

PROPAGANDA SIMBOL DAJJAL DALAM BUDAYA VISUAL JEPANG: ANALISIS SEMIOTIKA FILM YU-GI-OH! THE MOVIE – HIKARI NO PYRAMID

Muhammad Bintoro Wibisono¹, Aris Saefullah²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

wibisonoro13@gmail.com¹, arissaefulloh@uinsaizu.ac.id²

Abstract

The objective of this research is to pinpoint and scrutinize the symbolic depictions of the antichrist figure, often known as Dajjal, as they appear in the Japanese anime film Yu-Gi-Oh! The Movie – Pyramid of Light, with the intention of deciphering the underlying ideological messages embedded within the movie. This study adopts a qualitative methodology, employing Charles Sanders Peirce's semiotic analysis to concentrate on both spoken and unspoken cues, including icons, indexes, and symbols. Information was gathered by means of visual documentation, specifically screen captures from the film, and subsequently examined descriptively to expose the underlying system of signs employed. The results of the research highlight the presence of eleven symbols associated with the depiction of Dajjal, comprising two verbal symbols and nine nonverbal symbols. These symbols construct a visual narrative that alludes to themes such as the singular eye, the illumination of darkness, and supernatural capabilities, which are understood as a symbolic form of propaganda related to the religious idea of the antichrist. The findings indicate that widely enjoyed films, such as anime, have the potential to serve as conduits for spreading specific ideological symbols that shape viewers' perceptions of spiritual and moral principles. Consequently, semiotic analysis of popular works is crucial for comprehending the ways in which religious meanings are portrayed and disseminated through worldwide visual culture. The qualitative approach is employed as the research method for this thesis. The investigation took place in libraries and at home, spanning from March to May 2016. The researcher used a method of gathering data through documentation consisting of images for this research. A laptop, relevant books, and internet connection served as tools for the researcher in this investigation. This thesis research employs a qualitative approach. The research was conducted in libraries and at home from March to May 2016. For this study, the researcher used documentary data collection methods focusing on image data. The research tools included an Acer laptop, books relevant to the research subject, and internet access. The research subject comprises the symbols of Dajjal found in the Japanese anime film Yu-Gi-Oh! The Pyramid of Light. Data processing was conducted qualitatively by classifying the symbols identified in the film Yu-Gi-Oh! The Pyramid of Light. Data analysis was performed using Charles Sanders Peirce's semiotic analysis, specifically analyzing verbal and non-verbal symbols, as well as analyzing iconic signs within the Dajjal symbols in Yu-Gi-Oh! The Pyramid of Light. The analysis is presented both in tabular and descriptive forms. Based on the findings and analysis of the collected data, the researcher concludes the following: Eleven symbols were identified, consisting of 2 verbal symbols and 9 non-verbal symbols. All symbols contain icons associated with

Keywords: *Propaganda, Dajjal Symbols, Film Yu-Gi-Oh! The Pyramid of Light.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis representasi simbol-simbol Dajjal dalam film anime Jepang Yu-Gi-Oh! The Movie – Hikari no Pyramid, serta menafsirkan makna ideologis yang terkandung di dalamnya. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika Charles Sanders

