

REPRESENTASI KESENGSARAAN YESUS DALAM ADEGAN KEMATIAN AERIS PADA *GAME FINAL FANTASY VII*

Ryoko Kwang, Petrus Gogor Bangsa, Aniendya Christianna

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra Surabaya

Email: mmsrike@yahoo.com

ABSTRAK

Final Fantasy VII adalah salah satu dari permainan yang paling populer sejak permainan tersebut pertama diluncurkan sampai sekarang. Dalam permainan tersebut, cerita yang dimainkan termasuk salah satu dari adegan paling tragis dan menggugah hati bagi para pemain permainan tersebut, yakni Kematian Aeris. Banyak sekali hal yang terlibat pada adegan tersebut memiliki makna tersembunyi dan ideologi. Selama ini banyak sekali permainan yang menggunakan inspirasi dari hal-hal yang telah ada, dan salah satunya adalah agama. *Final Fantasy VII* banyak sekali mengambil inspirasi dari agama Ibrahim dalam adegan Kematian Aeris. Tulisan ini menyoroti bagaimana representasi Alkitab pada *Final Fantasy VII* dalam episode Kematian Aeris, menggunakan kisah kesengsaraan Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapan-Nya. Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika.

Kata Kunci: Aeris, Yesus, semiotika, perbandingan, *game*.

ABSTRACT

Title: *Representation of Jesus' Agony in the Death of Aeris Scene in Final Fantasy VII*

Final Fantasy VII is one of the most popular games ever since its first launch. In the game, there is a scene that is one of the most tragic and heart-wrenching for most gamers, also known as Aeris' Death. There are a lot of things in the scene that has hidden meaning and ideology. All this time there are a lot of games that uses inspiration from things that have existed, one of which is religion. *Final Fantasy VII* uses a lot of inspiration from Abrahamic religion in Aeris' Death scene. This article focuses on how is the representation of the Bible in the Death of Aeris episode in *Final Fantasy VII*, using the story of Jesus' Agony in Gethsemane Garden and His Capture. Method of research uses qualitative and descriptive method using semiotics approach.

Keywords: *Aeris, Jesus, semiotics, comparative, game.*

Pendahuluan



Gambar 1. – Logo permainan *Final Fantasy VII*

Sumber:

<http://vignette4.wikia.nocookie.net/finalfantasy/image/s/e/e2/FF7logo.jpg/revision/latest?cb=201008050457>

41

Final Fantasy VII berkisahakan di sebuah dunia yang hampir mati bernama Gaia, dikarenakan oleh ulah *Shinra Electric Power Company* yang menggunakan reaktor, secara harafiah, untuk menyerap kehidupan dari Gaia. Di salah satu reaktor, ada satu kelompok teroris anti-*Shinra* bernama *AVALANCE* mendapatkan asistensi dari seorang prajurit upahan yang bernama *Cloud Strife*, yang dulunya anggota *SOLDIER* yakni pasukan paling elit milik *Shinra*, untuk membantu mereka mensabotase reaktor- reaktor tersebut. Namun, apa yang semuanya berpikir sebagai sebuah misi sederhana untuk mensabotase reaktor menjadi sebuah perlombaan untuk menyelamatkan planet dari *Sephiroth* yang ingin menggunakan sebuah *magic* bernama *Meteor* untuk menghancurkan *Shinra* dan *Gaia*. *Sephiroth* adalah seorang Jenderal

dan pasukan terkuat dari SOLDIER yang telah menghilang secara misterius dan dinyatakan mati. Namun dia kembali hidup dan ingin membunuh semua orang sebagai “hukuman” karena sebuah kenyataan bahwa Sephiroth ada melalui rekayasa genetika dan tidak memiliki hak untuk hidup secara alamiah, sampai kepada satu poin dimana Sephiroth ingin menjadi dewa. Selama kemarahan Sephiroth berlangsung, Cloud harus tidak hanya menyelamatkan dunia, namun juga berdamai dengan kemanusiaannya sendiri.

Adapun suatu adegan paling ikonik dari *Final Fantasy VII*, yaitu kematian salah seorang protagonis dari *game* tersebut yang bernama Aeris. Dengan demikian, nama adegan tersebut adalah: Kematian Aeris. Yang menarik dari adegan tersebut ialah sebelum kematian Aeris, ia pergi berdoa. Seperti Yesus berdoa untuk kekuatan di Taman Getsemani, Aeris berdoa untuk kekuatan untuk melindungi planet melalui materia yang ia miliki. Adegan tersebut menjadi representasi visual kontemporer sebagaimana kisah Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapan-Nya.



Gambar 2. – Cloud mengistirahatkan Aeris di kolam *Forgotten City*

Sumber: *Final Fantasy VII*

Final Fantasy VII menggunakan banyak sekali referensi yang berhubungan dengan Yudaisme dan mitologi Nordik apabila dilihat dari aspek nama. Kristiani, yang memiliki eksistensi Yesus Kristus dalam Perjanjian Barunya, berasal dari Yudaisme. Adapun banyak fenomena di dalam Alkitab Kristen yang berada di dalam *Final Fantasy VII*, walau pembuatan fenomena-fenomena tersebut tidaklah diketahui kalau hal tersebut dilakukan secara sengaja oleh *developer Final Fantasy VII* itu sendiri. Namun, dengan banyaknya tokoh dalam Alkitab, sangatlah teracak apabila seorang ingin membandingkan satu tokoh dari *Final Fantasy VII* dengan satu tokoh Alkitab, sehingga sebuah keputusan untuk menggunakan adegan daripada membandingkan tokoh telah dibuat untuk mempermudah perbandingan, apalagi di sisi Alkitab tidak ada bantuan visual selain beberapa hal yang ditulis sebagai karakteristik tokoh Alkitab sedangkan untuk tempat *setting* atau tradisi sangatlah jelas, seperti

Taman Getsemani atau arti seorang disalibkan, apabila seorang melakukan riset mengenai lokasi tempat kejadian tersebut atau mengenai budaya tradisi milik bangsa Israel pada zaman sebuah kejadian tersebut terjadi. Penggunaan adegan-adegan pada *game* dan teks Alkitab berasal dari bagaimana adanya beberapa kesamaan pada obyek perbandingan dan bagaimana nilai-nilai yang ada di dalam Alkitab menjadi pemaknaan kontemporer pada *game Final Fantasy VII*.

Maka dari itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah: bagaimana penggunaan teori representasi kisah Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapan-Nya pada kematian Aeris dalam *Game Final Fantasy VII*?

Dalam pembuatan skripsi ini juga telah dibuat beberapa batasan, yaitu:

1. Hanya menggunakan bidang permainan *Final Fantasy VII*, tanpa menggunakan media *game*, novel, dan film yang lain dari seri *Final Fantasy VII*, seperti *Advent Children*, *Before Crisis*, *Crisis Core*, *Dirge of Cerberus*, *Last Order*, dan *On the Way to a Smile*.
2. Sejarah suci Alkitab yang dipakai sebagai objek perbandingan dengan *Final Fantasy VII* adalah kisah Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapan-Nya.

