

**HARAPAN ADANYA DUNIA LAIN SETELAH KEMATIAN DALAM
BUDAYA POPULER ANIME ISEKAI DITINJAU DARI TEOLOGI
PENGHARAPAN**



Disusun oleh :

Handika Yohanes Simbolon

NIM : 01150060

**SKRIPSI UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT DALAM
MENCAPAI GELAR SARJANA PADA
FAKULTAS TEOLOGI**

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

YOGYAKARTA


2022

**HARAPAN ADANYA DUNIA LAIN SETELAH KEMATIAN DALAM
BUDAYA POPULER ANIME ISEKAI DITINJAU DARI TEOLOGI
PENGHARAPAN**

Disusun oleh :

Handika Yohanes Simbolon

NIM : 01150060



**SKRIPSI UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT DALAM
MENCAPAI GELAR SARJANA PADA
FAKULTAS TEOLOGI**

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

YOGYAKARTA

2022

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Handika Yohanes Simbolon
NIM : 01150060
Program studi : Filsafat Keilahian
Fakultas : Teologi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“HARAPAN ADANYA DUNIA LAIN SETELAH KEMATIAN DALAM BUDAYA POPULER ANIME ISEKAI DITINJAU DARI TEOLOGI PENGHARAPAN”

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 12 Januari 2023



Yang menyatakan

(Handika Yohanes Simbolon)

NIM.01150060

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

**HARAPAN ADANYA DUNIA LAIN SETELAH KEMATIAN DALAM BUDAYA
POPULER ANIME ISEKAI DITINJAU DARI TEOLOGI PENGHARAPAN**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

Handika Yohanes Simbolon

01150060

dalam Ujian Skripsi Program Studi Ilmu Teologi

Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana

Filsafat Keilahian pada tanggal 14 Desember 2022

Nama Dosen

1). Pdt. Wahyu Satria Wibowo, M.Hum, Ph.D

(Dosen Pembimbing)

2). Dr. Leonard Chrysostomos Epafra, S.Si., M.Th

(Dosen Penguji)

3). Pdt. Robert Setio, Ph.D

(Dosen Penguji)

Tanda Tangan



Yogyakarta 05 Januari 2023

Disahkan Oleh:

Dekan

Kepala Bidang Studi




Pdt. Robert Setio, Ph.D


Pdt. Dr. Jozef M. N. Hehanussa, M.Th

PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Handika Yohanes Simbolon

NIM : 01150060

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Harapan Adanya Dunia Lain Setelah Kematian Dalam Budaya Populer *Anime Isekai* Ditinjau Dari Teologi Pengharapan” merupakan hasil kerja saya. Semua pendapat atau pemikiran orang lain yang saya gunakan telah tercatat sebagai referensi dalam bentuk catatan kaki dan tercantum di daftar Pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat.

Yogyakarta, 30 November 2022



Handika Yohanes Simbolon

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis sampaikan, atas rahmat Tuhan yang telah memberikan pengharapan serta penghiburan dalam penyelesaian karya akhir, Penulis belajar tentang makna pengharapan yang tercipta oleh sebab pengorbanan, Penulis juga menyadari betapa terbatas dan kurangnya penulis, jika tidak disertai oleh orang-orang yang mengasihi penulis, yang hadir serta memberikan dukungan kepada penulis hingga terselesaikannya karya ini, Penulis sangat bersyukur dan mengucapkan banyak sekali terima kasih kepada:

1. Pdt. Paulus Sugeng Widjaja, MAPS, Ph.D beserta Ibu Pdt. Djanti Diredja, dan juga dukungan dari SEED (Samuel Ester Education Development) yang memberikan dukungan moril dan juga material kepada Penulis, sejak penulis berkuliah di Universitas Kristen Duta Wacana.
2. Almarhum Papa dan Mama serta saudara dan saudari Penulis, yang tiada hentinya mendoakan penulis dan terus memberikan semangat kepada Penulis. Terkhusus kepada kakak Penulis Emerson Chan Simbolon, juga kakak ipar Ruslan Yohanes Bacas yang terus mendukung penulis dalam pemberian moral dan material, sehingga penulis bisa tetap melanjutkan perkuliahannya di Yogyakarta.
3. Pdt. Wahyu Satrio Wibowo, Ph.D yang membimbing Penulis dalam penyelesaian tugas akhir.
4. Sinode GKMI terkhusus PSDM yang memberikan bantuan kepada penulis dalam penyelesaian karya akhir.
5. Sahabat-sahabat saya di NDABLEG: Evangelion Kardia Saputra, Thomas Bastian Lohy, Graciana Tiofani Agatha, Doulosa Christi Pristinata, Bagus Yafet Merari Harianja. Yang menjadi teman dan penghibur dalam masa-masa sulit Penulis.
6. Daniel Rajagukguk yang menjadi teman dalam susah dan duka, yang selalu setia menemani penulis dalam penyelesaian karya akhir ini.
7. Yosua Asido Parulian Simbolon yang menjadi sahabat penulis dari awal perkuliahan hingga sampai akhir, yang tetap menemani Penulis dalam penulisan karya akhir ini.
8. Group UNO: Rahmatullah Al-Barawi, Ibnu Ghulam Tufail, dan Uswatun Hasanah, yang menemani penulis dikala penat
9. Uswatun Triana yang menjadi sahabat yang menemani dan memberikan kekuatan kepada Penulis dalam masa-masa sulit yang penulis hadapi.