Propagan Simbol Dajjal

Muhammad Bintoro Wibisono¹, Aris Saefullah²

Peirce yang memfokuskan pada tanda verbal dan nonverbal, meliputi ikon, indeks, dan simbol. Data dikumpulkan melalui dokumentasi visual berupa cuplikan gambar dari film dan dianalisis secara deskriptif untuk mengungkap sistem tanda yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya sebelas simbol yang berkaitan dengan representasi Dajjal, terdiri dari dua simbol verbal dan sembilan simbol nonverbal. Simbol-simbol tersebut menggambarkan konstruksi visual yang mengacu pada tema mata tunggal, cahaya kegelapan, dan kekuatan supranatural, yang diinterpretasikan sebagai bentuk propaganda simbolik terhadap konsep Dajjal dalam perspektif keagamaan. Temuan ini memperlihatkan bahwa film populer seperti anime dapat menjadi media penyebaran simbol ideologis tertentu yang memengaruhi cara pandang penonton terhadap nilai spiritual dan moral. Dengan demikian, analisis semiotik terhadap karya populer penting untuk memahami bagaimana makna-makna religius direpresentasikan dan disebarluaskan melalui budaya visual global. Metode penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di perpustakaan-perpustakaan dan di rumah, pada bulan Maret hingga Mei 2016. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data berbentuk dokumentasi yang berupa gambar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu berupa laptop acer, buku-buku yang berkaitan dengan objek penelitian, dan jaringan internet. Adapun yang menjadi objek penelitian yaitu simbol-simbol Dajjal dalam film anime Jepang Yu Gi Oh – Hikari no Pyramid. Pengolahan data dilakukan secara kualitatif dengan mengklasifikasikan simbol-simbol yang ditemukan pada film Yu Gi Oh – Hikari no Pyramid. Analisa data dilakukan dengan menggunakan analisis semiotik Charles Sender Peirce yaitu menganalisis simbol verbal dan nonverbal serta analisis tanda ikon pada simbol-simbol Dajjal dalam film Yu Gi Oh – Hikari no Pyramid. Baik dalam bentuk tabulasi maupun deskriptif. Berdasarkan hasil dan analisa dari temuan data yang telah diperoleh, maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa : Diperoleh 11 simbol terdiri dari 2 simbol verbal dan 9 simbol nonverbal. Semua simbol memiliki ikon pada simbol Dajjal.

Kata Kunci: *Propaganda, Simbol Dajjal, Film Yu Gi Oh – Hikari no Pyramid.*

A. Pendahuluan

Industri budaya Jepang, terutama anime dan film, telah berkembang menjadi kekuatan global yang signifikan dengan menyebarkan nilai, estetika, dan simbol-simbol yang kompleks melintasi perbatasan budaya. Dengan fenomena ini, simbol yang berasal dari konteks religius atau kultural tertentu, seperti gagasan Dajjal dalam eskatologi Islam, dapat ditukar dan diadaptasi ke dalam cerita rakyat Jepang, sering kali terlepas dari makna aslinya. Dalam film Yu-Gi-Oh! The Movie Hikari no Pyramid (2004), simbolisme Mesir Kuno yang penuh dengan misteri dan kekuatan gaib dipadukan dengan gaya anime khas. Industri animasi Jepang telah lama mengintegrasikan mitologi luar negeri, mengubahnya menjadi komponen dunia fantasi yang menarik bagi audiens dari seluruh dunia. "Budaya populer Jepang kerap beroperasi melalui strategi "muted particularism", menonjolkan keunikan kultural sambil mengemasnya dalam bentuk yang mudah diterima secara universal, memungkinkan simbol lokal maupun impor bersirkulasi dalam ekonomi tanda global" (Iwabuchi, 2002, 28). Studi ini berangkat dari pemahaman bahwa media populer Jepang adalah tempat penting di mana simbol-simbol transnasional dibicarakan dan diubah maknanya. Melalui pemahaman ini, film ini berfungsi sebagai landasan untuk melihat bagaimana simbol teologis seperti Dajjal dapat direpresentasikan, disemiotikkan ulang, dan disebarluaskan dalam budaya visual Jepang modern. Meningkatnya minat akademis terhadap aspek ideologis dan

religius yang tersembunyi dalam media hiburan massa membuat analisis ini relevan.

Dalam tradisi Islam, Dajjal adalah karakter utama dalam cerita eskatologis. Dia digambarkan sebagai Al-Masih ad-Dajjal, dan dia akan muncul menjelang hari kiamat dengan membawa fitnah, ujian, dan kekacauan yang mengerikan bagi umat manusia. Banyak deskripsi Dajjal yang ditemukan dalam hadits Nabi Muhammad SAW. Mereka mengambarkannya sebagai sosok bermata satu (biasanya dengan mata kanan yang rusak atau buta), memiliki kemampuan supranatural untuk membuat ilusi yang sangat menarik (seperti menghidupkan orang mati palsu atau menurunkan hujan), menguasai sumber daya duniawi yang melimpah, dan mengklaim ketuhanan secara salah. Simbol Dajjal mewakili puncak ujian iman, godaan materialistik ekstrem, penyesatan kebenaran, dan perlawanan terhadap otoritas ilahi yang sejati (Cook, 2005). Figur ini secara esensial merepresentasikan kejahatan kosmik yang berusaha menandingi kekuasaan Tuhan dan menyesatkan manusia melalui tipu daya dan manipulasi realitas. Meskipun para ulama dari berbagai mazhab memiliki pemahaman yang berbeda tentang Dajjal, semua orang setuju bahwa dia adalah ujian terakhir dan gambar dari kekuatan buruk yang hampir sempurna. Sangat penting untuk diingat bahwa Dajjal adalah konsep teologis yang mendalam yang memiliki dampak besar pada keimanan. Namun, ketika ide ini masuk ke dalam budaya populer di seluruh dunia, sering terjadi penyederhanaan, distorsi, atau pengabstraksian menjadi sekadar gambaran umum kekuatan jahat, penipuan tingkat tinggi, atau ancaman apokaliptik yang tidak memiliki makna teologis Islam. Proses migrasi dan transformasi simbol adalah fokus utama penelitian ini.

