

TESIS

AVATAR : THE LEGEND OF AANG
(Studi Teologis Mengenai Ide *Hero* Film Terhadap Filipi 2:1-11)



Oleh :

Michael Siregar
(52070022)

PROGRAM MASTER OF DIVINITY (M.DIV)
FAKULTAS THEOLOGIA UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA, 2011

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Michael Siregar

NIM : 52 07 00 22

Menyatakan bahwa tesis berjudul "*Avatar : The Legend Of Aang* (Studi Teologis Mengenai Ide *Hero* Film Terhadap Filipi 2:1-11)" adalah hasil karya saya sendiri. Apabila terbukti tesis tersebut merupakan salinan dari karya orang lain, maka saya bersedia melepaskan gelar keserjanaan saya.

Demikian pernyataan saya yang dibuat dengan sesadar-sadarnya dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 27 Juni 2011

Penulis,



Michael Siregar

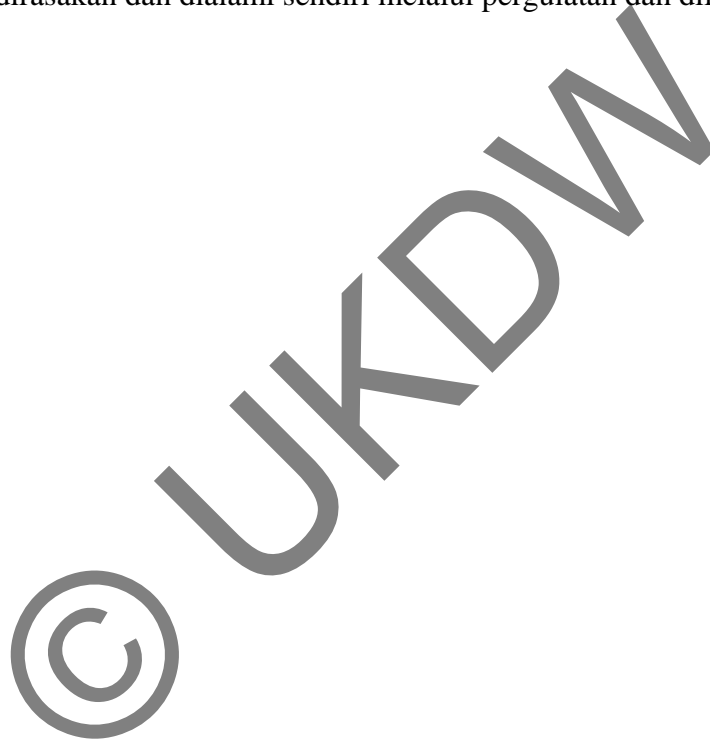
ABSTRAKSI

Tesis ini berbicara mengenai usaha dialog teologis antara film, sebagai produk budaya populer dengan teks Alkitab, yang adalah fondasi iman Kekristenan, terlebih khusus berbicara mengenai masalah ide *hero* (kepahlawanan). Ide *hero* merupakan hal yang mudah ditemukan dalam setiap produk kebudayaan masyarakat, termasuk juga dalam film. Ide *hero* bukan hanya berbicara tindakan heroik dari sang *hero* dengan memberikan dirinya bagi orang lain, namun lebih luas lagi, ide *hero* berbicara mengenai masalah petualangan dan perjalanan (*adventure*), sebuah proses yang mendalam dan memiliki makna tersendiri bagi sang *hero* itu maupun lingkungannya. Gerak cerita petualangan sang *hero* ini dalam film, yaitu film *Avatar : The Legend of Aang*, sebagai salah satu film serial animasi yang cukup populer di Indonesia, akan di dialogkan secara teologis dengan perikop Alkitab, yaitu Filipi 2:1-11, yang di dalamnya juga terkandung sebuah gerak cerita ‘petualangan’ Yesus, khususnya dalam bagian himne yang dikutip Paulus (ayat 6-11), yang digunakan Paulus sebagai alat untuk menasihati jemaat Filipi.

Dalam penelitian terlihat bahwa sang *hero* yang terdapat dalam film menjalani serangkaian proses petualangan. Dengan bantuan analisis naratif yang dikembangkan oleh Vladimir Propp, ditemukan bahwa sang *hero* dalam film *Avatar : The Legend of Aang* masuk ke dalam kategori tipe pencari atau *seeker hero*, karena terlihat kesan penguatan cerita petualangan personal sang *hero* untuk mencari sesuatu demi menjawab kegelisahannya. Determinisme yang paling besar terjadi adalah determinisme dirinya dalam menyelesaikan petualangannya yang penuh pergumulan batin. Pergumulan batin sang *hero* tersebut berhubungan dengan pergulatan perjalanan *hero* mencari jati diri dalam dilema tanggung jawab dan pilihan hidupnya. Selain pencarian jati diri tersebut, sang *hero* digambarkan mencari kebersamaan, persahabatan dan cinta dalam usaha menggapai harapan. Ditambah lagi beberapa tujuan lain seperti usaha mengejar kekuatan dan kekuasaan untuk mencapai kepenuhan jati dirinya itu dan usaha untuk kembali mencari makna keluarga dalam timpangnya peran orang tua.

Sedangkan dalam dialog teologis ide *hero* film *Avatar : The Legend of Aang* dengan teks Filipi 2:1-11 di temukan bahwa (1) baik *hero* dalam film dan Yesus dalam teks juga sama-sama mengalami pergumulan mengenai masalah tanggung jawab dan pilihan personal. Meski keduanya memiliki konteks dan bentuk yang berbeda, namun keduanya sama-sama diharapkan mampu mengambil sebuah keputusan etis. Dalam hal ini tawaran dari Richard Niebuhr mengenai

pilihan *the fitting* menjadi pilihan yang tepat dalam sebuah dilema etis tersebut. (2) *Hero* dan Yesus juga sama-sama bergulat mengenai keberadaan *power*. Tawaran Walter Wink dalam mentransformasi *power* melalui *powers are good, the powers are fallen, the powers must be redeemed*” menjadi sumbangan penting dalam dialog teologis antara *hero* dalam film dan Yesus dalam teks ketika berbicara mengenai *power*. (3) Keduanya pula melihat bahwa relasinya dengan *the others* dalam persahabatan dan cinta merupakan hal yang penting dan signifikan. (4) Terakhir, baik *hero* dalam film dan Yesus, meski memiliki perbedaan dan keunikan, sama-sama menekankan pentingnya sebuah pergumulan personal sebagai bagian dari perjiarahan iman yang otentik yang harus dirasakan dan dialami sendiri melalui pergulatan dan dilema.



LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul :

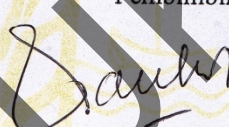
**AVATAR : THE LEGEND OF AANG
(STUDI TEOLOGIS MENGENAI IDE HERO FILM
TERHADAP FILIPI 2:1-11)**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

Michael Siregar (50 07 00 22)

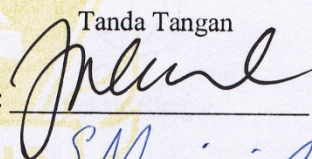
Dalam ujian Tesis Program Studi Pascasarjana (S2) Ilmu Teologi Fakultas Theologia Universitas Kristen Duta Wacana untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Divinitas (M.Div) pada hari Jumat tanggal 24 Juni 2011

Pembimbing

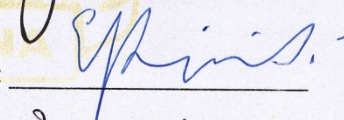

Pdt. Paulus Sugeng Widjaja, MAPS, Ph. D

Penguji :

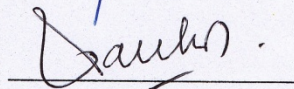
1. Pdt. Yahya Wijaya, Ph. D

Tanda Tangan


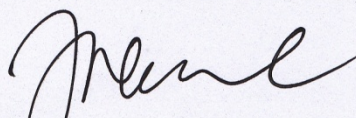
2. Pdt. Prof. Emanuel Gerrit Singgih, Ph. D



3. Pdt. Paulus Sugeng Widjaja, MAPS, Ph. D



Disahkan oleh
Direktur Program Pascasarjana Teologi
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta


Pdt. Yahya Wijaya, Ph. D

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Surat Pertanyaan.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Kata pengantar.....	vi
Abstrak.....	viii
BAB I : Pendahuluan.....	1
I. Latar Belakang Masalah.....	1
II. Rumusan Masalah.....	6
III. Tujuan Penelitian.....	6
IV. Kerangka Teoritis.....	7
V. Metode Penelitian.....	10
VI. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II : Deskripsi Fungsi Dramatis Personae Dalam Film Avatar : The Legend Of Aang.....	14
I. Sekilas Deskripsi Dibalik Film Avatar: The Legend Of Aang.....	14
II. Sinopsis dan Alur Plot film Avatar : The Legend of Aang.....	15
III. Peran cerita utama dalam film Avatar : The Legend of Aang.....	17
IV. Fungsi Dramatis Personae dalam film Avatar : The Legend of Aang.....	21
1. Fungsi absence.....	21
2. Fungsi Lack.....	22
3. Fungsi Mediation.....	23
4. Fungsi the provision, receipt of a magical agent.....	24
5. Fungsi struggle dan branding.....	27
6. Fungsi pursuit dan rescue.....	28
7. Fungsi difficult task.....	29
8. Fungsi solution.....	31
9. Fungsi transfiguration dan punishment.....	33
V. Kesimpulan.....	35

BAB III : Analisa Film Avatar : The Legend Of Aang.....	36
I. Analisa Frekuensi Fungsi Dramatis Personae dominan dalam serial Avatar : The Legend of Aang.....	36
1. Petualangan mencari jati diri dalam pergulatan antara tanggung jawab dan pilihan hidup sang hero.....	36
1.1. Ironi dari realitas tanggung jawab sang hero.....	36
1.2. Usaha untuk menaruh tanggung jawab kepada sang hero.....	39
1.3. Beban psikologis sang hero akibat tanggung jawab yang dipikulnya	41
1.4. Spiritualitas dan tanggung jawab sang hero.....	43
1.5. Titik nadir dari pencarian sang hero.....	48
2. Petualangan hero yang mencari kebersamaan, persahabatan dan cinta untuk menggapai harapan.....	49
3. Hero or Heroes? : Petualangan bersama dalam menjalin cerita.....	54
3.1. Mengejar kekuatan dan kekuasaan untuk mencapai kepenuhan dan jati diri.....	55
3.2. Permasalahan mengenai makna keluarga dan timpangnya peran orang tua.....	59
II. Analisa makna film Avatar: The Legend of Aang dalam konteks sosialnya	62
III. Kesimpulan.....	67
BAB IV : Refleksi dan Dialog Teologis.....	69
I. Latar Belakang teks Filipi 2:1-11.....	69
1. Paulus dan jemaat Filipi.....	69
2. Surat kepada Jemaat Filipi.....	71
3. Struktur Filipi 2:1-11.....	72
II. Esensi Persahabatan dalam Filipi 2:1-11.....	73
1. Ayat 1-5 : Persahabatan sejati membentuk komunitas yang harmonis.....	73
2. Ayat 6-11 : Meneladani bentuk persahabatan dari Yesus.....	77
2.1. Ayat 6-8.....	79
2.2. Ayat 9-11.....	86
III. Refleksi dan Dialog teologis Filipi 2:1-11 terhadap film Avatar: The Legend of Aang.....	88
1. Pilihan dan tanggung jawab hidup sebagai sebuah pergumulan utama	88

2. Hero, Yesus dan Powers (kekuasaan serta kekuatan).....	95
3. Hero, Yesus dan the others : membangun persahabatan dan cinta.....	108
3.1.Hospitalitas personal yang membangun persahabatan.....	109
3.2.Persahabatan dan cinta itu yang menjadi tujuan utama dalam kehidupan.....	112
4. Sang hero dan Yesus : Sebuah Proses Pergumulan Personal.....	116
IV. Kesimpulan.....	117
BAB V : Kesimpulan.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	122



UKDWN

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang Masalah

Tidak bisa disangkal bahwa film animasi banyak beredar di Indonesia. Khususnya dalam tayangan televisi-televisi swasta. Setidaknya beberapa tayangan film animasi yang masih beredar tersebut adalah : RCTI (*George of The Jungle, Doraemon dan Crayon Sinchan*)¹, Global TV (*Avatar: Legend of Aang, Chalkzone, Dora The Explorer, Fairly Odd Parents, Inuyasha, Naruto, Samurai 7, Samurai X, Spongebob Squarepants, Tak and The Power of Jujū, The Adventure of Jimmy Neutron, The Backyardigans dan Weekend Carnival: Chalkzone*)², ANTV (*Abu The Little Dinosaurs, Popeye, Armor Heroes, Astro Boy, Conch Bay, Keroro, Kimba, The White Lion, Land Before Time, Looney Tunes, Puroro, Speed Racer, Ten Brothers, Transformers Galaxy Force, Wacky Racers*)³, INDOSIAR (*Ryukendo, Pokemon, Bakugan Battle Brawlers, Dragon Ball, Blue Dragon, Bleach*)⁴. Dilihat dari banyaknya jumlah judul-judul film animasi di atas menunjukkan bahwa film animasi merupakan salah satu ikon budaya populer yang cukup diminati oleh masyarakat Indonesia.