10. Sahabat-sahabat Penulis di YIPC, yang menjadi kekuatan serta tempat Penulis belajar dan menjadi pribadi yang lebih baik.
11. Kunny Izza Indah Afkarina yang telah membantu penulis dan memberikan semangat Ketika mengerjakan karya tulis ini.
12. Gilang Herdyan Prastomo Suseno yang telah menemani penulis dikala penat.

Akhir kata, penulis mengharapkan adanya kritik serta saran yang membangun dari semua pihak yang membaca karya akhir ini, Penulis juga berharap adanya tulisan yang masih jauh dari kata sempurna ini dapat memberikan ruang untuk refleksi bahkan menjadi bahan untuk diskusi.



Yogyakarta, 29 November 2022

Handika Yohanes Simbolon

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN COVER</u>	<u>i</u>
<u>HALAMAN JUDUL</u>	<u>ii</u>
<u>LEMBAR PENGESAHAN</u>	<u>iii</u>
<u>PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK</u>	<u>iv</u>
<u>KATA PENGANTAR</u>	<u>v</u>
<u>DAFTAR ISI</u>	<u>vii</u>
<u>ABSTRAK</u>	<u>ix</u>
<u>ABSTRACT</u>	<u>x</u>
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan Penelitian.....	5
1.3. Batasan Permasalahan	5
1.4. Metode Penelitian.....	6
1.5. Pertanyaan Penelitian	6
1.6. Tujuan Penelitian.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
BUDAYA POPULER <i>ANIME ISEKAI</i> MENJADI REPRESENTASI MASYARAKAT JEPANG.....	8
2.1. Pengantar	8
2.2. Budaya Populer <i>Anime Isekai</i> dan Masyarakat Jepang	9
2.3. Analisis Terhadap <i>Anime Isekai</i>	14
2.4. Kematian dan Kehidupan Dalam <i>Anime Isekai</i>	20
BAB III.....	24
KEMATIAN DAN KEHIDUPAN SETELAH KEMATIAN MENURUT JURGEN MOLTMANN.....	24

3.1.	Pengantar.....	24
3.2.	Profil Singkat Jurgen Moltmann	25
3.2.1.	Teologi Pengharapan Menurut Jurgen Moltmann.....	27
3.2.2.	Eskatologi Kekristenan	28
3.3.	Kematian Menurut Jurgen Moltmann	30
3.4.	Kehidupan Setelah Kematian Menurut Jurgen Moltmann	31
BAB IV.....		38
TINJAUAN TEOLOGIS TERHADAP MAKNA KEMATIAN DAN KEHIDUPAN SETELAH KEMATIAN DALAM <i>ANIME ISEKAI</i> DARI SUDUT TEOLOGI PENGHARAPAN MOLTMANN.....		38
4.1.	Pengantar.....	38
4.2.	Tinjauan Teologis Tentang Makna Kematian Menurut Jurgen Moltmann dalam <i>Anime Isekai</i>	39
4.3.	Tinjauan Teologis tentang Makna Kehidupan Setelah Kematian dalam <i>Anime Isekai</i>	43
4.4.	Pembahasan Teori Moltmann Pada <i>Anime Isekai</i>	48
BAB V		50
KESIMPULAN DAN SARAN		50
5.1.	Kesimpulan	50
5.2.	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....		54
LAMPIRAN-LAMPIRAN		56

ABSTRAK

Film adalah salah satu bentuk budaya populer yang menjadi cerminan dari kondisi masyarakat dan bersifat persuasif melalui pesan dan simbol-simbol yang disampaikan. *Anime* menjadi salah satu jenis film yang berupa gambar bergerak atau disebut juga dengan animasi ataupun kartun. Dewasa ini *anime isekai* menjadi *genre anime* yang banyak digemari masyarakat. *Anime isekai* mampu memberikan kepuasan karena kisah yang disajikan bisa menjadi tempat untuk melarikan diri dari kenyataan hidup. Secara ringkas *anime isekai* menyajikan alur cerita tokoh utama yang hidup menderita, kemudian mati dan mendapatkan kehidupan setelah kematian yang jauh lebih baik dari kehidupan di dunia. *Anime isekai* mampu mengajak penonton untuk ikut merasakan kepuasan mendapatkan kehidupan yang lebih baik setelah kematian. Penelitian dilakukan terhadap empat sampel *anime isekai* yaitu “*Angel beats*”, “*Mushoku Tensei*”, “*Alternate World Pharmacy*” dan “*Tensei Shitara Slime Datta Ken*” yang dilakukan dengan metode penelitian studi literatur dari buku budaya populer sebagai komunikasi dari Idi Subandy (2007) dan Lubang Hitam Kebudayaan dari Hikayat Budiman (2002) serta buku yang ditulis langsung oleh Jurgen Moltmann (1996) yang berjudul *The Corning of God Christian Eschatology*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui makna kematian dan kehidupan setelah kematian dalam *anime isekai* ditinjau dalam sudut pandang teologi pengharapan dari Jurgen Moltmann. Moltmann mengatakan baik kematian dan kehidupan setelah kematian adalah hal yang *already but not yet* yaitu terjadi di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Kematian diartikan sebagai sesuatu yang menghancurkan dan mampu menciptakan kekosongan hidup, sedangkan kehidupan setelah kematian diartikan sebagai upaya untuk mengalahkan kematian. Kematian bukanlah soal menanti kebebasan jiwa dari penderitaan dunia, namun justru menjadi hal yang harus dikalahkan demi mencapai harapan akan kehidupan yang lebih baik.