Tujuan penelitian ialah untuk memperoleh gambaran representasi kisah Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapan-Nya yang ditampilkan dalam permainan *Final Fantasy VII* dan sebagai sebuah referensi untuk pembaca yang ingin menggunakan agama sebagai sebuah inspirasi tanpa menyinggung penganut dari agama yang digunakan sebagai inspirasi.

Adapun beberapa manfaat bagi mahasiswa, yakni untuk menambah pengetahuan mahasiswa dalam teori representasi kisah Yesus di Taman Getsemani dan penangkapan-Nya pada kematian Aeris dalam *game Final Fantasy VII*. Bagi Ilmu Desain Komunikasi Visual adalah untuk menambah kajian ilmu, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan semiologi Roland Barthes pada *Final Fantasy VII*. Dan pada akhirnya, bagi Institusi Universitas Kristen Petra adalah untuk memaknai kajian representasi dalam relasi kepercayaan Kristen.

Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika. Semiotika Roland Barthes digunakan untuk mengkaji konotasi, denotasi, dan mitos melalui episode Kematian Aeris dalam *game Final Fantasy VII* dan kesengsaraan Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapan-Nya sebagaimana dalam Alkitab.

Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel yang ada secara visual dan plot, secara subjektif yaitu berdasarkan pandangan dari peneliti yang berlatar belakang Kristen, dan forum dari penggemar *game Final Fantasy VII* mengenai adegan Kematian Aeris. Walaupun kualitatif, hasil penelitian akurat dan dapat dipertanggungjawabkan dengan landasan teori yang ada.

Representasi

Dari etimologinya, representasi berasal dari kata *representer* dari Bahasa Perancis Kuno pada abad ke 12 yang berartikan “menggambarkan, menunjukkan, mempersembahkan”, yang berasal dari kata *repraesentare* dari abad pertengahan Medieval Latin yang berartikan “membuat kehadiran, ditetapkan dalam pandangan, menunjukkan, dipamerkan” dengan *re-* pada *repraesentare* yang berartikan “lagi, sekali lagi, kembali ke tempat orisinal” yang akhirnya memberikan arti harfiah “untuk menempatkan sebelum”.

Representasi adalah sebuah cara untuk memaknai apa yang diberikan pada benda yang digambarkan. Konsep lama mengenai representasi ini didasarkan pada premis bahwa ada sebuah kesenjangan representasi yang menjelaskan perbedaan antara makna yang diberikan oleh representasi dan arti benda yang sebenarnya digambarkan. Representasi telah diasosiasikan dengan estetika (seni) dan semiotika (tanda). Dalam teori sastra, representasi biasa dapat didefinisikan dalam tiga cara:

1. Untuk terlihat seperti atau menyerupai
2. Untuk berdiri di pihak sesuatu atau seseorang
3. Untuk mempresentasikan untuk kedua kalinya, untuk mere-presentasi

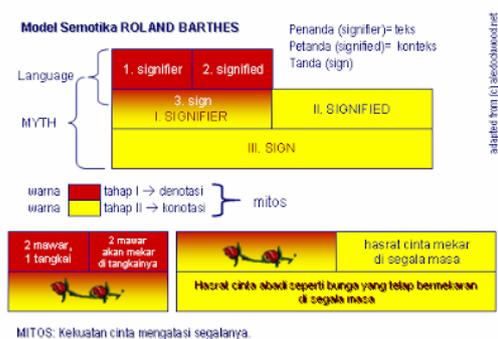
Representasi dimulai dengan teori sastra awal di ide Plato dan Aristotle, dan telah berevolusi menjadi sebuah komponen yang sangat penting dari pembelajaran Bahasa, Saussurian, dan komunikasi. Marcel Danesi mendefinisikan representasi sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepatnya, representasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda-tanda untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, di indra, di bayangkan, atau di rasakan dalam bentuk fisik. Sedangkan menurut Stuart Hall representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan, kebudayaan merupakan konsep yang sangat penting. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia-manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode kebudayaan yang sama, berbicara dalam bahasa yang sama, dan saling berbagi konsep-konsep yang sama. Hall juga berargumentasi bahwa representasi harus dipahami dari peran aktif dan kreatif orang memaknai dunia, Hall menunjukkan

bahwa sebuah imaji akan mempunyai makna yang berbeda dan tidak ada garansi bahwa imaji akan berfungsi atau bekerja sebagaimana mereka dikreasi atau dicipta. Chris Barker menyebutkan bahwa representasi merupakan kajian utama dalam *cultural studies*, representasi sendiri dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial dan disajikan di dalam pemaknaan tertentu. *Cultural studies* memfokuskan diri kepada bagaimana proses pemaknaan representasi itu sendiri.

Semiotika Menurut Roland Barthes

Roland Barthes merupakan pengikut Saussurean yang berpandangan bahwa sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Semiotik, atau dalam istilah Barthes semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*).

Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak dikomunikasikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Salah satu wilayah penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara lugas mengulas apa yang sering disebutnya sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem kedua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalam buku *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama.



Gambar 3. – Model Semiotika Roland Barthes

Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-aE9kJZb2E5c/Tau0LxaxBfI/AAAAAAAAANY/bDIK91vKn_k/s1600/Picture1.png

Dalam menelaah tanda, kita dapat membedakannya dalam dua tahap. Pada tahap pertama, tanda dapat dilihat latar belakangnya pada (1) penanda dan (2) petandanya. Tahap ini lebih melihat tanda secara

denotatif. Tahap denotasi ini baru menelaah tanda secara bahasa. Dari pemahaman bahasa ini, kita dapat masuk ke tahap kedua, yakni menelaah tanda secara konotatif. Pada tahap ini konteks budaya, misalnya, sudah ikut berperan dalam penelaahan tersebut. Dalam contoh di atas, pada tahap I, tanda berupa bunga mawar ini baru dimaknai secara denotatif, yaitu penandanya berwujud dua kuntum mawar pada satu tangkai. Jika dilihat konteksnya, bunga mawar itu memberi petanda mereka akan mekar bersamaan di tangkai tersebut. Jika tanda pada tahap I ini dijadikan pijakan untuk masuk ke tahap II, maka secara konotatif dapat diberi makna bahwa bunga mawar yang akan mekar itu merupakan hasrat cinta yang abadi. Bukankah dalam budaya kita, bunga adalah lambang cinta? Atas dasar ini, kita dapat sampai pada tanda (*sign*) yang lebih dalam maknanya, bahwa hasrat cinta itu abadi seperti bunga yang tetap bermekaran di segala masa. Makna denotatif dan konotatif ini jika digabung akan membawa kita pada sebuah mitos, bahwa kekuatan cinta itu abadi dan mampu mengatasi segalanya.