Dari sejumlah judul film-film animasi di atas kebanyakan ide ceritanya menunjukkan ide kepahlawanan (*heroism*) seorang pahlawan (*hero*) untuk melawan kejahatan (*evil*) yang berakhir dengan menangnya sang *hero* atas kejahatan tersebut. Ide kepahlawanan yang disuguhkan dalam film animasi tidak hanya dalam dimensi

¹<http://www.rcti.tv/genre/program-anak> diakses tanggal 24 Februari 2010

²<http://www.globaltv.co.id/v2/index.php?i=prg&r=cHJvZ3JhbS5waHA=§ion=CHD&page=2> diakses tanggal 24 Februari 2010

³<http://www.an.tv/s/?sid=1&programid=1716> diakses tanggal 24 Februari 2010

⁴http://www.animekita.com/component/option.com_eventlist/Itemid.74/id.1/view.categoryevents/ diakses tanggal 24 Februari 2010

sekuler, tapi ada juga yang mencoba menyisipkan bahkan memakai secara terang-terangan ide yang terdapat dalam dimensi keagamaan, misalnya figurisasi dari salah satu tokoh agama atau dengan menggunakan ide perang kosmis (peperangan antara yang baik dan yang jahat) terhadap sosok *evil* yang impersonal (iblis, setan, vampir, dll) dengan memakai kekuatan supranatural.

Penggunaan ide yang terdapat dalam dimensi keagamaan merupakan sesuatu yang umum dilakukan dalam ide cerita film. Anton Karl Kozlovic membenarkan hal tersebut dengan menyebutnya sebagai usaha figurisasi keagamaan secara terselubung.⁵ Figurisasi ini terdapat dalam subteks dari sebuah teks film. Teks film merupakan jalan cerita film yang terlihat, sedangkan subteks film merupakan narasi yang terselubung yang terdiri dari simbol atau metafora. Artinya film-film populer tidak secara eksplisit menggambarkan ide keagamaan, melainkan ide keagamaan tersebut tersembunyi (*infranarrative*) dalam teks-teks film sekuler yang disebut oleh Kozlovic sebagai *sacred subtext* atau *divine infranarrative*.⁶ Ditambahkan oleh Kozlovic bahwa banyak film-film sekuler (seperti film *science fiction*) dapat memiliki nilai-nilai keagamaan (seperti kesamaan kisah mengenai Kristus) tanpa harus tampil menjadi film yang 'religius'.⁷ Kozlovic juga menyebutkan 4 (empat) contoh penggambaran figur keagamaan secara terselubung dalam subteks film, yang sering di tampilkan dalam jalan cerita film-film yaitu : figurisasi Kristus, figurisasi Perjanjian Baru, figurisasi Perjanjian Lama dan Pararelisasi Buddhisme⁸.

Salah satu film animasi yang memiliki penggambaran figur keagamaan secara terselubung di dalamnya adalah film animasi *Avatar: The Legend of Aang*.

⁵ Anton Karl Kozlovic, "Sacred Subtexts and Popular Film: A Brief Survey of Four categories of Hidden Religious Figurations" dalam *Journal of Contemporary Religion*, Vol. 18, No. 3, 2003, hal. 317

⁶ Ibid.

⁷ Ibid.

⁸ Ibid, hal 319

Film animasi tersebut saat ini sedang ditayangkan setiap hari pukul 08.00 di Global TV (saat penelitian ini sedang dikerjakan).⁹ Penggunaan figurisasi keagamaan yang bisa dirasakan dalam film animasi ini salah satunya adalah penggunaan istilah “Avatar”. Istilah Avatar berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu Avatāra, yang berarti “turun”. Dalam mitologi Hindu, para dewa memanasifestasikan dirinya dengan turun menjelma ke dunia untuk mengembalikan keseimbangan di muka bumi setelah mengalami zaman kejahatan, dan mereka disebut Sang Avatar.¹⁰ Meskipun demikian, figur keagamaan Avatar yang dimunculkan dalam film animasi tersebut tidak secara langsung mengadaptasi ide Avatar dari kitab suci Hindu. Ada sebuah pencampuran ide-ide keagamaan di dalamnya, seperti Hinduisme, Taoisme, Buddhisme, dan praktek keagamaan lainnya.¹¹

Tentunya pencampuran ide keagamaan ini membuat sosok *hero* yang ditampilkan dalam film animasi tersebut menjadi unik. Ditambah lagi dengan penggambarannya dalam sebuah medium televisi, sehingga terdapat, apa yang disebut oleh John Fiske, *The codes of television*, di mana dalam medium televisi terdapat 3 level yaitu : level ideologi (level 3) yang tercampur dalam representasi media (level 2) serta lahir dalam “realita” yang terlihat (level 1).¹² Artinya dalam setiap film terdapat ideologi-ideologi yang ingin disampaikan dan ditransmisikan melalui figurisasi tertentu termasuk figurisasi keagamaan. Bahkan ideologi bisa saja menggunakan mitos-mitos sebagai *sign-vehicle*.¹³ Termasuk bagaimana penggambaran sosok *hero* dalam film animasi menjadi sebuah ideologi yang ingin disampaikan kepada penonton.

⁹ <http://www.globaltv.co.id/v2/index.php?i=prg&r=CHJvZ3JhbS5waHA=&id=42> diakses tanggal 19 Maret 2010

¹⁰ http://id.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Legend_of_Aang diakses tanggal 09 Maret 2010

¹¹ Ibid.