Dimulai dengan manga oleh Kazuki Takahashi, waralaba Yu-Gi-Oh! telah berkembang menjadi fenomena budaya global yang mencakup anime, permainan kartu kolektif yang sangat populer, merchandise, dan film layar lebar. Anime Yu-Gi-Oh! Seri anime pertama adalah sekuel langsung dari film Hikari no Pyramid. Ini menampilkan Yugi Mutou, yang terkenal sebagai penjaga roh Firaun kuno Atem, dan Seto Kaiba, musuh utamanya, dalam pertempuran mengerikan dengan makhluk menakutkan. Film ini menunjukkan ancaman baru: Piramida Cahaya, sebuah artefak Mesir kuno yang dikirim oleh musuh bebuyutan Firaun dari masa lalu untuk menghancurkan Yugi dan mengambil alih dunia saat ini. Film ini didasarkan pada mitologi Mesir, yang merupakan dasar alam semesta Yu-Gi-Oh!, terutama dengan Millennium Items yang aneh dan takdir roh Firaun. Dengan sentuhan fantasi tinggi dan teknologi holografik canggih khas anime, estetika visual film sangat kental dengan simbol Mesir Kuno seperti piramida, obelisk, mata Horus, sphinx, dan dewa-dewa seperti Anubis. Sebagaimana dicatat oleh Allison (2006), "Produk-produk media seperti Yu-Gi-Oh! tidak hanya menjual hiburan semata; mereka juga menawarkan sistem nilai yang kompleks,

membentuk identitas, dan menyediakan kerangka untuk berinteraksi dengan dunia melalui logika permainan dan mitos yang dibangun" (hal. 15). Oleh karena itu, film ini merupakan teks budaya yang kaya dengan simbol, narasi, dan potensi ideologi yang memerlukan analisis kritis lebih dalam, melampaui penampilan luarnya sebagai hiburan anak-anak.

Dalam film Hikari no Pyramid, Piramida Cahaya muncul sebagai antagonis sentral, sebuah artefak kuno yang diklaim lebih kuat dan lebih berbahaya daripada tiga Dewa Mesir legendaris (*Obelisk the Tormentor*, *Slifer the Sky Dragon*, dan *The Winged Dragon of Ra*). Piramida ini memiliki kemampuan destruktif yang luar biasa: mengunci jiwa para duelist, menciptakan ilusi realitas yang sempurna dan tak terbendung, memanipulasi ruang-waktu dengan menciptakan dimensi tempur alternatif, serta menyerap energi monster dan duelist untuk memperkuat dirinya sendiri. Yang menjadi pengendali kekuatan piramida ini adalah roh Anubis, dewa Mesir kuno yang secara tradisional diasosiasikan dengan proses mumifikasi, penjagaan necropolis, dan pengantar jiwa ke akhirat. Dalam film ini, Anubis digambarkan dengan sangat berbeda dari peran yang dimainkannya dalam mitologi Mesir; ia digambarkan sebagai makhluk jahat yang penuh kebencian dan ingin balas dendam, yang haus akan kekuasaan. Anubis memiliki kemampuan untuk memasuki tubuh manusia (dalam hal ini, Seto Kaiba), sepenuhnya mengendalikan pikiran, perasaan, dan tindakannya, menjadikan Kaiba sebagai bonekanya. Secara paradoks, simbolisme Piramida Cahaya memancarkan energi gelap yang menghancurkan. Struktur geometris ini dikaitkan dengan cahaya keabadian di Mesir. Menurut Levi-Strauss (1972), "Simbol arketipal tidak memiliki makna yang tetap dan abadi; mereka memiliki kapasitas adaptasi yang luar biasa, bermigrasi melintasi struktur mitologis yang berbeda, dan maknanya selalu dibentuk oleh relasi-relasi dalam sistem simbolik tempat mereka ditempatkan" (hal. 18). Piramida dan Anubis menjadi simbol kejahatan dalam film Yu-Gi-Oh! dengan cara yang radikal.