Kata Kunci: Teologi Pengharapan, *Anime Isekai*, Jurgen Moltmann, Kehidupan Setelah Kematian

ABSTRACT

Film is a form of popular culture that reflects the condition of society and is persuasive through the messages and symbols conveyed. Anime is one type of film in the form of moving images or also known as animation or cartoon. Nowadays, isekai anime is a genre of anime that is popular with the public. Isekai anime is able to provide satisfaction because the story presented can be a place to escape from the reality of life. In summary, isekai anime presents the storyline of the main character who lives and suffers, then dies and gets an afterlife that is far better than life in the world. Isekai anime is able to invite the audience to share in the satisfaction of getting a better life after death. Research was conducted on four samples of isekai anime namely "Angel beats", "Mushoku Tensei", "Alternate World Pharmacy" and "Tensei Shitara Slime Datta Ken" which was carried out using the research method of literature studies from popular culture books as communication from Idi Subandy (2007) and Cultural Black Holes from Hikayat Budiman (2002) and a book written directly by Jurgen Moltmann (1996) entitled The Corning of God Christian Eschatology. This research was conducted to find out the meaning of death and life after death in isekai anime in terms of the theology of hope from Jurgen Moltmann. Moltmann said that both death and life after death are things that are already but not yet, namely happening in the present and in the future. Death is defined as something that destroys and is able to create a void in life, while life after death is defined as an attempt to defeat death. Death is not a matter of waiting for the soul's freedom from the suffering of the world, but rather a thing that must be defeated in order to achieve the hope of a better life.

Keyword : The Theology of Hope, Isekai Anime, Jurgen Moltmann, Life After Death

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut pandangan Baudrillard yang dikutip dalam buku lubang hitam kebudayaan oleh Hikmat Budiman mengatakan bahwa budaya populer adalah sebuah budaya dangkal yang menciptakan masyarakat menjadi sebuah lubang hitam dengan kemampuan untuk menyerap segala overproduksi informasi¹. Budaya populer bukanlah sebuah hal yang tiba-tiba ada begitu saja, namun keberadaannya sangat erat kaitannya dengan media massa atau bisa dikatakan bahwa media massa membantu penyebaran eksistensi dari budaya populer. Media massa telah berhasil memperkecil dunia ke dalam sebuah bingkai televisi ataupun bingkai perangkat seluler yang membuat masyarakat menjadi semakin mudah untuk dipengaruhi. Media massa kemudian menjadi alat bagi industri kapitalis untuk menciptakan barang-barang untuk digunakan oleh konsumen yang juga sengaja dibentuk oleh media sosial. Produk-produk tersebut yang kemudian disebut sebagai produk budaya populer². Kata populer yang disandingkan dalam budaya memiliki empat kriteria yaitu banyak disukai orang, jenis kerja rendahan, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang dan budaya yang memang dibuat oleh orang dan untuk dirinya sendiri.³ Populer yang dibicarakan tidak terlepas dari perilaku konsumsi dan determinasi dari media massa kepada publik sebagai konsumen, secara sederhana dapat dikatakan bahwa budaya populer ada atas kehendak media disertai dengan perilaku konsumsi masyarakat. Budaya populer disebut sebagai budaya yang dangkal karena telah menciptakan berbagai macam kritik terhadapnya karena sifat yang terlalu mudah dan instan, cenderung tidak berkualitas namun memiliki kekuatan yang masif untuk memberikan pengaruh kepada masyarakat yang menikmatinya. Melalui sifat yang dibawa tersebut membuat budaya populer dapat dengan mudah tergantikan dengan hal baru yang terus bermunculan. Burton kemudian menjelaskan bahwa budaya populer telah didominasi oleh produksi dan konsumsi yang berorientasi pada laba.⁴ Meskipun demikian budaya populer tidak selalu harus dihakimi sebagai sebuah hal yang buruk, produk budaya populer turut berperan dalam

¹ Hikmat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius 2002), 32

² Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, 62

³ A Lola James, "Iman Kristen dan Budaya Populer", *VISIO DEI: Jurnal Teologi Kristen* 1(1) (2019):104.

⁴ R. Hafiz Chaniago et.al. "Budaya Populer dan Komunikasi: Impak Kumpulan Slank Terhadap Slankers di Indonesia", *Malaysian Journal of Communication* 27(1) (2011): 93

menggerakkan ekonomi masyarakat dan menciptakan lapangan pekerjaan melalui produk yang terus-menerus diproduksi. Secara sosiologis budaya populer memang menciptakan sebuah lubang hitam dalam masyarakat namun tidak bisa disangkal pula bahwa budaya populer mampu menjadi sebuah sumber daya ekonomi yang cukup kuat.

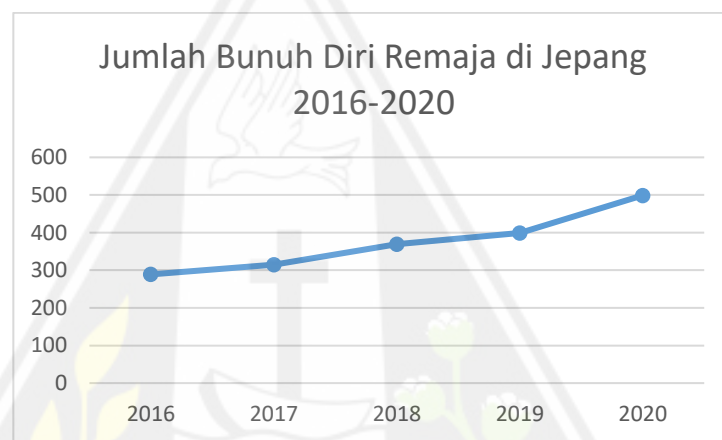
Mengacu pada definisi disebutkan oleh Budiman dapat dikatakan bahwa budaya populer bisa membentuk suatu kondisi masyarakat tertentu. Bentuk-bentuk karya budaya populer seperti musik, film, dan karya lainnya adalah wujud representatif yang menunjukkan kondisi suatu masyarakat. Seperti halnya yang dilakukan oleh Will Wright dalam menganalisis film koboi *Hollywood* menyatakan bahwa setiap film koboi klasik memiliki kesesuaian dan hubungan dengan konsepsi masyarakat individualistik saat itu.⁵ Film menjadi salah satu bentuk budaya populer yang cukup digemari masyarakat di era saat ini. Negara Jepang memiliki satu jenis film khusus menampilkan kartun atau animasi yang biasa dikenal dengan *Anime*.