¹² John Fiske, *Television Culture* (London: Routledge, 1987), hal. 5

¹³ St. Sunardi, *Semiotika Negativa* (Yogyakarta: Kanak, 2002), hal. 133

Kekristenan juga merupakan salah satu bagian dari entitas di dalam masyarakat yang juga, mau tidak mau, bersentuhan dengan berbagai produk budaya, termasuk budaya populer yaitu film animasi. Bagaimana budaya populer menggambarkan sebuah ide keagamaan, termasuk sosok *hero*, dalam sebuah medium televisi, yang mungkin memiliki keunikan tersendiri, mendorong kekristenan juga meresponi hal tersebut. Dalam wacana film dan iman Kristen ini, sebenarnya dialog di antara keduanya sudah mulai muncul. Studi mengenai film dan teologi Kristen pun sedang mulai dilakukan. Robert Ellis menyebutkan beberapa isu yang bisa diajukan dalam membangun sebuah refleksi teologis dalam iman Kristen terhadap film¹⁴ : (1) Film mengenai Yesus (*Jesus films*); (2) film yang memiliki karakter Kristus (*Christ films*); (3) film mengenai makna dan “siapa diri kita?” (*meaning and “Who Are We?” films*); (4) film mengenai “kemanusiaan dan dosa” (*‘humanity and sin’ films*); (5) film mengenai masa depan (*film about the future*); (6) film mengenai hal yang transenden (*beyondness films*). Jika mengamati film animasi *Avatar : The Legend of Aang* yang mempunyai ide penyelamatan dunia yang dilakukan oleh perjuangan dan pengorbanan seorang *hero* yang diberi gelar *Avatar*, maka film ini bisa dikatakan memiliki kesamaan ide dalam kategori *Christ film*. Kesamaan tersebut dapat dilihat dari definisi *Christ film* yang ide ceritanya menonjolkan juga sosok atau figur yang “menyelamatkan” (*deliver*) orang lain serta mengorbankan dirinya untuk “keselamatan” orang lain itu, dan ide seperti ini menjadi sebuah ide yang umum dalam kebanyakan film.¹⁵ Hal yang sama juga bisa dilihat kesamaannya dengan ide yang ada dalam Perjanjian Baru mengenai narasi dan tugas Kristus. Bahkan ide mengenai kristologi dan soteriologi juga biasanya

¹⁴Robert Ellis, “Movies and Meaning” dalam *The Expository Times Vol. 112, 2001*, hal. 306-308

¹⁵ *Ibid.* Hal 307

dieksplorasi di dalam sebuah film, meskipun terkadang dalam ide yang agak berbeda dengan ide asli yang terdapat dalam ajaran dan teks kitab suci.

Ide mengenai Kristus, yang berhubungan dengan eksistensiNya (kristologi) sekaligus tugasNya (soteriologi) dalam Perjanjian Baru juga sangat beragam dan memiliki keunikan satu dengan lain. Salah satu ide mengenai Kristus yang memaparkan keduanya terdapat dalam Filipi 2:1-11, yaitu mengenai ide Kenosis. Ide Kenosis Filipi 2:1-11 ini pada umumnya dipahami sebagai bentuk pengorbanan diri demi keselamatan manusia yang dilakukan Kristus melalui pengosongan diriNya menjadi manusia (inkarnasi). Ide kenosis yang terdapat dalam Filipi 2:1-11 sebenarnya terfokus dalam ayat 6-11, sebuah himne dari jemaat perdana, yang dikutip oleh Paulus sebagai alat baginya untuk membangun argumen mengenai pentingnya inkarnasi Yesus tersebut dalam membangun kesatuan jemaat Filipi pada saat itu. Himne ini sendiri sebenarnya mempunyai sebuah gerak cerita yang menggambarkan 'petualangan' Yesus mulai dari pengakuan diriNya memiliki 'rupa Allah' hingga proses pengosongan dan menjadi manusia dalam 'rupa hamba' hingga masuk ke dalam kematian, yaitu kematian Kayu Salib dan berakhir pada kemuliaanNya, sebagai bentuk konfirmasi dari Allah sendiri atas 'petualangan' Yesus itu. Tentu gerak cerita 'petualangan' Yesus dalam himne semacam ini memberikan makna dan pergumulan tersendiri bagi Paulus sehingga ia sendiri berani menggunakannya sebagai alat pembelajaran bagi jemaat Filipi. Keberanian Paulus untuk menggunakan himne yang mengandung gerak cerita 'petualangan' tersebut tentunya membuat perikop ini menjadi unik dibandingkan dengan perikop lain yang senada. Tidak bisa dipungkiri bahwa Paulus juga memang mempunyai kepentingan membangun teologinya dengan menggunakan himne 'petualangan' tersebut. Maksud teologi Paulus dalam gerak cerita 'petualangan' itu, bagi penulis,

akan sangat menarik untuk didialogkan terhadap gerak cerita petualang sang *hero* yang terdapat dalam film dengan tujuan memahami ide *hero* secara teologis. Sehingga pada akhirnya, ide Kenosis mengenai Kristus yang terdapat dalam Filipi 2:1-11 ini akan coba direfleksikan secara teologis sekaligus didialogkan dengan ide *hero* yang terdapat dalam film animasi *Avatar : The Legend of Aang*, sebagai usaha dalam studi berteologi dalam budaya populer.

II. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini :

1. Bagaimana ide *hero* yang terdapat dalam serial film animasi *Avatar: The Legend of Aang*?
2. Mengapa ide *hero* dikembangkan semacam itu serta apa yang menjadi maknanya?
3. Bagaimana ide hero serial film animasi *Avatar: The Legend of Aang* didialogkan dalam pemahaman Filipi 2:1-11?

III. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui ide *hero* yang terdapat dalam serial film animasi *Avatar: The Legend of Aang*.
2. Untuk memahami lebih dalam makna ide *hero* yang terdapat dalam serial film animasi *Avatar: The Legend of Aang*.
3. Untuk membangun refleksi teologis terhadap ide *hero* dalam serial film animasi *Avatar: The Legend of Aang* melalui dialog dalam Filipi 2:1-11.