Membaca karakter Anubis dan artefak Piramida Cahaya melalui lensa konsep Dajjal mengungkapkan paralel simbolis yang menarik dan signifikan, meskipun tidak bersifat literal atau merupakan adaptasi langsung dari teologi Islam. Pertama, konsep ilusi dan penipuan indera yang sempurna merupakan inti dari narasi Dajjal; Dajjal dikatakan mampu menciptakan pemandangan surga dan neraka palsu yang sangat meyakinkan, "menghidupkan" orang mati secara semu, dan mengontrol elemen alam untuk menipu dan menyesatkan manusia. Kemampuan Piramida Cahaya/Anubis dalam menciptakan duplikat holografik monster yang sempurna dan tak terbendung, serta dimensi tempur ilusif yang menjebak jiwa, secara mencolok mencerminkan tema "penipuan besar" dan manipulasi realitas ini. Kedua, tema penguasaan dan manipulasi absolut;

Anubis merasuki Kaiba, mengambil alih kendali penuh atas tubuh dan pikiran sang genius teknologi yang dikenal keras kepala, mencerminkan bagaimana Dajjal dikatakan akan menguasai sumber daya dunia dan menuntut kepatuhan serta pengakuan mutlak atas "ketuhanannya". Ketiga, ancaman apokaliptik berskala global; Piramida Cahaya digambarkan memiliki kekuatan yang, jika tidak dihentikan, mampu menghancurkan dunia nyata dan menelan jiwa-jiwa, menciptakan situasi kiamat kecil yang hanya bisa diatasi oleh keberanian dan persatuan para pahlawan. Berger (2012) menegaskan bahwa "Representasi visual kekuatan apokaliptik dalam budaya populer seringkali berfungsi sebagai metafora yang kuat untuk mengungkap ketakutan kontemporer yang mendalam, seperti kehancuran lingkungan, teknologi yang lepas kendali dan mengancam eksistensi manusia, atau kebangkitan otoritarianisme global" (hal. 95). Paralel ini menunjukkan bagaimana komponen penting dari karakter eskatologis seperti Dajjal dapat direduksi, diambil esensinya, dan dihidupkan kembali dalam bentuk simbol visual baru yang relevan dengan budaya populer fantasi.

Pendekatan semiotika Roland Barthes menjadi kerangka analitis yang sangat relevan untuk membedah secara sistematis bagaimana simbol-simbol dalam film Hikari no Pyramid dapat membawa ideologi atau berfungsi sebagai "propaganda" tersembunyi terkait konsep kejahatan kosmik seperti Dajjal. Barthes membedakan tingkat denotasi dari konotasi. Konotasi adalah makna kultural, ideologis, emosional, atau asosiatif yang melekat pada tanda oleh masyarakat atau konteks. Tanda harfiah, eksplisit, dan literal disebut denotasi. Lebih lanjut, konsep mitologi Barthes menjelaskan bagaimana tanda-tanda pada tingkat konotasi dapat berfungsi untuk mengubah sejarah dan budaya menjadi sesuatu yang alamiah dan taken for granted, menyamarkan nilai-nilai dan ideologi tertentu sebagai kebenaran universal yang tak terbantahkan. Dalam konteks film, Pyramid of Light pada tingkat denotasi adalah artefak Mesir kuno yang menunjukkan Anubis sebagai makhluk yang sangat kejam. Namun, pada tingkat konotasi, ia dapat dibaca sebagai tanda kekuatan ilusif yang mengancam eksistensi, manipulasi teknologi yang berbahaya, keinginan untuk kekuasaan absolut yang korosif, dan ancaman apokaliptik yang impersonal melalui cerita, visualisasi efek, dan diskusi. Barthes (1972) menyatakan, "Mitos tidak menyangnai hal-hal; sebaliknya, fungsinya adalah untuk membicarakan tentangnya; sekadar memurnikannya, membuatnya tidak bersalah, memberi mereka keabsahan alamiah dan keabadian, singkatnya, mitos memberi penjelasan yang sudah dianggap benar" (hal. 143). Analisis semiotik akan memeriksa bagaimana film, melalui konstruksi naratif dan visualnya, membangun "mitologi" baru di sekitar simbol Piramida dan Anubis, yang secara potensial mengaktifkan, memperkuat, atau merekontekstualisasikan asosiasi-asosiasi yang mirip dengan narasi Dajjal dalam benak penonton