Anime kemudian diartikan menjadi dua sudut pandang. Bagi orang Jepang sendiri *Anime* memiliki arti sebagai film animasi apapun tanpa melihat asal dari film tersebut, sedangkan bagi orang dari luar Jepang mengartikan *anime* sebagai film animasi yang berasal dari Jepang.⁶ Sama halnya dengan film koboi dari Amerika, *anime* juga menjadi salah satu bentuk budaya populer saat ini. Terdapat berbagai jenis *anime* mulai dari yang romantis, komedi, petualangan, fiksi ilmiah, dll. Dari berbagai macam jenis *anime* terdapat satu jenis *anime* yang bercerita mengenai kehidupan di dunia yang lain setelah kematian, jenis tersebut disebut dengan *anime isekai*. Jenis atau *genre isekai* menjadi *anime* yang banyak memiliki penggemar karena memiliki jalan cerita tentang tokoh utama cerita yang akan terlempar atau masuk ke dunia lain melalui metode tertentu yang biasanya adalah melalui kematian, sehingga secara sederhana bisa dikatakan sebagai suatu proses *infinity circular*. Namun yang membuat *anime isekai* menjadi menarik adalah karena alur cerita yang sering menceritakan mengenai tokoh utama yang merasa tidak puas dengan kehidupan yang dimiliki dan kemudian secara tiba-tiba mengalami kematian lalu mulai terjadi *infinity circular* menuju ke dunia lain dimana biasanya karakter utama akan memiliki kehidupan yang lebih baik daripada di kehidupan sebelumnya. Contoh dari hidup yang lebih baik tersebut disimbolkan

⁵ I Gusti Ngurah Jayanti, "Resensi Buku Judul: Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop: Sebuah Pengantar," *Jurnal Jnana Budaya Edisi Kelimabelas* 8(15) (2010):158.

⁶ P.A. Nugroho & G. Hendrastomo, "Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta)." *E-Societas Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6(3) (2017): 5.

melalui jenis kekuatan tertentu yang dimiliki tokoh utama dimana pada kehidupan sebelumnya tidak memiliki kekuatan apapun. Contoh lainnya adalah ketika tokoh utama mendapatkan kesempatan untuk menjalani hidup secara lebih baik pada kehidupan di dunia lain seperti bisa mewujudkan mimpi yang tidak bisa dicapai di dunia sebelumnya. Melalui alur cerita tersebut maka dapat dikatakan jika cerita tersebut menjadi representasi dari masyarakat Jepang yang memiliki harapan mengenai kehidupan yang lebih baik setelah kehidupannya saat ini berakhir. Hal tersebut dibuktikan dengan setidaknya dua fenomena yang kerap terjadi di Jepang yaitu fenomena bunuh diri dan fenomena menarik diri dari kehidupan sosial yang disebut dengan *hikikomori*.



Gambar 1.1 Grafik Peningkatan Fenomena Bunuh Diri Usia Remaja di Jepang 2016-2020 (Saori, 2021)

Gambar 1.1 menunjukkan angka bunuh diri di usia remaja yang selalu meningkat sejak tahun 2011 dan terakhir tercatat pada tahun 2020 terdapat 499 remaja yang melakukan bunuh diri. Alasan terbesar yang diketahui akan penyebab kasus bunuh diri tersebut adalah stress dan depresi akibat rasa gelisah akibat ketidakpastian mengenai masa depan.⁷ Fenomena *hikikomori* merupakan sebuah fenomena yang umum terjadi pada masyarakat Jepang dimana terdapat kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan sosial melalui tindakan mengunci diri di dalam kamar dan tidak ingin melakukan interaksi dengan kehidupan di luar selama berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun. Tercatat pada tahun 2019 terdapat sekitar 600.000 penduduk Jepang yang memiliki perilaku

⁷Yamamoto Saori,, "Krisis Bunuh Diri Anak-Anak di Jepang," nhk world japan 2021, diakses 12 November 2022, <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/id/news/backstories/1672/>

tersebut.⁸ Alasan utama seseorang melakukan *hikikomori* adalah adanya ketidakpuasan terhadap kehidupan yang dirasa menyengsarakan, biasanya dipicu dengan fenomena seperti *bullying*, kekerasan, stres kerja, tingkat kesejahteraan dan tidak sanggup menghadapi tuntutan dari luar.⁹ Kedua fenomena tersebut cukup membuktikan bahwa masyarakat Jepang memiliki kecenderungan merasa tidak puas dengan hidup yang dijalani, sama halnya dengan *anime isekai* yang selalu bercerita mengenai kehidupan tokoh utama yang terkesan menderita lalu dalam kehidupan di dunia lain mendapatkan hidup yang lebih baik.