IV. Kerangka Teoritis

Ide *hero* merupakan ide yang umum dalam setiap kebudayaan dan masyarakat. Secara umum kisah-kisah mengenai *hero* muncul dari kisah-kisah mitologi yang dimiliki dan dipertahankan oleh masyarakat. Kisah kepahlawanan tersebut tetap dipertahankan karena ada keyakinan bahwa *hero* adalah seseorang yang memberikan nyawanya untuk sesuatu yang lebih besar dari dirinya,¹⁶ dan untuk melakukan tugasnya tersebut, seorang *hero* akan masuk ke dalam sebuah petualangan.¹⁷ Petualangan inilah yang menjadi jalan cerita utama dalam perjalanan *hero* mengemban tugasnya tersebut. Bahkan petualangan sang *hero* tersebut seperti sebuah perjalanan siklus hidup manusia (*rites of passage*).¹⁸ Meskipun banyak variasi yang terdapat dalam kisah-kisah *hero* mitologis, namun penekanan dalam aspek petualangan tersebut menjadi sebuah kesamaan.

Oleh karenanya, kerangka teori yang dipakai untuk menganalisa film *Avatar : The Legend of Aang* adalah dengan menggunakan Analisa Naratif. Dalam hal ini analisa naratif akan mengambil keseluruhan teks sebagai objek analisis, berfokus pada struktur kisah atau narasi. Satu pendekatan kunci pada analisis naratif adalah Analisis Fungsional, yang bersumber dari karya Vladimir Propp, *Morphology of the Folk Tale* (1968).

¹⁶ Joseph Campbell, *The Power of Myth* (New York: Doubleday, 1988), hal. 123; Ditambahkan olehnya bahwa *hero* memiliki 2 (dua) tipe tindakan (*deeds*), yaitu tindakan fisik (*physical deed*) di mana *hero* melakukan tindakan yang berani dalam pertempuran ataupun usaha menyelamatkan nyawa seseorang, dan sedangkan yang kedua adalah tindakan spiritual (*spiritual deed*), di mana sang *hero* belajar untuk mengalami pengalaman supernormal dalam ukuran kehidupan spiritual manusia lalu kembali dari pengalamannya dengan sebuah pesan ataupun ajaran.

¹⁷ Ibid., untuk menjalankan tindakan (*deeds*) tersebut sang *hero* harus memulai sebuah petualangan yang dimulai dari seseorang yang merasa sesuatu telah tercabut atau terambil dari dirinya ataupun seseorang yang merasa kekurangan sesuatu dalam keadaan normal.

¹⁸ Menurut Campbell ide *rites of passage* sebagai standar petualangan *hero* dalam kisah mitologis, yaitu perjalanan mulai dari pemisahan (*separation*) kemudian inisiasi (*initiation*) dan diakhiri dengan kedatangan kembali (*return*). Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (New York: Meridian Books, 1956), hal. 30

Propp berhasil mengembangkan ide mengenai morfologi bentuk dalam karya sastra ketika ia menganalisa lebih dari 300 cerita rakyat Rusia dalam bukunya *Morphology of The Folktale* (1928). Idennya mengenai morfologi bentuk tersebut ternyata dapat diaplikasikan dalam karya sastra lain termasuk film yang memiliki struktur narasi di dalamnya.

Propp menyebutkan unit narasi dasar dari teks adalah fungsi (*function*). Menurut Propp, seperti yang dielaborasi oleh Stam et.al, bahwa fungsi “*is understood as an act of character, defined from the point of view of its significance for the course of the action*”.¹⁹ Dalam memahami fungsi, Propp menjelaskan lebih lanjut mengenai hal yang terkait dengan fungsi itu sendiri²⁰:

1. *Function serve as stable, constant elements in folktales, independent of who performs them, and how they are fulfilled by the dramatis personae. They constitute the components of folktale.*
2. *The number of functions known in the fairy tale is limited.*
3. *The sequence of functions is always identical.*
4. *All fairy tales, by their structure, belong to one and the same type.*

Dalam penelitiannya, Propp menemukan 31 fungsi dalam narasi *folktale* yang membangun sebuah narasi cerita. Berkaitan dengan fungsi-fungsi itu, Propp juga menyatakan bahwa fungsi tidak bisa terlepas dari Peran Cerita (*dramatis personae*). Peran cerita ini menjadi wilayah di mana bidang (*spheres*), tempat aksi berlangsung, berjalannya fungsi-fungsi di atas dalam sebuah narasi dan terdapat 7 (tujuh) peran cerita (*dramatis personae*) yaitu : *villain, donor, helper, hero, Princess and her father, dispatcher, false hero*.

Propp juga membagi 2 kategori tipe hero dalam cerita : *seekers-heroes* dan *victim-heroes*.²¹ Jika cerita menitikberatkan pada sebuah pencarian (entah pencarian harta, ilmu atau orang yang hilang) dan bukan dititikberatkan terhadap apa yang

¹⁹Robert Stam et.al., *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, post-structuralism and beyond* (London: Routledge, 1998), hal 80-81

²⁰Vladimir Propp, *Morphology of The Folktale* (Bloomington: Indiana University, 1958), hal 20-21

²¹Ibid., hal. 34

sedang dicari, maka *hero* seperti ini masuk kategori *seekers*. Sebaliknya, jika dalam cerita sang *hero* diceritakan mengorbankan atau dikorbankan untuk sesuatu hal dan seluruh jalan cerita tersebut berhubungan dengan takdirnya, maka *hero* tersebut adalah *victim-heroes*. Kategori dapat diperoleh dari analisa frekuensi dominan fungsi yang terdapat dalam sebuah film atau cerita.

Untuk analisa teologisnya, maka penulis memilih Filipii 2:1-11. Pemilihan ini dikarenakan teks tersebut sering dimaknai sebagai pengorbanan dan perjuangan Yesus. Hal itu ditunjukkan oleh Hawthorne bahwa apa yang Yesus kerjakan dalam kenosis Filipii 2:1-11 sebagai sebuah keteladanan tertinggi (*supreme example* atau *ultimate model*) soal kerendahan hati, pengorbanan diri (*self-sacrificing*), penyangkalan diri (*self-denying*) dan pemberian diri (*self-giving*).²² Meskipun Yesus tidak disebutkan sebagai *hero* dalam teks, namun pemaknaan apa yang dikerjakan Yesus dalam kenosis, setidaknya menunjukkan bahwa apa yang Yesus kerjakan, dalam beberapa hal, memiliki kesamaan pemahaman yang terdapat dalam ide *hero* film-film. Memang secara umum kenosis dipahami sebagai “pengosongan” diri. Pemahaman ini dimunculkan oleh Paulus ketika ia berbicara mengenai Yesus yang berkenosis dari “rupa Allah” menjadi “rupa hamba” dan “menjadi sama dengan manusia” (Fil 2:6-7). Ide kenosis ini pun berkembang menjadi sebuah bangunan kristologi, khususnya mengenai tabiat atau eksistensi diri Yesus. Meskipun dalam perkembangannya tersebut, eksistensi Yesus (kristologi) yang dibangun dalam wacana kenosis mengundang begitu banyak perdebatan di antara para ahli.²³ Namun demikian, penelitian ini tidak akan masuk terlalu jauh ke dalam perdebatan tersebut,