Roland Barthes (1915-1980) menggunakan teori *signifiant-signifié* dan muncul dengan teori mengenai konotasi. Perbedaan pokoknya adalah Barthes menekankan teorinya pada mitos dan pada masyarakat budaya tertentu (bukan individual). Barthes mengemukakan bahwa semua hal yang dianggap wajar di dalam suatu masyarakat adalah hasil dari proses konotasi. Perbedaan lainnya adalah pada penekanan konteks pada penandaan. Barthes menggunakan istilah *expression* (bentuk, ekspresi, untuk signifiant) dan *contenu* (isi, untuk signifié). Secara teoritis bahasa sebagai sistem memang statis, misalnya *meja hijau* memang berarti meja yang berwarna hijau. Ini disebutnya bahasa sebagai *first order*. Namun bahasa sebagai *second order* mengizinkan kata *meja hijau* mengemban makna “persidangan”. Lapis kedua ini yang disebut konotasi.

Derrida membangun teorinya dengan argumen yang bertolak belakang dengan pemikiran Husserl. Husserl mengemukakan bahwa makna ujaran adalah yang diinginkan oleh pemroduksi tuturan. Bahasa yang utama adalah tuturan. Bagi Derrida, bahasa bersifat memenuhi dirinya sendiri (*self-sufficient*), dan bahkan terbebas dari manusia. Derrida melihat bahasa bersumber pada “tulisan”. Tulisan adalah bahasa yang secara maksimal memenuhi dirinya sendiri karena tulisan menguasai ruang-ruang secara maksimal pula. Sebenarnya pemaknaan yang dilakukan oleh Derrida adalah pemaknaan membongkar dan menganalisis secara kritis (*critical analysis*).

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII merupakan sebuah permainan ketujuh dari seri *Final Fantasy* yang dibuat oleh

perusahaan *Square Enix* pada tahun 1997 dan merupakan salah satu dari yang paling populer di dalam serinya. Direktur dari *game* tersebut ialah Yoshinori Kitase, ditulis oleh Kitase dan Kazushige Nojima, dan diproduksi oleh Hironobu Sakaguchi. *Final Fantasy VII* merupakan *game* pertama yang telah dikembangkan untuk *console* PlayStation daripada sistem Nintendo, dan juga *game* pertama dari seri *Final Fantasy* yang dapat dimainkan di PC. Berikut merupakan hasil dari perkembangan pembuatan *game Final Fantasy VII*.

Setting

Gaia merupakan nama dunia dari *Final Fantasy VII* dan merupakan sebuah dunia yang sangat maju dalam teknologinya. Gaia, juga disebut sebagai *Planet*, didominasi oleh populasi manusia yang merupakan sebuah ras yang memiliki kesadaran selain beberapa ras lain yang hampir punah. Dunia tersebut didominasi oleh sebuah perusahaan yang dikenal sebagai Shinra, yang mendapat keuntungan dari Reaktor Makonya. Presiden Shinra merupakan seorang pemimpin dari perusahaan tersebut, dan karena itulah, dia memimpin dunia. Namun adapun sebuah fakta yang tidak diketahui oleh rakyat dari Planet, yakni Shinra telah melakukan banyak sekali eksperimen genetik yang telah membuat banyak sekali monster di permukaan dunia.

Reaktor tersebut menyerap energi khusus yang disebut sebagai “Mako” dari Planet untuk digunakan sebagai sumber listrik. Salah satu produk Mako ialah *Materia*, yakni sebuah wujud dari Mako yang terkonsentrasikan, yang dapat membuat pengguna *Materia* untuk menggunakan sihir. Energi Mako berasal dari *Lifestream*, yang merupakan ‘darah’ dari Planet. Semua kehidupan berasal dari *Lifestream*, dan akan kembali ke *Lifestream* dalam kematiannya, maka dari itu *Lifestream* adalah sebuah ‘aliran kehidupan’ bagi makhluk yang telah dan akan hidup di Planet. Namun, karena *Lifestream* diserap untuk dijadikan sebagai energi listrik, sangatlah dapat terlihat bagaimana dampak dari penyerapan *Lifestream* tersebut di ibukota Shinra, yakni Midgar, dikelilingi dengan tanah kosong dimana tanaman tidak dapat tumbuh.

Cerita

Sakaguchi ingin membuat cerita yang menceritakan mengenai bagaimana apabila ada seorang yang telah meninggal, maka orang tersebut tidak akan benar-benar hilang. Sakaguchi juga ingin menunjukkan kematian yang realistik daripada kematian yang berkorban yang telah dilakukan menggunakan *game Final Fantasy* sebelum seri ke 7. Keinginan tersebut berkembang menjadi *Lifestream*, dan adegan ikonik kematian Aeris dan kehidupan tokoh-tokoh utama setelah kematian salah satu teman baik mereka.

Ide dari Tetsuya Nomura adalah membuat cerita dimana pemain harus mengejar Sephiroth. Pengejaran musuh tidak pernah dilakukan pada seri *game Final Fantasy* sebelumnya, maka dari itu Nomura berpikiran bahwa pengejaran musuh akan membuat cerita menjadi menarik.

Alkitab

Peristiwa yang paling utama dapat dilihat dari bagian-bagian Alkitab yang paling sering dikenal sebagai Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapan Yesus. Kisah tersebut terkenal sebagai sebuah kisah dimana Yesus mengalami kesengsaraan-Nya.

Yesus di Taman Getsemani

Peristiwa Yesus di Taman Getsemani menceritakan mengenai peristiwa di kehidupan Yesus yang telah dituliskan di Alkitab dalam Perjanjian Baru, setelah Perjamuan Kudus dan Penangkapan Yesus. Peristiwa tersebut dituliskan di kitab-kitab Injil yakni: Matius, Markus, dan Lukas. Lebih spesifiknya, ada pada Matius 26:36-46, Markus 14:32-42, dan Lukas 22:39-46.

Penangkapan Yesus

Peristiwa Penangkapan Yesus menceritakan mengenai peristiwa di kehidupan Yesus yang telah dituliskan di Alkitab dalam Perjanjian Baru, setelah peristiwa Yesus di Taman Getsemani sebelum Yesus Disalibkan. Peristiwa tersebut dituliskan di seluruh kitab Injil yakni: Matius, Markus, Lukas, dan Yohanes. Lebih spesifiknya, ada pada Matius 26:47-56, Markus 14:43-50, Lukas 22:47-53, dan Yohanes 18:1-11.