Dalam kekristenan fenomena budaya populer *anime isekai* dapat ditinjau menggunakan teori Jurgen Moltmann mengenai eskatologi. Namun tidak seperti pada pandangan eskatologi klasik yang berbicara mengenai janji kemenangan Allah di akhir zaman, Moltmann justru mengungkapkan bahwa tidak ada akhir yang pasti. Moltmann mengatakan bahwa untuk mencapai kemenangan maka dibutuhkan upaya untuk mencapainya melalui kasih, keadilan dan damai sejahtera di dunia.¹⁰ Kematian merupakan sebuah keniscayaan, segala yang bernyawa pastilah akan mengalami akhir yang berupa kematian. Namun tidak semua orang dapat menerima sebuah fakta bahwa suatu hari dirinya akan mati dan meninggalkan segala yang dia miliki di dunia ini, kisah dalam *anime* berjudul *Tensei Shitara Slime Datta Ken* menampilkan seorang pemuda yang mengharapkan kehidupan lebih baik saat dirinya sedang berada dalam kondisi akan menghadapi kematian, namun dalam kehidupan lain pemuda tersebut justru hidup kembali menjadi sebuah makhluk *slime*, jauh dari yang diharapkan.

Jurgen Moltmann dalam tulisannya mengenai eskatologis, memberikan sebuah penjelasan mengenai pandangan Epicurus yang mengatakan bahwa kematian bukanlah peristiwa yang harus dipikirkan, yang menganggap jika kita mati maka kita tidak hidup, dan apabila kita hidup maka kita tidaklah mati, kehidupan setelah kematian yang bisa dianggap sesuatu hal yang fatal, yang memungkinkan manusia menjadi setengah hati menjalani kehidupan, atau tidak lagi ada kegairahan dalam hidup. Namun Moltmann beranggapan lain, adanya kematian merupakan sebuah

⁸ “The age of 1 Million Hikikomori: 80% of middle-aged and elderly people are men,” nippon, diakses pada 12 November 2022 <https://www.nippon.com/ja/japan-data/h00463/>

⁹ Moh. Irvansyah, “Analisis Penyebab *Hikikomori* Melalui Pendekatan Fenomenologi,” *Japanology* 2(2) (2014): 32.

¹⁰ J.N. Lavantara, “*Live Lived in Love: Konsep Jurgen Moltmann Mengenai Eskatologi Pribadi*,” *Jurnal Ledalero* 17(2) (2018): 142

keniscayaan dan adanya kehidupan setelah kematian memberikan harapan jika ada upaya untuk mewujudkannya.¹¹

1.2. Permasalahan Penelitian

Beberapa penelitian sebelumnya yang pernah membahas mengenai eskatologi adalah yang dilakukan oleh Frantony Astagusti dengan judul “Kematian dan Eskatologi Kristen: Sebuah Tinjauan teologis-filosofis Mengenai Pemahaman Tentang Kematian Manusia dan Kehidupan Sesudah Kematian”. Penelitian eskatologis dalam budaya populer pernah dilakukan oleh James A. Lola dengan judul “Iman Kristen dan Budaya Populer”

Penelitian mengenai eskatologi dalam budaya populer belum banyak dikaji khususnya pada bentuk budaya populer *anime*. Maka penelitian yang dibuat untuk mengkaji konsep eskatologi pada *anime isekai* bisa menjadi salah satu karya yang cukup penting untuk melihat hubungan antara kekristenan dan budaya populer. Persoalan lain adalah masih banyak umat yang belum mampu atau memiliki keterbatasan untuk membedakan mana yang berupa ajaran alkitabiah dan mana yang merupakan produk budaya populer. Hal tersebut dapat menciptakan kesalahpahaman jika tidak disertai dengan pendampingan dan penjelasan dari pihak yang memahami perbedaan antara produk budaya populer dan ajaran alkitab. Dengan demikian umat akan diajak untuk melihat budaya populer *anime isekai* melalui kaca mata pengharapan.

1.3. Batasan Permasalahan

Penelitian yang dilakukan hanya membahas tentang budaya populer khususnya *anime* dengan *genre isekai* melalui tinjauan teori eskatologis dari Jurgen Moltmann. Jumlah *anime isekai* yang akan dijadikan objek tinjauan adalah empat yang masing-masing berjudul “*Angel beats*”, “*Mushoku Tensei*”, “*Alternate World Pharmacy*” dan “*Tensei Shitara Slime Datta Ken*”. Peninjauan hanya akan dilakukan melalui potongan-potongan *anime* tersebut yang dianggap relevan dengan eskatologi.

¹¹ Jurgen Moltmann, *The Corning of God Christian Eschatology*, (London:SCM Press Ltd, 1996), 49-62

1.4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian literatur atau studi pustaka dari buku yang berjudul budaya populer sebagai komunikasi dari Idi Subandy (2007) dan Lubang Hitam Kebudayaan dari Hikayat Budiman (2002) serta buku yang ditulis langsung oleh Jurgen Moltmann (1996) yang berjudul *The Corning of God Christian Eschatology*. Literatur pendukung lain yang digunakan adalah berupa jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yang relevan dengan eskatologi dan budaya populer baik dalam konteks umum, menyeluruh ataupun konteks khusus mengenai kematian dan kehidupan setelah kematian.

1.5. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana makna kematian dan hidup setelah kematian menurut budaya populer *anime isekai*?
2. Bagaimana tinjauan teologis dari Jurgen Moltmann tentang kematian dan hidup setelah kematian dalam budaya populer *anime isekai*?

