

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Jepang dikenal dengan kepercayaan Shintonya. Walaupun ada beberapa aliran kepercayaan dan agama yang berkembang di sana, masyarakat Jepang modern justru cenderung tidak terlalu peduli dengan agama. Bahkan, menurut survei yang dilakukan pada tahun 2011 oleh Ipsos MORI, sebuah lembaga yang ada di Inggris, sebanyak 67% orang Jepang mengaku bahwa dirinya tidak beragama. Pada saat-saat tertentu mereka pergi ke kuil untuk berdoa, namun hal tersebut lebih dianggap sebagai budaya dan kebiasaan saja, bukan suatu keyakinan atau kepercayaan. Banyak perayaan dan festival yang diikuti masyarakat Jepang setiap tahun tanpa mengetahui makna sebenarnya dari perayaan-perayaan tersebut, termasuk Perayaan Natal. Setiap tahun masyarakat memasang ornamen dan hiasan Natal yang sangat beraneka ragam. Di pusat-pusat perbelanjaan dipasang pohon Natal yang megah. Namun, mereka hanya memaknai Natal sebagai sebuah perayaan yang menyenangkan, bukan sebagai hari kelahiran Yesus Kristus sesuai dengan kepercayaan Kristiani.

Umat Kristen di Jepang tidak banyak, kurang dari 1% dari seluruh masyarakat yang mengaku bahwa mereka memeluk agama Kristen. Data dari OMF International menyatakan bahwa ada sekitar 70 orang anggota dari setiap gereja di Jepang, tetapi kurang dari setengahnya yang rutin datang pada hari Minggu untuk beribadah. Walau begitu, ada beberapa karya seniman Jepang,

berupa *anime*, *manga*, maupun film, yang secara langsung maupun tidak langsung menyinggung soal kekristenan, antara lain *Chrono Crusade*, *Hellsing*, *Trinity Blood*, *D. Gray Man*, *Neon Genesis Evangelion*, *Ikemen Desu ne*, *One Pound Gospel*, dan juga *Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi)*.

Anime secara umum adalah sebutan bagi film animasi buatan Jepang. Kata *anime* sendiri merupakan kependekan dari *animation* saat diucapkan dengan lafal Jepang dan dituliskan dengan huruf *katakana*. Perbedaan yang paling mencolok antara *anime* dengan film animasi buatan luar Jepang adalah tema yang diangkat dalam film animasi itu sendiri. Sementara film animasi, atau yang lebih dikenal sebagai film kartun, pada umumnya dianggap sebagai tontonan bagi anak-anak, ada banyak *anime* yang mengangkat tema yang berat dan memang tidak layak dikonsumsi anak-anak. Selain itu, *anime* juga memiliki penggambaran karakter dan ekspresi yang khas.

Sekarang ini, istilah *anime* sudah bergeser menjadi salah satu kategori bagi film animasi sendiri. Misalnya, film animasi buatan studio Nickelodeon di Amerika, *Avatar : The Legend of Aang*, sering dimasukkan ke dalam kategori *anime* karena banyak ciri khas *anime* yang ada dalam film tersebut. Saat ini sudah banyak negara-negara lain yang menyadur gaya gambar *anime* untuk diaplikasikan pada film animasi buatan mereka, contohnya Amerika, Cina, dan Korea.

Anime Fullmetal Alchemist merupakan adaptasi dari *manga* berjudul sama karangan Arakawa Hiromu. Sudah dua kali *manga* ini diadaptasi menjadi *anime*. Yang pertama kali keluar pada tahun 2003 memiliki jalan cerita yang berbeda

dengan *manganya* karena pada saat itu *manganya* belum tamat, sedangkan adaptasi keduanya dibuat pada tahun 2009. Adaptasi kedua yang dikenal dengan judul *Fullmetal Alchemist : Brotherhood* memiliki jalan cerita yang kurang lebih sama dengan *manganya* dengan sedikit penyesuaian di beberapa tempat.