Analisa Denotasi Adegan

Analisa denotasi adegan dibagi menjadi 14 angka, dimana hampir semua terlihat berbeda pada suatu titik: *setting*, atribut, tokoh, gestur, obyek, narasi, dan kamera. *Setting* dari adegan Kematian Aeris dari *Final Fantasy VII* sering sekali terdapat di dalam kuil dan di danau yang berada diluar kuil. Atribut yang ada di dalam adegan tersebut ialah: air, kegelapan, cahaya, dan dekorasi pagar batu di sekitar altar. Tokoh yang terlibat dalam adegan Kematian Aeris adalah Aeris, Cloud, dan Sephiroth. Kamera selalu *fix*, dan selalu *long shot*, walaupun ada beberapa yang *medium shot* dan *close up*. Obyek yang ada dalam adegan ialah pedang dan *materia*. Narasi dan gestur ada banyak, namun berpadu satu dengan yang lainnya.

Analisa Konotasi Adegan

Berikut merupakan makna konotasi yang telah didapat dari adegan Kematian Aeris, yang telah

disesuaikan dengan nomer urut dari *screenshot* yang telah ada pada analisa denotasi adegan. Makna konotasi yang telah diketemukan adalah:

1. Kuil adalah sebuah tempat yang digunakan untuk aktivitas keagamaan atau spiritual, seperti doa, pengorbanan, dan ritual. Kuil memiliki dua jenis pada bahasa selain Indonesia seperti Inggris dan Jepang, yakni *shrine* yang merupakan tempat keagamaan milik Shinto dan *temple* yang merupakan tempat keagamaan yang bukan milik Shinto. *Temple* tersendiri digunakan menurut dewa atau ketuhanan bagi masyarakat yang menggunakan tempat suci tersebut. *Temple* sudah sangat berbeda dari gereja (*church*) karena tujuan gereja adalah untuk mengajar atau belajar mengenai firman dan ceramah pendeta sedangkan *temple* memiliki arti yang lebih suci dengan ritual pembaptisan yang biasa dilakukan pada *temple*, bersama dengan ritual-ritual lainnya.
2. Altar dapat diketemukan pada kuil dan berbagai tempat religious lainnya. Altar adalah sebuah cara – dari sisi manusia – untuk menjadi dekat dengan Tuhan atau dewanya melalui pengorbanan. Altar adalah sebuah pendekatan manusia kepada dewa atau Tuhannya, atau lebih tepatnya, manusia yang melakukan pengorbanan untuk menjadi lebih dekat kepada pembuat manusia. Pengorbanan tersebut dapat dilakukan untuk menebus dosa, berterima kasih, dan pengakuan dari dewa atau Tuhannya. Dari hal tersebut, dapat dikonklusikan adanya perbedaan diantara kuil dan altar dengan melihat bahwa kuil merupakan “lokasi yang penting” sedangkan altar merupakan “pendekatan kepada dewa atau Tuhannya”.
3. Pada banyak sekali tradisi, menyerang seorang yang tidak bersenjata dengan menggunakan senjata merupakan sebuah tindakan yang hina dan pengecut. Namun hal tersebut dapat dikatakan sebagai tindakan yang hina kalau seorang yang tidak bersenjata tidak menyerang siapa-siapa. Sebab dalam situasi yang berbeda, menyerang seseorang yang *menyerang* orang bersenjata tersebut dapat menjadi sebuah kasus *self-defence* dimana orang bersenjata tersebut berupaya untuk memberhentikan orang yang menyerang, bukan untuk membunuh. Secara konklusi, penyerangan terhadap seorang yang tidak memiliki senjata tergantung dengan intensi pengguna senjata.
4. Banyak orang berdoa dengan tujuan yang berbeda-beda: untuk mengucapkan syukur, untuk memohon, dan lain sebagainya. Kebanyakan dari aksi tersebut dilihat sebagai sebuah aksi yang mengupayakan diri untuk mendekati dewa atau Tuhan menurut agama orang-orang yang melakukan aksi berdoa.
5. Penusukan dari belakang biasa dilihat sebagai sebuah aksi yang merepresentasikan sebuah pengkhianatan berdasarkan dari sejarah Jerman