²²Gerald F. Hawthorne, *World Biblical Commentary, vol. 43: Philippians* (Texas: World Books Publisher, 1983), hal. 79

²³Lihat Gerald F. Hawthorne, *World Biblical*, hal. 85 dan Teresa KuoYu Tsui, “Kenosis in the Letter of Paul to the Philippians: The Way of the Suffering Philippians Community to Salvation” dalam *Louvain Studies 31* (2006), hal. 314

melainkan akan menggunakan ide kenosis yang terdapat dalam Filipi 2:1-11 sebatas menggambarkan Yesus dalam eksistensiNya (kristologi) sekaligus tugasNya (soteriologi), karena menurut penulis ide kenosis ini mengandung kedua hal tersebut, baik eksistensiNya sekaligus juga tugasNya. Oleh karenanya, kesamaan dan keunikan tersendiri dari kedua konteks, yaitu film animasi dan Filipi 2:1-11 yang bertemu ini akan menjadi suatu hal yang menarik untuk didialogkan satu dengan yang lain, terutama dalam upaya memberikan sebuah penilaian etis teologis terhadap ide *hero* dalam film animasi *Avatar : The Legend of Aang*.

V. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian film animasi ini dikategorikan sebagai sejenis penelitian literatur karena pada dasarnya obyek yang akan diteliti adalah struktur narasi yang ada dalam film animasi dalam usaha mencari makna mengenai ide *hero* di dalamnya. Selain itu penelitian literatur juga dilakukan dalam usaha merefleksikan dan mendialogkan secara teologis ide *hero* dalam film animasi dengan Filipi 2:1-11.

Sumber-Sumber Utama

Sumber utama yang menjadi data dalam penelitian ini adalah : (1) dalam analisa film animasi maka adegan film dan skrip film menjadi sumber utamanya. (2) sedangkan dalam usaha merefleksikannya secara teologis, penelitian ini akan menafsirkankembali mengenai ide kenosis dalam Filipi 2:1-1 dengan dibantu beberapa pemikiran yang terdapat dalam buku-buku teologi.

Cara Menganalisa

Cara menganalisa penelitian ini adalah sebagai berikut :

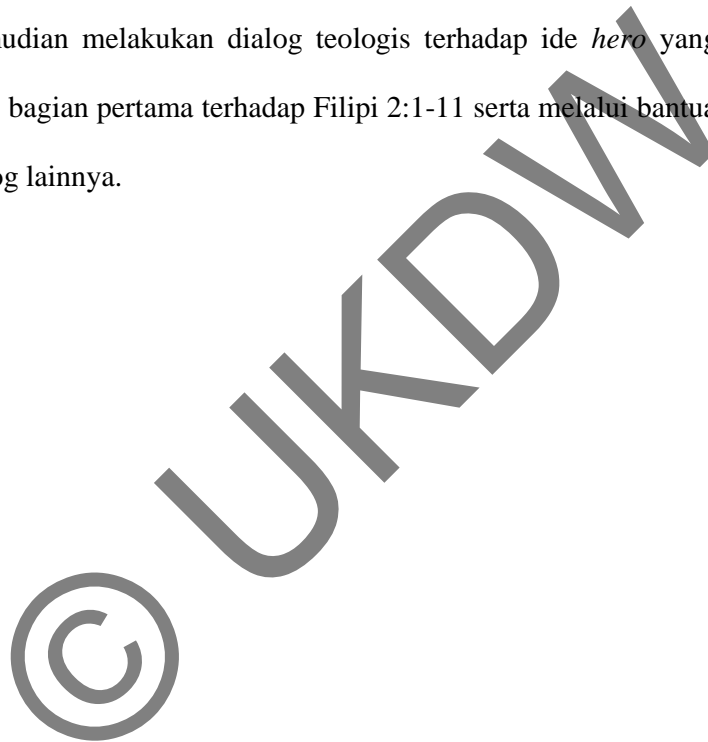
1. analisa *hero* akan dilakukan dengan menggunakan klasifikasi Propp mengenai fungsi, peran cerita, bidang-bidang aksi dan pergerakan yang terdapat dalam film animasi *Avatar : The Legend of Aang*. Fungsi-fungsi tersebut adalah :

Function		Event
Symbol	Fuction Name	
A	Initial situation	Members of family or hero introduced
B	Absentation	One of the members of family absents himself from home
γ	Interdiction	An interdiction is addressed to the hero
δ	Violation	An interdiction is violated
ε	Reconnaissance	The villain makes an attempt at reconnaissance
ζ	Delivery	The villain receives information about his victim
η	Trickery	The villain attempts to deceive his victim
θ	Complicity	The victim submits to deception, unwittingly helps his enemy
A	Villainy	The villain causes harm or injury to a member of family
A	Lack	One member of family lacks something or wants something
B	Mediation	Misfortune is made known, hero is dispatched
C	Counteraction	Seeker agree to decide on counteraction
\uparrow	Departure	The hero leaves home
D	1st function of donor	Hero is tested, receives magical agent or helper
E	Hero's reaction	Hero react to action of the future donor
F	Receipt of magic agent	Hero acquires the use of magical agent
G	Spatial transference	Hero led to object or search
H	Struggle	Hero and villain join in direct combat
J	Branding	Hero is branded
I	Victory	Villain is defeated
K	Liquidation	Initial misfortune or lack is liquidated
\downarrow	Return	The hero return
Pr	Pursuit	A chase: the hero is pursued
Rs	Rescue	Rescue of hero from pursuit
O	Unrecognized arrival	The hero, unrecognized, arrives home or in another country
L	Unfounded claims	A false hero presents unfounded claims
M	Difficult task	A difficult task is proposed to the hero
N	Solution	The task is resolved
Q	Recognition	The hero is recognized
Ex	Transfiguration	The hero is given a new appearance
U	Punishment	The villain is punished
W	Wedding	The hero is married and ascends the throne

Sedangkan peran cerita yang menjadi tempat setiap fungsi-fungsi di atas mengambil tempat adalah sebagai berikut :

Villian	Villainy, fight with hero, pursuit hero
Donor	Preparation for transmission of magical agent, provision of the hero with a magical agent
Helper	Aids hero in solving difficult task, etc
Princess and her father	Sought-for person, assign difficult task
Dispatcher	Send hero on his mission
Hero	Search for something or fights with villain
False hero	Claim to be hero but is unmasked

2. Kemudian melakukan dialog teologis terhadap ide *hero* yang sudah dianalisa pada bagian pertama terhadap Filipi 2:1-11 serta melalui bantuan pemikiran para teolog lainnya.