yang memiliki pengetahuan latar belakang tersebut, menjadikannya bentuk propaganda simbolis yang halus.

Penelitian ini memiliki dua tujuan penting: mengisi celah dalam kajian akademik dan menyediakan platform analitis untuk memahami dinamika propaganda simbolis dalam budaya pop global. Secara akademis, ada perbedaan besar dalam penelitian yang secara khusus menghubungkan representasi simbolik dalam anime atau budaya visual Jepang dengan konsep eskatologis tertentu dari tradisi agama non-Jepang, seperti Dajjal dalam Islam. Penelitian tentang anime seringkali terfokus pada aspek industri, fandom, representasi gender, konstruksi nasionalisme, atau analisis estetika dan teknis animasi itu sendiri (misalnya, Lamarre, 2009; Condry, 2013). Kajian tentang representasi agama dalam anime lebih cenderung membahas Shinto, Buddha, atau unsur-unsur Kristen yang terlihat jelas, atau pada filosofi umum tentang dikotomi kebaikan vs kejahatan. Analisis mendalam tentang bagaimana simbol-simbol dengan akar teologis kuat dalam tradisi seperti Islam (khususnya konsep eskatologi) diadaptasi, diubah, disemiotikkan ulang, dan berpotensi disebarluaskan dalam narasi visual populer Jepang masih relatif jarang. Selain itu, penelitian tentang Yu-Gi-Oh! sendiri biasanya tidak berfokus pada analisis semiotik kritis mendalam terhadap simbolisme dalam film layar lebarnya, tetapi lebih pada aspek permainannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengisi celah tersebut dengan memberikan analisis semiotika Barthesian yang kritis terhadap simbol Piramida Cahaya dan Anubis dalam Hikari no Pyramid. Penekanan khusus diberikan pada kemungkinan hubungannya dengan atribut Dajjal atau resonansinya dengannya. Sangat penting karena membantu kita memahami cara-cara transmisi, transformasi, dan potensi instrumentalisasi simbol religius dalam era media global yang kompleks. Sebagaimana dinyatakan Jenkins (2006), "Media hiburan kontemporer telah menjadi saluran transmisi yang sangat penting bagi nilai-nilai filosofis, ketakutan kolektif masyarakat, dan wacana budaya yang lebih luas, seringkali disampaikan bukan secara langsung, tetapi melalui metafora, alegori, dan bahasa simbol yang kuat" (hal. 210). Penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana proses tersebut bekerja dalam kasus spesifik film ini.

B. Metode

Penelitian ini mengungkap lapisan makna denotatif, konotatif, dan mitologis dalam simbol visual dalam film Yu-Gi-Oh! The Movie Hikari no Pyramid dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode analisis semiotika, khususnya model yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Kerangka Barthes dipilih karena kemampuannya membedah bagaimana tanda-tanda visual bekerja pada tingkat harfiah (denotasi) dan membawa beban

ideologis, kultural, dan emosional (konotasi), yang semuanya dapat dinaturalisasi menjadi "mitos". Dua objek tanda utama adalah fokus analisis: representasi visual dan naratif dari Piramida Cahaya (juga dikenal sebagai *Pyramid of Light*) dan karakter Anubis sebagai entitas yang mengendalikannya. Penelitian ini juga mempertimbangkan konsep orientalisme Edward Said (1978) untuk memahami proses apropriasi dan hibridisasi simbol Mesir Kuno dalam konteks produksi budaya populer Jepang, serta konsep globalisasi budaya dan muted particularism Iwabuchi (2002) untuk menempatkan film dalam arus pertukaran simbol global. Tujuan penerapan kerangka teoretis yang multidisipliner ini adalah untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang bagaimana simbol-simbol dengan potensi resonansi eskatologis seperti Dajjal dikonstruksi, diadaptasi, dan berpotensi disebarluaskan melalui narasi visual film.