- Nazi, dan sebuah aksi seorang pengecut menurut drama televisi atau novel. Dari bahasa Inggris, *stab in the back* merupakan sebuah ekspresi bagi orang yang telah mengkhianati orang lain dengan cara yang sangat menyakitkan bagi orang yang telah dikhianati. Namun apabila *screenshot* 5 diperhatikan lebih dekat lagi, *screenshot* tersebut memberitakan bahwa tokoh Sephiroth muncul secara tiba-tiba, seperti sebuah penyerpagan daripada penusukan dari belakang dari pada aksi *stab in the back* sebab Sephiroth tidak pernah berpura-pura sebagai anggota AVALANCE.
6. *Materia* yang merupakan fokus dari *screenshot* tersebut memiliki sebuah etimologi melalui bahasa Latin, yang berartikan “bahan” yang kemungkinan besar berasal dari kata *materia magica* yang berartikan bahan untuk ritual sihir. Bahasa Italia, Portugis dan Spanyol menggunakan kata yang sama untuk mendeskripsikan kata “subyek” dan “bahan”.
 7. Ada 5 tahap kesedihan yang dikarenakan oleh kehilangan, yakni: Penyangkalan (*Denial*), Kemarahan (*Anger*), Tawar-merawar (*Bargain*), Depresi (*Depression*) dan Penerimaan (*Acceptance*). 5 tahap tersebut merupakan bagian dari sebuah susunan untuk membantu seorang untuk hidup dengan rasa kehilangan. 5 tahap tersebut merupakan alat untuk membantu seorang mengidentifikasi apa yang seorang mungkin rasakan setelah mereka kehilangan seorang yang dekat dengan mereka, dan bukanlah titik-titik dalam kronologi kesedihan sebab tidak semua orang melalui semua 5 tahap atau dalam urutan yang telah ditentukan.
 8. Walaupun *screenshot* 8 mirip dengan *screenshot* 7, namun yang berbeda ialah gestur dan konteks pembicaraan diantara Cloud dan Sephiroth. Gestur yang dilakukan Cloud setelah dia meletakkan tubuh Aeris ke lantai ialah mengayunkan tangan kanannya dari sebelah kiri ke kanan: sebuah gestur untuk menyangkal sesuatu. Cloud marah setelah mendengar perkataan Sephiroth yang dapat diartikan bahwa Cloud tidak memiliki perasaan walaupun Cloud telah mengalami dua dari lima tahap kesedihan yang dikarenakan oleh kehilangan. Dari kata-kata Sephiroth, seorang dapat berkonklusi bahwa Sephiroth mengenali Cloud, atau berasumsi untuk mengenali Cloud.
 9. Seorang dapat tertawa karena banyak hal dan memiliki banyak faktor. Hal pertama yang muncul di otak pada kata ‘tertawa’ ialah humor, parodi, dan lelucon. Tertawa meringankan stress dan mencerahkan suasana. Tertawa juga dikatakan sebagai sebuah obat yang paling baik. Namun tertawa juga dapat digunakan untuk mengolok dan mengucilkan orang. Tertawa seperti demikianlah yang digunakan oleh Sephiroth terhadap kata-kata Cloud.
 10. Apabila seorang melihat orang lain melayang, maka adapun beberapa interpretasi yang didapatkan oleh orang yang melihat tersebut: dia sedang bermimpi, orang yang melayang tersebut melakukan sebuah aksi sihir sebagai seorang pesulap, atau – apabila orang yang melihat tersebut adalah seorang yang sangat religious – menggunakan ilmu yang diberikan oleh dewanya atau – bila dilihat melalui orang beragama Ibrahim yang sangat ekstrim – setan atau sesuatu yang supernatural.
 11. Jenova berasal dari nama *Jehovah* dan *Nova*, berdasarkan dari etimologi nama. *Jehovah* berasal dari bahasa Ibrani dan merupakan nama Tuhan dari agama-agama Ibrahim seperti Katolik, Islam, atau Kristen, sedangkan *Nova* merupakan kata sifat feminin bahasa Latin dari “Baru”. Apabila *Jehovah* dan *Nova* digabung menjadi Jenova, hal tersebut memberikan arti nama baru yakni “Dewa Baru”. Kata segmen “Jen” pada “Jenova” juga dapat menunjuk ke kata “genetik”, yang merupakan sebuah tema pada *Final Fantasy VII*. Dari hal tersebut, nama dapat diinterpretasikan sebagai “genetik baru”.
 12. Apabila ada seorang yang meninggal dan dibawa ke gereja Kristiani, proses yang dilalui sangatlah bervariasi tergantung dari denominasi dan keinginan keluarga dari orang yang meninggal, dan umumnya lebih sederhana daripada gereja Katolik atau Ortodoks. Bagi gereja Katolik ada tiga tahap untuk penguburan, yakni pembawaan tubuh ke gereja, upacara di gereja, lalu pada akhirnya upacara di tempat kubur. Upacara di gereja berupa doa dan biasa merupakan sebuah kesempatan terakhir untuk melihat orang yang telah meninggal yang sudah ditempatkan di dalam peti mati dan mengucapkan selamat tinggal.
 13. Ada banyak sekali jenis kerang, namun kerang murex diasosiasikan dengan warna ungu karena kerang murex pertama yang memiliki warna ungu dan dapat diekstrak warnanya melalui metode masyarakat Roma Kuno. Warna tersebut digunakan oleh raja-raja dan hirarki gereja, sehingga warna tersebut menjadi warna yang diasosiasikan dengan royaltas dan kekayaan. Sedangkan warna bangunan pada *screenshot* 13 merupakan putih, yang memiliki arti murni, tidak bersalah, keutuhan, dan kelengkapan.
 14. Adapun banyak sekali ritual religius yang melibatkan air: Kristiani membaptis dengan menggunakan air berdasarkan Alkitab, Hindu mengkremsi tubuh dan menyebar abunya ke laut atau sungai, air yang digunakan sebagai agen pembersih secara spiritual dan rohani menurut berbagai macam agama lain.

Analisa Tokoh Aeris



Gambar 6. – Concept Art Aeris

Sumber:

<http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/9/93/Aeris-FFVIIArt.png/revision/latest?cb=20110227161507>

Aeris berpakaian gaun merah muda yang menggunakan kancing di sisi depan gaun dan jaket bolero merah. Dia menggunakan sepatu bot coklat dan gelang metal di pergelangan tangannya dan di ujung lengan jaketnya. Di semua penampilannya, rambut coklat muda panjang Aeris dikepang dengan pita merah muda yang besar. Didalam pita tersebut ada sebuah *materia* putih yang diberikan oleh ibunya Ifalna yang Cetra.

Warna merah muda sering sekali digunakan sebagai sebuah kepedulian untuk orang lain, keindahan, kebaikan, manis, lucu, mungil, romantis, menawan, feminin, kelembutan, harapan dan kerjasama. Warna tersebut juga dapat diasosiasikan sebagai persahabatan, kasih sayang, keharmonisan, kedamaian batin, dan kemudahan untuk didekati. Namun warna merah muda juga dapat diartikan sebagai kelemahan fisik. Hal-hal tersebut sangatlah diasosiasikan kepada sifat karakteristik Aeris, dalam caranya bersosialisasi dengan tokoh-tokoh lain dan kelemahan fisik sangatlah terlihat dalam pertarungan melawan monster dimana perannya ialah untuk menyembuhkan anggota kelompok. Warna merah dan merah muda sama-sama diasosiasikan dengan cinta, namun warna merah juga dapat diasosiasikan dengan gairah, hasrat, panas, kerinduan, hawa nafsu, seksualitas, kepekaan, asmara, sukacita, kekuatan, kepemimpinan, keberanian, semangat, kemauan, kemarahan, kemarahan, bahaya, kedengkian, amarah, stres, aksi, kecemerlangan, cahaya, dan tekad. Hanyalah sebagian dari arti warna merah yang menceritakan karakteristik Aeris, yaitu gairah, hasrat, kerinduan, kepekaan, asmara, sukacita, kekuatan, kepemimpinan, keberanian, semangat, kemauan, aksi, kecemerlangan, cahaya, dan tekad.

Pita merah muda merepresentasikan takut akan kanker payudara, harapan untuk masa depan, kebaikan amal dari masyarakat dan bisnis yang mendukung gerakan kanker payudara secara terbuka. Namun *game Final Fantasy VII* tidak adanya

eksistensi kanker payudara, dan maka dari itu representasi dari pita merah muda yang dapat diambil adalah harapan untuk masa depan.

Gelang metal dan sepatu bot yang digunakan oleh Aeris merupakan suatu alat untuk melindungi Aeris dari monster dan musuh yang dia telah hadapi sebelum dan ketika *event Final Fantasy VII* berlangsung.

Aeris selalu berbicara mengenai masa depan dan tidak pernah resah mengenai masalah yang dialami oleh kelompok. Cloud berkata bahwa Aeris selalu tersenyum sampai akhir hayatnya, yang memberikan implikasi bahwa Aeris sedang tersenyum ketika dia dibunuh oleh Sephiroth. Cloud juga mengatakan bahwa Aeris, sebelum kematiannya, mengerti apa yang harus dilakukan dan dengan rela terbunuh oleh Sephiroth untuk Aeris dapat bekerja dalam *Lifestream* untuk menghentikan *Meteor* dan kelompok Cloud menghentikan Sephiroth secara fisik.