VI. Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan

Dalam bagian ini peneliti akan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II. Deskripsi Fungsi *Dramatis Personae* Dalam Film *Avatar : The Legend Of Aang*

Dalam bagian ini peneliti akan mendeskripsikan Fungsi *dramatis personae* dominan yang terdapat film animasi *Avatar : The Legend of Aang*.

Bab III. Analisa Film *Avatar : The Legend Of Aang*

Dalam bagian ini peneliti akan menganalisa ide *hero* yang terdapat dalam serial film animasi *Avatar : The Legend of Aang*.

Bab IV. Refleksi dan Dialog Teologis Film *Avatar : The Legend Of Aang & Filipi 2:1-11*

Dalam bagian ini peneliti akan merefleksikan dan mendialogkan Filipi 2:1-11 terhadap ide *hero* yang terdapat dalam serial film animasi *Avatar : The Legend of Aang*.

Bab V. Kesimpulan

BAB V

KESIMPULAN

Bab ini akan menyimpulkan segala hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang berusaha dijawab yang terdapat dalam Bab I sebelum, yaitu :

1. Ide *hero* yang terdapat dalam film *Avatar : The Legend of Aang* didapatkan melalui pengamatan terhadap fungsi yang terdapat *dramatis personae* yang dianalisa frekuensi distribusinya. Mengikuti alur fungsi *dramatis personae* film animasi pada bab 2, maka akan diperoleh informasi bahwa *hero* dalam film ini adalah tipe pencari atau *seeker hero*. Dalam struktur fungsi *dramatis personae* yang muncul terlihat kesan penguatan cerita petualangan personal sang *hero* untuk mencari sesuatu demi menjawab kegelisahannya. Unsur petualangan personal ini memberikan kesan bahwa peran musuh dan tindakan jahat tidak terlalu mempengaruhi inti cerita, meskipun *hero* harus berhadapan dengan musuh yang nyata pada akhirnya sebagai bentuk akhir dari petualangan pencariannya. Musuh dan tindakan jahat berfungsi sebagai bingkai dalam inti pencarian sang *hero*. Determinisme yang paling besar terjadi adalah determinisme dirinya dalam menyelesaikan petualangannya yang penuh pergumulan batin.
2. Ide *hero* dengan tipe *seeker hero* dikembangkan dalam film mempunyai tujuan untuk menonjolkan pergulatan perjalanan *hero* mencari jati diri dalam dilema tanggung jawab dan pilihan hidupnya. Selain pencarian jati diri tersebut, sang *hero* digambarkan mencari kebersamaan, persahabatan dan cinta dalam usaha menggapai harapan. Ditambah lagi beberapa tujuan lain seperti usaha mengejar

kekuatan dan kekuasaan untuk mencapai kepenuhan jati dirinya itu dan usaha untuk kembali mencari makna keluarga dalam timpangnya peran orang tua. Namun ide *hero* semacam ini menjadi sejalan dengan jika dianalisa dalam konteks sosialnya dan akan diperoleh pemahaman bahwa film *Avatar : The Legend of Aang* dikategorikan sebagai film dengan sentuhan posmodernisme. Hal itu disebabkan kuatnya penggambaran ironi atau nihilisme dunia modern dalam film. Film ini berusaha menantang keyakinan dan struktur makna dan sistem yang sudah mapan, yang merupakan sebuah ilusi dari kebenaran itu sendiri. Misalnya pemberhalaan konsep “penyelamatan” demi perdamaian hanya bisa dimungkinkan dengan menggunakan kekerasan. Ilusi semacam ini berusaha untuk dikritisi oleh film dalam konteks negara Amerika pasca 9/11 tahun 2003, yang menyeret mereka kepada sebuah peperangan besar, yang akhirnya membuat terpuruknya perekonomian Amerika selama terjadi perang tersebut. Ilusi ini pun mendapat justifikasi teologis dari agama itu sendiri. Sehingga dampaknya menjadi sangat luar biasa pada sendi sosial dan ekonomi bangsa tersebut, bahkan membuat Amerika masuk ke dalam era *American Paranoia*.

3. Berangkat dari ide *hero* yang sudah dianalisa, lalu ide *hero* tersebut didialogkan secara teologis dengan Filipi 2:1-11 dan diperoleh beberapa hal : (1) Baik *hero* dalam film dan Yesus dalam teks juga sama-sama mengalami pergumulan mengenai masalah tanggung jawab dan pilihan personal. Meski keduanya memiliki konteks dan bentuk yang berbeda, namun keduanya sama-sama diharapkan mampu mengambil sebuah keputusan etis. Dalam hal ini tawaran dari Richard Niebuhr mengenai pilihan *the fitting* menjadi pilihan yang tepat dalam sebuah dilema etis tersebut. (2) *Hero* dan Yesus juga sama-sama bergulat mengenai keberadaan *power*. Tawaran Walter Wink dalam mentransformasi

power melalui *powers are good, the powers are fallen, the powers must be redeemed*”menjadi sumbangan penting dalam dialog teologis antara *hero* dalam film dan Yesus dalam teks ketika berbicara mengenai *power*. (3) Keduanya pula melihat bahwa relasinya dengan *the others* dalam persahabatan dan cinta merupakan hal yang penting dan signifikan. (4) Terakhir, baik *hero* dalam film dan Yesus, meski memiliki perbedaan dan keunikan, sama-sama menekankan pentingnya sebuah pergumulan personal sebagai bagian dari perjiarahan iman yang otentik yang harus dirasakan dan dialami sendiri melalui pergulatan dan dilema.