Fullmetal Alchemist menceritakan tentang sepasang kakak-beradik yang melakukan penelitian dan perjalanan untuk mendapatkan *sorcerer's stone* (*kenja no ishi*) agar dapat digunakan untuk mengembalikan tubuh mereka seperti semula. Sang kakak, Edward Elric, kehilangan tangan kanan dan kaki kirinya, sedangkan adiknya, Alphonse Elric, kehilangan seluruh tubuhnya saat mereka mencoba menghidupkan kembali ibu mereka dan melanggar aturan untuk tidak mentransmutasikan manusia. Dalam perjalanan mereka, kebenaran-kebenaran mulai terungkap dan akhirnya diketahui bahwa *sorcerer's stone* itu terbuat dari manusia hidup sehingga mereka mengurungkan niat untuk menggunakan *sorcerer's stone*.

Dalam cerita ini, terdapat beberapa hal yang memiliki persamaan dengan konsep-konsep dalam kekristenan, baik dalam simbol-simbol, tokoh-tokoh, peristiwa, maupun dalam konsep *alchemy* yang menjadi poin terpenting dalam cerita itu sendiri. Sebagai contoh, *alchemy* yang bisa dilakukan manusia biasa harus dilakukan dengan prinsip pertukaran setara, sama dengan keterbatasan manusia yang harus menyediakan bahan dasar jika ingin menciptakan sesuatu yang baru, berbeda dengan Tuhan yang bisa menciptakan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada. Ada suatu dimensi yang dimiliki setiap orang, yang disebut Gerbang atau Pintu Kebenaran. Gerbang Kebenaran memberikan pengetahuan

bagi orang yang dapat memasukinya. Namun, pengetahuan ini tidak didapat dengan gratis, melainkan dengan “ongkos masuk” yang harus ditanggung orang tersebut. Keberadaan Gerbang Kebenaran ini mirip dengan Pohon Pengetahuan Tentang Yang Baik dan Yang Jahat yang ada di Taman Eden yang tertulis dalam kitab Kejadian.

Ada suatu wujud yang “mendiami” dimensi tersebut, yaitu Kebenaran. Sosok yang bertugas untuk menjaga terlaksananya hukum pertukaran setara dalam *alchemy* ini juga mengaku sebagai Tuhan, Satu, Semua, Dunia, dan orang yang memilikinya sendiri. Sosok Kebenaran sendiri mirip dengan Tuhan yang dikenal dalam agama Kristen. Selain itu, ada juga beberapa karakter yang berkaitan dengan unsur kekristenan, antara lain adalah adanya karakter-karakter yang merupakan personifikasi dari tujuh dosa besar manusia. Ketujuh “dosa” itu diciptakan oleh Homunculus yang ingin menyamai dan “memiliki” Tuhan.

Dari indikator-indikator di atas, penulis bermaksud untuk meneliti unsur-unsur kekristenan yang terdapat dalam *anime* tersebut. *Anime* yang akan dibahas adalah *anime* yang dikeluarkan pada tahun 2009 dan terbagi ke dalam 64 episode. Pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan semiotik dan metode yang akan dilakukan adalah metode deskriptif.

1.2 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, masalah yang akan dibahas adalah unsur-unsur kekristenan yang terdapat di *anime Fullmetal Alchemist : Brotherhood* produksi Studio Bones.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa unsur-unsur yang terdapat dalam anime *Fullmetal Alchemist : Brotherhood* berhubungan dengan unsur-unsur yang ada dalam kekristenan, antara lain konsep Tuhan, teori tentang penciptaan, teori tentang dosa dan keselamatan, konsep tujuh dosa besar manusia, peristiwa akhir zaman, dan beberapa unsur lain yang terdapat dalam Alkitab seperti Pohon Pengetahuan Tentang Yang Baik dan Yang Jahat.

1.4 Metode dan Pendekatan

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk membuat gambaran tentang suatu situasi atau kejadian. Di dalam penelitian deskriptif, terdapat upaya untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang sedang terjadi atau ada. Penelitian ini tidak menguji hipotesis, melainkan hanya mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan variabel-variabel yang diteliti.

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan semiotik. Pendekatan semiotik adalah pendekatan yang menggunakan ilmu tentang tanda (semiotika). Secara etimologis, kata 'semiotika' berasal dari bahasa Yunani '*semeion*', yang berarti tanda. Bahasa yang kita gunakan pun merupakan kumpulan dari tanda-tanda. Menurut Ferdinand de Saussure, bahasa harus dipelajari sebagai suatu sistem tanda, namun bahasa bukanlah satu-satunya tanda.