Ironisnya, Aeris merupakan tokoh pertama yang dilihat pemain ketika memainkan *game*, maka seorang dapat melihat sebuah maksud yang sangat harfiah yang berasal dari Alkitab, yakni:

13. Aku adalah Alfa dan Omega, Yang Pertama dan Yang Terkemudian, Yang Awal dan Yang Akhir." (Wahyu 22:13)

Analisa Tokoh Cloud



Gambar 7. – Concept Art Cloud

Sumber:

<http://vignette1.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/1/1a/Cloud-FFVIIArt.png/revision/latest?cb=20110227161510>

Cloud adalah seorang yang memiliki kulit berwarna terang dan tinggi rata-rata, yakni 1,73 meter. Dia memiliki rambut pirang dan jabrik yang telah menjadi salah satu ciri khas dalam penampilannya dalam *Final Fantasy VII*, dan juga warna mata biru yang terlihat seperti bercahaya. Dia menggunakan seragam SOLDIER yang standar bagi SOLDIER yang paling elit, yakni celana indigo dengan baju tanpa kerah, dan sabut yang memiliki simbol SOLDIER.

Tampang dari Cloud terlihat seperti seorang yang normal, kalau orang tersebut tidak melihat seragam yang dikerakan oleh Cloud dan pedang besarnya. Sebagian besar seragam memang biasa berupa celana yang mirip dengan milik Cloud, namun untuk baju, sangatlah berbeda dengan baju tanpa kerah dan sabut yang digunakan Cloud. Apa yang digunakan Cloud tidak membantu Cloud untuk melindungi dirinya sendiri, dan pelindung bahu yang digunakan di bahu kirinya Cloud lebih pantas digunakan untuk sebuah pertarungan pedang melawan pedang atau monster daripada peluru, yang ada eksistansinya di dunia Gaia. Namun sebagai mantan SOLDIER, kemungkinan desain tersebut sengaja dikenakan sebab sebagai perajurit SOLDIER, seorang harus pintar menggunakan pedang dan seragam Cloud merupakan seragam yang memudahkan Cloud untuk bergerak. Sarung tangan digunakan untuk mengurangi resiko tangan yang menggunakan pedang tersebut tidak terluka.

Berbeda dari kebanyakan pahlawan yang ada dari *game* RPG yang selalu bersifat heroik dan gagah, Cloud merupakan sebuah individual yang kompleks karena apa yang dia lakukan selalu berdasarkan sebuah motif pribadi. Tidak banyak pahlawan dari *game* RPG yang mengakui bahwa mereka menyelamatkan dunia karena mereka memiliki dendam pribadi. Kalau mereka memiliki sebuah ide lain, biasanya ide tersebut dilupakan pada tengah *game*. Perjalanan Cloud pada *Final Fantasy VII* adalah menemukan kebenaran dari masa lalunya dan menerima jati dirinya, walaupun dia memiliki kekurangan dan kesalahan dalam mengambil keputusannya. Walaupun *Final Fantasy VII* memiliki banyak sekali tema emosional, namun cerita Cloud menemukan jati dirinya sangat mudah dikaitkan dan sangat manusiawi.

Analisa Tokoh Sephiroth



Gambar 8. – Concept Art Sephiroth

Sumber:

<http://vignette1.wikia.nocookie.net/finalfantasy/image/s/e/e4/Sephiroth-FFVIIArt.png/revision/latest?cb=20141008012137>

Sephiroth merupakan seorang individu yang tinggi dan berotot. Berbeda dengan anggota SOLDIER lainnya, dia tidak mengenakan seragam SOLDIER yang mirip dengan digunakan Cloud: dia mengenakan mantel hitam dengan pelindung bahu berwarna perak, sepatu bot hitam dan celana hitam. Mantel hitamnya terbuka sehingga menunjukkan dadanya, dengan tali selempang kulit SOLDIER bersilang di atasnya. Dia memiliki rambut berwarna perak dan panjang, dan memiliki mata hijau yang seperti kucing. Dia menggunakan pedang panjang berukuran 2 meter lebih yang bernama Masamune.

Sephiroth merupakan satu-satunya tokoh yang memiliki warna rambut yang tidak wajar dan matanya memiliki pupil yang berbentuk seperti pupil mata kucing yang lancip daripada lingkaran. Adapun fakta bahwa banyak orang yang memikirkan Sephiroth sebagai sebuah figur yang hebat dan mengerikan, sebagai seorang pahlawan atau monster karena dia telah memiliki peran yang besar dalam perang yang hanya disebutkan dalam *Final Fantasy VII* yakni perang Shinra melawan Wutai, menunjukkan bahwa dia merupakan sebuah figur pahlawan, sebelum dia menjadi gila dan menghilang selama beberapa tahun sebelum cerita *Final Fantasy VII* dimulai. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa dia merupakan seorang tokoh yang dikasihi dan sangat dipuja (sehingga dia memiliki sebuah *fans club*) sebelum dia menghilang. Dia juga merupakan tokoh SOLDIER yang paling disukai oleh presiden Shinra sebelum *game* tersebut mulai, sehingga seragam SOLDIER boleh diubah oleh Sephiroth, yang seharusnya mirip dengan seragam yang digunakan oleh Cloud.

Nama Sephiroth berasal dari salah satu agama Ibrahim, yakni Yudaisme. Sephiroth merupakan Pohon Kehidupan, yang merupakan representasi berbentuk diagram dari serangkaian emulasi ilahi ciptaan Tuhan yang dari kekosongan, sifat ilahi yang terungkap, jiwa manusia, dan jalan kenaikan spiritual manusia. Gambar simbolik biasa menunjukkan 10 atau 11 prinsip spiritual. Nama Sephiroth juga bisa berartikan menghitung.

Kelompok AVALANCE bertemu dengan Sephiroth beberapa kali namun Sephiroth tidak melawan kelompok yang telah ditentukan pemain secara langsung, namun akan memberikan sebuah monster untuk dilawan, yaitu monster-monster yang berasal dari tubuh Jenova seperti *screenshot* yang ada pada tabel pertama. Namun Sephiroth merupakan musuh terakhir dalam *game* dan dia akan berubah menjadi 2 bentuk ketika melawan kelompok: sebuah monster yang memiliki torso dan wajah Sephiroth dengan kedua tangan terlihat sangat besar dari struktur Sephiroth secara normalnya dan seperti sedang berubah ke sayap, adanya tanduk di tempat telinga seharusnya ada, bentuk perempuan yang terletak di atas kepalanya, dan akhirnya semacam pupa diletak

bagian perut kebawah (Bizzaro-Sephiroth) dan tangan kanannya dia berubah menjadi sayap sedangkan tangan kiri normal dengan daerah kaki berubah menjadi 6 sayap putih yang besar dan 2 lingkaran halo di belakangnya (Safer-Sephiroth). Versi Jepang dari *Final Fantasy VII* memanggil Bizzaro-Sephiroth sebagai “Sephiroth yang Lahir Kembali”, sedangkan untuk Safer-Sephiroth, Safer berasal dari *Sepher* (סֵפֶר) yang merupakan bahasa Ibrani berartikan buku, membuat nama Safer-Sephiroth berartikan “Book of Numerations” (“Buku Numerasi” – bukan “Kitab Bilangan”) yang kemungkinan merferensikan kepada 10 aspek Pohon Kehidupan.