1.6. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui penulisan karya tulis ini adalah untuk mengetahui hubungan antara konsep eskatologis dari Jurgen Moltmann dengan budaya populer *anime isekai* serta menerapkan teologi pengharapan dalam merespon budaya populer tentang eskatologis.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi akan mengacu pada sistematika berikut :

BAB I. Pendahuluan

Bab ini akan berisikan tentang latar belakang, yang memaparkan permasalahan yang pada saat ini sedang terjadi, dan akan diikuti dengan rumusan masalah, judul penulisan, tujuan penulisan dan penelitian, metode yang digunakan dalam penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II. Budaya Populer *Anime Isekai* Menjadi Representasi Masyarakat Jepang

Pada bagian ini akan memuat informasi mengenai konsep budaya populer serta bentuknya dalam *anime* berjenis *isekai*. Selain itu bagian ini juga memuat mengenai analisis *anime isekai* yang menjadi representasi dari kondisi masyarakat Jepang melalui fenomena yang terjadi.

BAB III. Kematian dan Kehidupan Setelah Kematian Menurut Jurgen Moltmann

Dalam bagian ini akan disajikan penjelasan mengenai kematian dan kehidupan setelah kematian menurut perspektif alkitab dan konsep eskatologis yang diusung oleh Jurgen Moltmann.

BAB IV. Tinjauan Teologis Tentang Makna Kematian dan Kehidupan Setelah Kematian Menurut Jurgen Moltmann dalam *Anime Isekai*

Bab ini akan menjelaskan mengenai hubungan antara budaya populer *anime isekai* dan konsep eskatologis iman Kristen serta memberikan sudut pandang baru dalam melihat *anime isekai* dalam kaca mata pengharapan.

BAB V. Kesimpulan

Bagian ini merupakan bagian akhir yang akan menjelaskan kesimpulan mengenai hasil dari pembahasan pada bab sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dikatakan bahwa film adalah sebuah cerminan dari suatu kondisi masyarakat, sehingga untuk dapat membaca fenomena atau suatu situasi tertentu yang sedang terjadi pada masyarakat bisa diperhatikan dari film yang sedang beredar. Fungsinya sebagai suatu produk budaya populer juga dapat digunakan sebagai penanda mengenai situasi yang sedang terjadi di masyarakat. Hal tersebut dikarenakan film sebagai bentuk produk budaya populer memiliki fungsi persuasif yaitu untuk mempengaruhi masyarakat melalui pesan atau simbol tertentu yang disajikan di dalam film dengan tujuan agar masyarakat yang menikmati film dapat memiliki sikap ataupun perilaku yang diharapkan. Salah satu dari jenis film yang dijelaskan adalah *anime*.

Anime sendiri diartikan secara harfiah sebagai jenis film kartun yang identik dengan buatan Jepang. Namun masyarakat Jepang mengartikan *anime* sebagai film kartun atau animasi apapun dan dibuat oleh negara manapun. Maka masyarakat Jepang juga menyebut film kartun seperti *disney* juga sebagai *anime*. Dewasa ini terdapat salah satu *genre anime* yang banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia, yaitu *genre anime isekai*. *Anime isekai* adalah salah satu dari *genre anime* yang memiliki inti alur cerita mengenai petualangan seorang tokoh utama di dunia lain atau di kehidupan kedua. Alur cerita yang biasa disajikan biasanya adalah mengenai kisah kematian yang dialami tokoh utama cerita yang kemudian memicu perpindahan dunia atau kehidupan dari dunia tempat tokoh utama tinggal menuju dunia lain sebagai sebuah bentuk *infinity circular* atau kehidupan setelah kematian. Biasanya dalam kisah *anime isekai* akan menceritakan perubahan yang cukup signifikan terhadap tokoh utama. Perubahan tersebut adalah terjadinya peningkatan kekuatan besar-besaran dalam kehidupan kedua yang dijalani, hal tersebut dalam Bahasa *anime* biasa disebut dengan *overpower*. Menariknya, kebanyakan kisah yang dimiliki tokoh utama ketika masih hidup di dunia manusia adalah kehidupan yang penuh penderitaan serta tokoh utama selalu digambarkan sebagai sosok lemah yang tidak berdaya menghadapi segala penderitaan tersebut. Namun setelah mati dan hidup kembali di dunia yang lain tokoh utama biasanya akan mendapatkan kekuatan luar biasa yang tidak dimiliki sebelumnya di kehidupannya. Secara singkat alur yang diberikan dalam *anime isekai* adalah kisah tokoh utama yang mati dan hidup kembali sebagai sesuatu atau seseorang yang hidup dengan kekuatan besar.

Fenomena mengenai budaya populer *anime isekai* yang saat ini banyak dinikmati oleh masyarakat dapat menjadi sebuah penanda mengenai kondisi sosial yang sedang terjadi. Gambaran

