat penjualan (*sales letter*) web, dsb..

Hendy membaca banyak buku bisnis, pemasaran langsung, ekonomi-politik hingga sejarah, psikologi, dan agama, baik dengan tujuan pembangunan bisnis pribadi, maupun sebagai bentuk pembelajaran mandiri tanpa-henti sepanjang hayat.

### **Pendidikan & Kursus:**

- 1986 – 1989 Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 5 Surabaya
- 1989 – 1991 Institut Teknologi Bandung (ITB), studi Geofisika, Fakultas Geologi dan Pertambangan
- 1991 – 1992 Kursus kewirausahaan di Lembaga Pendidikan Ketrampilan Kewirausahaan (LPKK) De Mono Surabaya
- 1993 – 1995 Kuliah jarak-jauh Marketing dari International Correspondence School (ICS), Singapura
- 2001 – 2002 Kursus Aplikasi Sistem Bisnis dalam jurusan Teknik Industri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

### **Pengalaman Kerja:**

- 1995 – 2005 Penerjemah ilmiah lepas
- 2000 – 2001 Staf EDP (Pengolahan Data Elektronik) di PT. Bratachem Surabaya, perusahaan distribusi farmasi nasional
- 2005 – 2007 Bisnis online pertama (situs keanggotaan) yang disebut Laptop Club
- 2009 Menciptakan Woro2 Instant Promoter, toolbar Indonesia pertama untuk promosi online instan. Woro2, yang bisa dipasang gratis di <http://woro2.ourtoolbar.com> diciptakan untuk menginovasi bagaimana bisnis melakukan promosi mereka online.
- 2010 – 2015 Mengembangkan software pembuat-situs yang dinamainya *MAVEN (Membership-Affiliate-Viral-Endorse) Marketing*.
- 2012 – 2013 Dikontrak PT. Praweda Ciptakarsa Informatika, Jakarta sebagai penerjemah manual, panduan dan dokumen teknis untuk software yang diproduksi bagi bank klien
- 2014 – 2016 Membantu pengembangan bisnis konsultan Frans M. Royan sebagai mitra

### **Buku Yang Sudah Diterbitkan:**

- **Trik & Strategi Menjual Hardgoods Online** (bersama Frans M. Royan), diterbitkan Juli 2011 oleh Elex Media Komputindo
- **Berbisnis Untuk Menang Atau Tidak Berbisnis Sama Sekali** (bersama Frans M. Royan), diterbitkan Desember 2015 oleh Gramedia Pustaka Utama