Pada saat itu, Saussure tidak menggunakan istilah ‘semiotika’, melainkan ‘semiologi’, walau definisi dari keduanya tidak berbeda.

Pada tahun 1930an, Charles Morris di Amerika dan Max Bense di Eropa memperkenalkan penemuan seorang filsuf dan ahli logika Amerika, Charles Sanders Peirce yang semasa hidupnya justru hampir tidak dikenal. Menurut Peirce, semiotika sama saja dengan logika karena manusia hanya berpikir dalam tanda saja. Tanda dapat dianggap sebagai tanda hanya bila ia berfungsi sebagai tanda dan tanda berfungsi untuk membuat segala sesuatunya efisien. Misalnya, saat ingin menyampaikan sesuatu tentang ‘kursi’, kita membutuhkan istilah ‘kursi’ bagi benda berkaki empat yang kita gunakan untuk duduk. Dengan begitu, kita tidak perlu menjelaskan suatu benda dengan detail, tetapi cukup dengan “sebutan”nya saja.

Terdapat beberapa syarat bagi suatu hal untuk dapat menjadi sebuah tanda. Pertama-tama, tanda harus terlihat oleh orang lain. Harus ada yang membedakan tanda dengan hal-hal lainnya. Misalnya, jika dalam sebuah ruangan yang penuh dengan meja terdapat sebuah meja yang modelnya berbeda dengan yang lainnya, saat orang melihatnya, tentu orang tersebut akan berpikir bahwa tentu ada perbedaan tertentu pada meja tersebut yang membuatnya berbeda dari yang lainnya. Lalu, tanda pun harus dapat diamati. Tanda harus merujuk pada sesuatu yang lain, yang tidak ada pada saat tanda itu ada, sehingga tanda bersifat representatif, atau mewakili sesuatu. Selain itu, tanda juga bersifat interpretatif karena suatu tanda bisa saja menjadi sesuatu yang berbeda jika dilihat oleh orang yang berbeda.

Dalam sebuah film, dalam penelitian ini, *anime*, keseluruhan isi film itu sendiri merupakan tanda-tanda. Bukan hanya dari dialog-dialog yang diucapkan para tokohnya, melainkan juga dari latar yang dipilih, musik yang mengalun, permainan cahaya, gerakan-gerakan yang dilakukan, dan lain-lain. Sama seperti karya sastra lain seperti novel, film berisi sebuah dunia fiksional yang diciptakan pembuatnya yang memunculkan dunia yang mungkin ada.

Pendekatan ini dipilih karena penulis ingin membuktikan persamaan unsur-unsur dalam *anime Fullmetal Alchemist* dengan unsur-unsur yang terdapat dalam kekristenan melalui tanda-tanda yang ada dalam *anime* tersebut, baik dalam adegan, konsep, penggambaran latar, tokoh, maupun dialog-dialog tokoh.

1.5 Organisasi Penulisan

Penelitian ini tertulis dalam sebuah skripsi yang terbagi atas empat bab yang masing-masing terbagi dalam sub-sub bab. Bab I merupakan bab pendahuluan yang isinya terdiri dari latar belakang masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, pendekatan yang digunakan dalam penelitian, dan organisasi penulisan skripsi. Bab II berisi landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Selain mengenai semiotika berdasarkan Peirce beserta penjelasannya dan semiotika dalam fiksi, juga terdapat pembahasan mengenai konsep-konsep yang terdapat dalam kekristenan, yaitu tentang Allah Tritunggal, dosa, dan keselamatan. Bab III merupakan bab yang berisi pembahasan objek penelitian ini sendiri. Bab ini akan terbagi dalam beberapa sub bab, yaitu uraian dan interpretasi mengenai *alchemy*, transmutasi manusia, Kebenaran, Gerbang

Kebenaran, *sorcerer's stone*, Homunculus, dan Hari Perjanjian. Yang terakhir, Bab IV, merupakan bab yang berisi kesimpulan dari seluruh penelitian ini.