besar mengenai fenomena yang hendak disampaikan dalam *anime isekai* adalah mengenai penderitaan hidup di dunia yang kelak akan digantikan dengan sesuatu yang lebih baik di kehidupan selanjutnya setelah kematian. Ditemukan bahwa hal yang disebut sebagai penderitaan hidup bagi masyarakat Jepang sebagai pembuat atau negara yang memproduksi *anime isekai* tercermin dari pola perilaku yang dilakukan. Masyarakat Jepang dikenal sebagai orang yang memiliki etos kerja yang tinggi karena menerapkan hidup *karoushi* atau jika diterjemahkan dalam bahasa Inggris sebagai *work to death*. *Karoushi* adalah perilaku bekerja berlebihan dimana hidup hanya dilakukan untuk bekerja, bahkan dikatakan sebagai bekerja sampai mati. Perilaku kerja keras yang dimiliki oleh masyarakat Jepang tentu memiliki dampak negatif yaitu terjadi ketidakseimbangan antara kehidupan sosial dengan kehidupan pekerjaan. Akibatnya muncul permasalahan lain yaitu rasa stress yang semakin meningkat, terciptanya kehampaan dalam hidup dan krisis regenerasi pada masyarakat Jepang. Hal tersebut diperkuat dengan adanya dua perilaku lain yaitu tingkat bunuh diri remaja yang tinggi serta perilaku *hikikomori* atau mengunci diri dalam kamar untuk menghindari interaksi atau kehidupan sosial. Kedua perilaku tersebut tercipta karena adanya ketidakpuasan akan kehidupan yang dijalani dan berharap pada kematian yang dapat membawa diri pada kehidupan yang lebih baik. Keberadaan *anime isekai* dapat memberikan kepuasan pada masyarakat karena dianggap memberikan harapan mengenai kehidupan setelah kematian adalah kehidupan yang sudah pasti akan lebih baik dari kehidupan saat ini. Penonton semakin diajak melarikan diri dari kenyataan hidup untuk menanti kehidupan setelah kematian yang dijanjikan sebagai kehidupan yang lebih baik.

Melalui pengamatan yang dilakukan terhadap empat sampel *anime isekai* yaitu “*Angel beats*”, “*Mushoku Tensei*”, “*Alternate World Pharmacy*” dan “*Tensei Shitara Slime Datta Ken*” kemudian dibuat sebuah tinjauan teologis mengenai makna kematian dan kehidupan setelah kematian menggunakan pemikiran yang ditawarkan oleh Jurgen Moltmann. Konsep kematian yang disajikan dalam *anime isekai* kebanyakan berbicara mengenai sebuah pola *infinity circular*, dimana kehidupan adalah sebuah hal yang tidak berujung. Ketika seseorang mati maka dirinya akan hidup kembali sebagai orang lain di dunia yang lain dan akan kembali mengalami kematian. *Anime isekai* tidak menggambarkan bahwa kehidupan setelah kematian adalah sebuah tempat melainkan menjadi suatu siklus yang tak berujung. Berbeda dengan pemikiran Moltmann bahwa kematian bukanlah sebuah siklus *infinity circular*, lebih dalam Moltmann memaknai kematian dengan istilah sebagai sesuatu yang *already but not yet*. Dikatakan sebagai sesuatu yang *already* karena sebenarnya kematian juga telah dialami di masa saat ini. Artinya kematian dapat dialami oleh seseorang yang masih hidup. Hal tersebut dikarenakan Moltmann tidak hanya mendefinisikan kematian sebagai kondisi fisik, melainkan pada suatu kondisi yang lebih menyeluruh. Kematian

yang dimaksud oleh Moltmann adalah sesuatu yang menghancurkan sehingga menyebabkan terciptanya kekosongan atau kehampaan atas hidup. Sesuatu yang menghancurkan dapat diartikan sebagai penderitaan yang dialami dalam kehidupan yang ditampilkan dalam *anime* dalam bentuk kekerasan, perundungan dan kehilangan. Kematian dikatakan sebagai *not yet* karena kematian juga akan terjadi di masa yang akan datang dan belum bisa diprediksi ataupun dirasakan pada masa sekarang. Makna serupa juga diberikan oleh Moltmann mengenai kehidupan setelah kematian atau disebut juga dengan kebangkitan, yaitu sesuatu yang *already but not yet* atau terjadi di masa sekarang dan juga akan terjadi di masa yang akan datang. Tidak sepakat dengan makna kehidupan setelah kematian yang diberikan oleh *anime isekai*, Moltmann mengatakan bahwa kehidupan setelah kematian bukanlah sebagai kehidupan kedua, melainkan kehidupan yang sama namun dengan kondisi yang berbeda. Kondisi yang dimaksud adalah ketika seseorang berhasil mengalahkan kematian yaitu kondisi dimana seseorang berhasil berdamai dengan persoalan hidup yang dihadapi dan tidak lagi mengalami kekosongan atau kehampaan akan kehidupan. Dalam teologi pengharapan yang dibawa oleh Moltmann dikatakan bahwa keadaan atau kehidupan di masa yang akan datang belum tentu menjadi kehidupan yang lebih baik, karena untuk mencapainya perlu adanya upaya yang dilakukan. Begitulah gambaran sederhana mengenai iman Kristen yang percaya pada harapan bahwa kehidupan di masa yang akan datang dapat lebih baik serta adanya kemauan untuk berupaya dalam mewujudkan harapan tersebut karena iman tanpa perbuatan adalah sia-sia.

Konsep Moltmann yang dapat dilihat dengan jelas dalam *anime isekai* bukanlah pada soal kematian atau kehidupan setelah kematian, namun justru dilihat dalam proses melawan kematian. Semua tokoh utama dalam *anime isekai* yang diamati adalah seseorang yang telah mengalami penderitaan dan kekosongan hidup atau bisa dikatakan kematian menurut Moltmann. Namun semuanya juga melakukan upaya yang sangat keras untuk kemudian mengubah kehidupan yang dijalani menjadi hidup yang lebih bermakna, meskipun digambarkan pada dunia yang lain. Hal tersebut masih cukup merepresentasikan bahwa terdapat upaya atau usaha untuk dapat mengubah hidup diri sendiri menjadi lebih bermakna dan dijalani dengan penuh sukacita. Penggambaran tersebut relevan dengan apa yang dimaksud Moltmann sebagai melawan kematian, yaitu menghapuskan penderitaan dan kekosongan hidup agar dapat digantikan dengan kehidupan sukacita dan bermakna atau yang disebut dengan kehidupan setelah kematian.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penderitaan hidup bukanlah hal yang harus dibiarkan atau dijalani dengan pasrah. Kehidupan bukan soal menanti kematian dan berharap pada kebebasan jiwa dari penjara kehidupan dunia. Kehidupan adalah soal berupaya untuk mencapai

pengharapan mengenai kehidupan yang lebih baik. Kematian harus dikalahkan dan kebangkitan bersama Kristus haruslah diwujudkan.