Pemaknaan

Topik ini menceritakan sebuah pemaknaan tentang *Final Fantasy VII* sebagai representasi kisah Kesengsaraan Yesus.

1. Dalam adegan Kematian Aeris dan Penangkapan Yesus, dapat dilihat bahwa adegan Kematian Aeris merupakan sebuah representasi dari Penangkapan Yesus dalam bentuk parodi. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana Sephiroth membunuh Aeris daripada menangkap Aeris ketika dia menyergap Aeris sedangkan para prajurit yang dikirim oleh imam-imam besar hanya sekedar menangkap Yesus. Apabila prajurit yang dikirim oleh imam-imam besar menggunakan senjata mereka untuk membunuh, maka hal yang mirip dengan Kematian Aeris kemungkinan akan terjadi pada Yesus.
2. Aeris merupakan representasi dari Yesus dalam konteks Yesus sebagai Manusia, bukan Yesus sebagai Anak Allah, sebab Aeris tidak memiliki hubungan seperti Tri-Tunggal yang Yesus miliki dengan Bapa dan Roh Kudus. Aeris memiliki hubungan dengan Planet, yang berbeda dari konsep Yesus memiliki hubungan dengan Bapa dan Roh Kudus sebab Planet dapat menjadi sebuah representasi dari Bumi yang memiliki sihir daripada Pencipta seperti Tuhan. Namun adapun sifat *prophetic* yang dimiliki oleh Aeris dan Yesus, sehingga kedua tokoh tersebut dilihat sebagai “sebuah cahaya dalam kegelapan”. Aeris bukanlah Mesias dalam arti dia tidak memiliki dosa atau menyelamatkan umat manusia dengan membuat sebuah hubungan kepada Planet sebab hubungan itu sudah ada dan manusia akan lahir kembali dalam maksud reinkarnasi, bukan dalam arti Kristiani dimana “lahir kembali” akan membuat roh menjadi hidup kekal. Dia tidak diberikan oleh pemerintah, yakni Shinra, sebuah hukuman mati seperti Yesus.
3. Cloud merepresentasikan Simon Petrus dan Yudas Iskariot secara bersamaan, sebab dia merupakan tokoh yang paling dekat dengan “cahaya” dari kelompok seperti Simon Petrus dengan Yesus, dan dialah yang terkontrol oleh

“Iblis” yakni Sephiroth untuk menghunuskan pedang kepada Aeris.

4. Representasi Sephiroth merupakan sebuah representasi yang kompleks sebab dua tokoh Alkitab yang direpresentasikan oleh Sephiroth bertolak belakang. Dia lebih merepresentasikan Lucifer daripada Sephiroth karena latar belakang mereka dan keinginan yang mirip sedangkan dengan Yesus yang direpresentasikan oleh Sephiroth ialah hubungannya dengan Tuhan. Telah digambarkan bahwa Sephiroth adalah tokoh yang sangat ditinggikan, dan begitu juga dengan Lucifer. Kedua tokoh menginginkan kekuasaan yang bukan milik mereka, percaya bahwa dunia adalah milik mereka, dan akan melakukan segala sesuatu agar kekuasaan tersebut adalah milik mereka. Dari latar belakang mereka, Sephiroth memiliki banyak sekali kesamaan dengan Lucifer. Mereka berdua merupakan ketua dari malaikat dan prajurit elit mereka, sehingga mereka banyak dipuja: Sephiroth sebagai pahlawan dan jenderal SOLDIER dan Lucifer sebagai abdi Tuhan yang memiliki pangkat paling tinggi. Dalam kejatuhan mereka dari posisi mereka, Sephiroth dan Lucifer menginginkan untuk menjadi tuhan karena rasa iri mereka terhadap Cetra dan Tuhan. Mereka menipu, membunuh, dan memanipulasi agar hal-hal yang mereka inginkan dapat mereka dapatkan.

Walaupun kuil *Forgotten City* bukanlah sebuah representasi dari gereja, namun *temple* tetaplah sebuah tempat suci bagi kalangan Kristiani. Kuil yang menjadi bahan referensi dari kuil *Forgotten City* mungkin bukanlah kuil-kuil yang dari agama Ibrahim, namun unsur air dan kerang yang banyak digunakan di luar dan dalam kuil memiliki arti yang sangat penting untuk pembaptisan.

Persamaan

Topik yang menggunakan *Final Fantasy VII* dan Alkitab ini mengenai persamaan yang telah ditemukan dalam kedua media, yakni di dalam plot dan secara simbolis. Persamaan-persamaan tersebut adalah:

- Adanya konfrontasi dan bagaimana konfrontasi tersebut terjadi
 Dalam kisah Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapannya dalam Alkitab, Yesus mengalami konfrontasi terhadap prajurit yang dikirim untuk menangkapnya. Dalam adegan Kematian Aeris dalam *Final Fantasy VII*, Aeris dan kelompok terkonfrontasi oleh Cloud yang dikontrol dan kemudian Sephiroth. Namun satu hal yang berbeda ialah urutan konfrontasi yang dihadapi oleh Aeris dan Yesus, bahwa pada satu konfrontasi dihadapi dengan seorang yang dekat (sebagai teman dan murid), sedangkan

konfrontasi lainnya ialah dengan yang telah dianggap sebagai musuh.

- Doa yang dilakukan sebelum tragedi terjadi
Doa adalah aksi terakhir yang dilakukan oleh Aeri sebelum dia mati dan Yesus sebelum Dia ditangkap. Walaupun dengan tujuan yang berbeda, namun tetap saja aksi terakhir yang mereka lakukan adalah untuk berdoa. Aeri berdoa agar dia dapat memanggil *Holy* untuk menyelamatkan Planet sedangkan Yesus berdoa karena Dia merasakan sedih dan kesengsaraan karena mengetahui akan nasibNya dan ingin melakukan apa yang dikehendaki oleh Tuhan walaupun Dia mengetahui nasibNya tersebut.
- Kejadian setelah kematian, dalam sudut pandang Aeri dan Yesus
Setelah kematian Aeri dan Yesus, Alkitab dan *Final Fantasy VII* telah mengimplikasikan bahwa Yesus dan Aeri memiliki sebuah tugas, yakni jiwa mereka untuk melakukan sesuatu yang dapat menyelamatkan manusia. Walaupun aksi mereka berbeda, namun tetap saja adanya fakta bahwa mereka berdua memiliki tugas dalam kematian.