© UKDWN

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Buku

- Abineno, J.L. *Tafsiran Surat Filipi*, Jakarta : BPK, 1967
- Banks, Robert. *Paul's Idea of Community*, Exeter : The Paternoster Press, 1980
- Barclay, William. *The letters to Philippians, Colossians and Thesallonians*, Louisville : Westminster John Knox Press, 1975
- Beare, F.W. *A commentary on the Epistle to the Philippians*, London: Black, 1959
- Bethge, Eberhard. *Friendship and Resistance: Essays on Dietrich Bonhoeffer*, Geneva : WCC Publications, 1995
- Bruce, F.F. *Philippians : New international biblical commentary*, Massachusetts : Hendrickson Publishers, 1989
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*, New York: Meridian Books, 1956
- . *The Power of Myth*, New York: Doubleday, 1988
- Craddock, Fred B. *Philippians: A bible commentary for teaching and preaching*, Atlanta: John Knox Press, 1985
- Ellul, Jacques. *The Ethics of Freedom*, Michigan : Wm. B. Eerdmans Publishing Company, 1976
- Fee, Gordon D. *Philippians*, Illinois: InterVarsity Press, 1999
- Fiske, John. *Television Culture*. London: Routledge, 1987
- Groenen, C. *Pengantar ke dalam Perjanjian Baru*, Yogyakarta: Kanisius, 1993
- Hawtrone, Gerald F. *Philippians: Word Biblical Commentary, Vol. 43*, Texas: Word Books Publisher, 1983
- Hendriksen, William. *New Testament Commentary : Philippians, Colossians and Philemon*, Michigan : Malloy, 1989
- Hershberger, Michele. *Hospitalitas - Orang asing: Teman atau Ancaman?*, Jakarta : Gunung Mulia, 2009
- Marxsen, Willi. *Pengantar Perjanjian Baru – Pendekatan Kritis terhadap Masalah-masalahnya*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1994

Michael, J. Hugh. *The epistle of Paul to the Philippians*, Toronto : Hodder and Stoughton, 1964

Muller, Jac. J. *The New International Commentary on The New Testament : The Epistle of Paul to The Philippians*, Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans Publishing Company, 1988

Niebuhr, H. Richard. *The responsible Self: An Essay in Christian Moral Philosophy*, New York : Harper & Row Publisher, 1963

Propp, Vladimir. *Morphology of The Folktale*, Bloomington: Indiana University, 1958

Reid, Jennings B. *Jesus : God's emptiness, God's fullness*, Mahwah: Paulist Press, 1990

Reisman, John M. *Anatomy of Friendship*, Massachusetts : The Lewis Publishing Company, 1979

Stam et.al., Robert. *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, post-structuralism and beyond*, London: Routledge, 1998

Sunardi, St. *Semiotika Negativa*, Yogyakarta: Kanak, 2002

Wink, Walter. *Engaging the Power : Discernment and Resistance in a World of Domination*, Minneapolis : Fortress Press, 1992

----- . *The Powers That Be*, New York : A Galilee Book, 1998

Daftar Jurnal

Collins, Adela Yarbro. "Psalms, Philippians 2:6-11, and The Origins of Christology," dalam *Biblical Interpretation* 11 (2003)

Ellis, "Movies and Meaning" dalam *The Expository Times Vol. 112, 2001*

Gonsalves, Francis. "The Implication of Kenosis Christology for Contextual Christology," dalam *Vidyajyoti Journal of Theology Reflection* 66 (January 2002)

Kozlovic, Anton Karl. "Sacred Subtexts and Popular Film: A Brief Survey of Four categories of Hidden Religious Figurations" dalam *Journal of Contemporary Religion, Vol. 18, No. 3, 2003*

KuoYu Tsui, Teresa. "Kenosis in the Letter of Paul to the Philippians: The Way of the Suffering Philippians Community to Salvation" dalam *Louvain Studies* 31 (2006)

Fitzgerald, John. "Christian Friendship: John, Paul and Philippians" dalam *Interpretation* 61 (2007)

Kurz, William S. “Kenotic Imitation of Paul and of Christ in Philippians 2 and 3” dalam *Discipleship in the New Testament*, Philadelphia : Fortress Press, 1985

Marchal, Joseph A. “Expecting a Hymn, Encountering an Argument: Introducing the Rhetoric of Philippians and Pauline Interpretation” dalam *Interpretation* 61 (2007)

Daftar Artikel Online

<http://www.rcti.tv/genre/program-anak>
<http://www.globaltv.co.id/v2/index.php?i=prg&r=cHJvZ3JhbS5waHA=§ion=CHD&page=2>
<http://www.an.tv/s/?sid=1&programid=1716>
http://www.animekita.com/component/option,com_eventlist/Itemid,74/id,1/view,categories/egoryevents/
<http://www.globaltv.co.id/v2/index.php?i=prg&r=cHJvZ3JhbS5waHA=&id=42>
http://id.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Legend_of_Aang
http://en.wikipedia.org/wiki/Airbender#Air_Nomads
http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Last_Airbender_%28season_1%29
http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Last_Airbender_%28season_2%29
http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Last_Airbender_%28season_3%29
<http://www.animationinsider.net/article.php?articleID=1153>
<http://www.viacom.com/NEWS/NewsText.aspx?RID=1077954>
http://en.wikipedia.org/wiki/Airbender#Air_Nomads
http://avatar.wikia.com/wiki/Lion_Turtle
http://en.wikipedia.org/wiki/Deus_ex_machina
<http://www.informationclearinghouse.info/article5648.htm>
<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/graphic/2008/03/25/GR2008032500711.html>
http://en.wikipedia.org/wiki/Civilian_casualties_of_the_War_in_Afghanistan_%282001%E2%80%93present%29#Civilian_and_overall_casualties_.282007.29
<https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/us.html>
http://www.huffingtonpost.com/philip-giraldi/the-violent-radicalizatio_b_74091.html
http://books.google.co.id/books?id=ocffRA39NI8C&dq=For+God+and+Country&source=bl&ots=DOJh26SaDK&sig=NnT3o2OK_oJBkkGAQ2WliUbCwTk&hl=id&ei=Q3ipTIT0I8iWcb3W0aAN&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBUQ6AEwAA