5.2. Saran

Berdasarkan pada hasil tinjauan yang telah dipaparkan secara lengkap maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

a. Bagi Masyarakat

Harus disadari bahwa kehidupan saat ini memang tidak dapat dilepaskan dari produk-produk budaya populer. Namun masyarakat harus mampu melihat bahwa terdapat sisi lain terlepas dari manfaat yang diberikan oleh produk budaya populer yaitu mengenai sifat persuasif yang konstruktif. Dengan menyadari hal tersebut maka diharapkan masyarakat mampu bersikap lebih bijaksana dalam merespon produk budaya populer dan tidak terjebak dalam perangkap kapitalisme untuk menciptakan perilaku konsumtif. Hal tersebut termasuk dalam menikmati *anime isekai*. Tidak salah jika masyarakat menyukai atau menikmati *anime isekai* sebagai hiburan di waktu luang, namun tidak dibenarkan juga apabila pesan yang disampaikan dalam *anime isekai* kemudian dimaknai secara mentah contohnya adalah dalam melihat makna kematian dan kehidupan setelah kematian. Kematian bukanlah hal yang dinantikan, namun justru menjadi hal yang harus dikalahkan.

b. Khotbah

Tema kematian dan kehidupan setelah kematian dapat dijadikan sebagai bahan khotbah yang baik. Sudah umum diketahui jika setiap orang memiliki kegelisahan dan ketakutan untuk menghadapi ketidakpastian akan masa yang akan datang. Persoalan tersebut harus diredam melalui makna teologi pengharapan yang bisa disampaikan dalam khotbah, bahwa kematian dapat dijelaskan sebagai hal yang pasti terjadi sehingga tidak perlu dikhawatirkan. Justru yang harus dilakukan dalam hidup saat ini adalah soal upaya yang perlu dilakukan untuk mempersiapkan diri dengan tujuan agar kematian dapat dikalahkan. Karena hal tersebut sudah menjadi sebagian iman Kristen yang ditunjukkan dalam teladan Kristus yang telah mengalahkan kematian di kayu salib. Umat Kristen harus percaya bahwa kematian bisa dikalahkan bersama Kristus dan janji akan harapan kehidupan yang lebih baik dapat diwujudkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astagusti, Alchossa Frantony. 2018. *Kematian dan Eskatologi Kristen: Sebuah Tinjauan Teologis-Filosofis Mengenai Pemahaman Tentang Kematian Manusia dan Kehidupan Setelah Kematian*. Yogyakarta: UKDW.
- Bauckman, R. 1996. *Teologi Mesianis: Menuju Teologi Mesianis Menurut Jurgen Moltmann*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Berkhof, Louis. 2007. *Teologi Sistematis Buku 6: Doktrin Akhir Zaman*. Surabaya: Momentum.
- Boice, James Montmogery. 2015. *Dasar-Dasar Iman Kristen*. Surabaya: Momentum.
- Budiman, Hikmat. 2002. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Chaniago, R. Hafiz, and Fauziah Kartini. 2011. "Budaya Populer dan Komunikasi: Impak Kumpulan Slank Terhadap Slankers di Indonesia." *Malaysian Journal of Communication Vol.27 No.1* 91-100.
- Clark, Rey , Terry, and W. Clanton. 2012. *Understanding Religion and Populer Culture*. New York: Routledge.
- Hananto, Tri, and Erni M.C. Efruan. 2021. "Model Kemartiran Dalam Penginjilan Rasul Paulus Berdasarkan Kisah Para Rasul Terhadap Kelompok Kabar Baik di Malang." *Missio Ecclesiae Vol. 10 No. 1* 1-18.
- Ibrahim, Idi Subandy. 2007. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Irvansyah, Mohammad. 2014. "Analisis Penyebab Hikikomori Melalui Pendekatan Fenomenologi." *Japanology Vol. 2 No. 2* 28-39.
- Jayanti, I Gusti Ngurah. 2010. "Resesi Buku Judul: Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop: Sebuah Pengantar." *Jnana Budaya Edisi Kelimabelas Vol.8 No.15*.
- Karwayum, P.P.D. 2020. *Jeritan Allah yang Ditinggalkan di Atas Salib: Dalam Perspektif Jurgen Moltmann*. Yogyakarta: Universitas Sanatha Dharma.
- Layantara, J.N. 2018. "Live Lived in Love: Konsep Jurgen Moltmann Mengenai Eskatologi Pribadi." *Jurnal Ledalero Vol.17 No.2* 140-158.
- Lola, James A. 2019. "Iman Kristen dan Budaya Populer." *VISIO DEI: Jurnal Teologi Kristen Vol.1 No.1* .
- Moltmann, Jurgen. 2007. *a Broad Place: An Autobiography*. London: SCM Press.
- . 1996. *The Coming of God Christian Eschatology*. German: Press Ltd.
- Moltmann, Jurgen. 2007. "The Presence of God's Future: The Risen Christ." *Anglican Theological Review* 577-588.
- Moltmann, Jurgen. 1969. "The Realism of Hope: The Feast of the Ressurrection and the Transformation of the Present Reality." *Concordia Theologia Monthly Vol. 40 No. 3* 149-155.