Perbedaan

Adapun perbedaan yang dapat ditemukan dalam adegan Kematian Aeri dari *Final Fantasy VII* dengan Yesus di Taman Getsemani dan Penangkapan-Nya dari Alkitab. Perbedaan-perbedaan tersebut adalah:

- Cara dan *timing* kematian
Aeri mati dengan penusukan dari belakang, sedangkan Yesus mati karena Dia disalibkan. Cara kematian tersebut sangatlah berbeda, sebab walaupun Yesus juga ditusuk, namun tusukan yang diberikan kepada Yesus ialah untuk melihat apabila Yesus masih hidup atau sudah mati. Maka dari itu, arti kematian juga berbeda. Namun dalam *timing* kematian, dapat dilihat bahwa apabila kedua adegan dari *Final Fantasy VII* dengan Alkitab dibandingkan, maka adegan Kematian Aeri merupakan sebuah parodi dari adegan Penangkapan Yesus dari Alkitab yang *plotnya* berjalan di sebuah jalan alternative dan tidak sesuai dengan Alkitab, yakni situasi dimana tokoh yang akan mati (Aeri yang merepresentasikan Yesus) dibunuh oleh prajurit (Sephiroth) daripada ditangkap untuk dihukum.
- Hidup kembali
Walaupun nama Aeri merupakan anagram dari 'Raise' dan dialah tokoh terakhir yang dilihat dari *game Final Fantasy VII*, namun perlu dicatat bahwa Aeri tidak hidup kembali setelah kematian seperti apa yang telah Yesus lakukan.
- Hubungan Yesus dan Tuhan dengan Sephiroth dan Jenova
Final Fantasy VII memberikan banyak juga implikasi bahwa Sephiroth dan Jenova menggunakan konsep yang mirip dengan Tri-Tunggal, walaupun dalam konteks yang

merupakan kebalikan dari Allah, yakni bukannya untuk menyelamatkan manusia, namun untuk menghancurkannya. Sephiroth sering sekali diimplikasi bahwa dia sama dengan ibunya, dan apa yang dikenal sebagai Jenova pada *Final Fantasy VII* merupakan tubuh yang dapat dibuang sebab kehendak Jenova ada di dalam Sephiroth dan Sephiroth ada di dalam Jenova dan setiap tokoh yang memiliki DNA Jenova.

- Kepada siapa doa dilakukan
Telah diketahui bahwa berdoa adalah sebuah cara untuk mendekati diri dengan dewa atau Tuhan, menurut kepercayaan setiap orang. Dalam *Final Fantasy VII*, tidak adanya eksistensi Tuhan dan keberadaan sebuah dewi yang ada hanya berada dalam seri *Final Fantasy VII* lainnya. Maka dari itu, apabila adanya seorang yang berdoa, akan lebih logis bila seorang tersebut berdoa kepada sebuah eksistensi yang absolut pada dunia *Final Fantasy VII*, yakni pada Planet tersendiri. Sedangkan pada Alkitab disebutkan bahwa Yesus yang merupakan Anak Allah berdoa kepada Tuhan, yang eksistensinya sering dipertanyakan oleh orang-orang yang tidak percaya.

Kesimpulan

Kesimpulan yang telah ditemukan adalah bahwa representasi Alkitab dalam adegan Kematian Aeri memiliki unsur-unsur demikian:

- Kapitalisme
- Simulacra dan Hiperrealitas
- Parodi
- Cara pandang dekonstruktif

Daftar Pustaka

Tautan buku:

- (1974). *Alkitab Terjemahan Baru*. Lembaga Alkitab Indonesia
- Barker, Chris. (2008). *Cultural Studies*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Barthes, Roland. (1991). *Mythologies*. United States of America
- Berger, Asa. (1984). *Signs in Contemporary Culture*. United States of America
- Culler, Jonathan. (2002). *Barthes, Seri Pengantar Singkat* (terjemahan Ruslani). Yogyakarta: Jendela.
- Hutcheon, Linda. (2000). *A Theory of Parody*. United States of America
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Indonesiatara.
- Nöth, Winfried. (1990). *Handbook of Semiotics*. United States of America.
- Rose, Gillian. (2007). *Visual Methodologies*. SAGE Publications Ltd.
- Storey, John. (2006). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jala Sutra.

Powell, Mark A. (2009). *Introducing the New Testament*. Baker Publishing Group

Wiersbe, Warren W. (1992). *Bible Exposition Commentary, Vol. 1: New Testament*. Chariot Victor Publishing.

<<https://carm.org/christianity/christian-doctrine/where-did-jesus-go-after-he-died-cross>>

Sullivan, L. E., et al. (2015, December). *Christianity*. Retrieved February 20, 2016, from <<http://www.britannica.com/topic/Christianity/>>

Tautan game:

Square Enix. (1997) *Final Fantasy VII*. [Game komputer]. Sony Computer Entertainment America.

Tautan makalah:

Swandayani, Dian. (2005). *Tokoh Cultural Studies Perancis: Roland Barthes*. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Internasional Rumpun Sastra, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY Yogyakarta, pada 14—15 September 2005.

Tautan online:

AnonymousGamer. (1999.) *The Impact of a flower girl – An Analysis of Aeris’s role in Final Fantasy VII*. Retrieved June 1, 2016 from <<http://www.rpgamer.com/editor/1999/q4/112499fz.html>>

Cook, Dave. (2012). *Final Fantasy anniversary interview: Toriyama speaks*. VG247. Retrieved November 28, 2015 from <<http://www.vg247.com/2012/10/03/final-fantasy-anniversary-interview-toriyama-speaks/>>

DaRatmastah. (2012, December). *The Mind of Sephiroth*. Retrieved April 7, 2016 from <<https://beagamecharacter.com/2012/12/10/the-mind-of-sephiroth/>>

Gereja Yesus Sejati Indonesia. (2010). *Doa di Taman Getsemani*. Retrieved November 30, 2015 from <<http://members.tjc.org/sites/en/id/Lists/Santapan%20Rohani/Doa%20di%20Taman%20Getsemani.aspx>>

Kudistos Megistos. (2010, September). *Why is Aeris’ death so significant?*. Retrieved June 1, 2016 from <<http://forums.qhimm.com/index.php?topic=10706.0>>

LegendofLegaia. (2012). *Why do so many people hate Aeris/Aerith?*. Retrieved June 1, 2016 from <<http://www.gamefaqs.com/boards/197341-final-fantasy-vii/63554200?page=0>>

Makoeyes987. (2009, April). *FFVII 10th Anniversary Discussion: p. 8 to 13 of the FFVII 10th Anniversary Ultimania*. Retrieved April 1, 2016 from <<http://thelifestream.net/lifestream-projects/translations/2693/ffvii-10th-anniversary-discussion-p-8-to-13-of-the-ffvii-10th-anniversary-ultimania/>>

Shmuplations. (2015, Januari). *Final Fantasy VII – 1997 Developer Interviews*. Retrieved 1 April 2016 from <<http://shmuplations.com/ff7/>>

Slick, Matt. (2009, November). *Where di Jesus go after He died on the cross?*. Retrieved June 1, 2016 from