Keseluruhan teks film *Yu-Gi-Oh! The Movie Hikari no Pyramid* (2004) ditonton berulang kali untuk menemukan adegan penting yang menampilkan Piramida Cahaya dan Anubis secara signifikan, baik dalam hal visual, dialog, maupun perkembangan cerita. Sebagai bagian dari proses pengumpulan data, transkripsi naratif dan deskripsi visual mendetail (*mise-en-scène*, komposisi, warna, dan efek khusus) dari beberapa adegan terpilih dilakukan untuk mengumpulkan data. Analisis data dilakukan secara bertahap: pertama, mengidentifikasi makna denotatif dari tanda-tanda visual Piramida Cahaya dan Anubis (bentuk, warna, aksi, efek yang ditampilkan secara eksplisit); kedua, mengungkap makna konotatif dengan menghubungkannya dengan konsep-konsep seperti ilusi sempurna, manipulasi, kekuasaan absolut, ancaman apokaliptik, serta membandingkannya dengan atribut kunci Dajjal dalam eskatologi Islam (Cook, 2005); ketiga, mengkaji bagaimana kombinasi denotasi dan konotasi ini membangun mitologi baru (Barthes, 1972) di sekitar simbol tersebut dalam alam semesta film, yang mungkin menyamarkan atau menaturalisasikan asosiasi-asosiasi tertentu. Proses analisis juga melibatkan interpretasi terhadap proses hibridisasi budaya (Ito, 2008) dan potensi orientalisme (Said, 1978) dalam representasi simbol Mesir Kuno tersebut. Kemudian, hasil analisis semiotik digabungkan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang mekanisme propaganda simbolis yang mungkin berkaitan dengan gagasan Dajjal dalam film.

C. Pembahasan

1. Sinopsis Film *Yu Gi Oh The Movie Hikari no Pyramid*

Piramida Cahaya dan Prasasti yang dipajang di museum Domino City. Catatan tiga dewa Mesir Slifer, Ra, dan Obelisk terukir pada Prasasti. Peristiwa Pertempuran Kota baru saja

menyimpulkan, dan Yugi sekarang memiliki tiga kartu dewa Mesir. Seto Kaiba sangat berkeinginan untuk mengalahkan dia, dan dia memiliki rencana. Ia menduga bahwa sejak Maximillion Pegasus menciptakan kartu dewa Mesir, ia akan juga menciptakan cara untuk mengalahkan mereka, hanya jika sesuatu yang pernah beres. Kaiba berkunjung ke kastil Pegasus dan menantanginya untuk berduel. Taruhannya adalah sebagai berikut: jika Pegasus menang, ia mendapat tiga kartu andalan Kaiba "Blue Eyes White Dragons"; jika Kaiba menang, Pegasus menyerahkan kartu yang dapat mengalahkan dewa Mesir. Kaiba menang, dan Pegasus harus memenuhi taruhan nya: ia mengambil dua kartu dari deck Pegasus ini. Namun, Pegasus bingung; ia hanya membuat satu kartu untuk mengalahkan Dewa Mesir, bukan dua kartu.

Sementara itu, Yugi dan Téa Gardner, mencari perlindungan dari gerombolan duelists yang ingin menghadapi Yugi untuk memperebutkan 3 kartu Dewa Mesir, hingga tersesat ke Museum Domino, di mana mereka menemukan sebuah objek baru yang dipamerkan disebut Piramida Cahaya, yang terlihat sedikit seperti Millenium Puzzle. kakek Yugi, Salomo Muto (yang juga kebetulan mengunjungi museum), membaca sebuah prasasti di sisi sebuah sarkofagus (mata yang melihat apa yang belum terjadi, visi yang harus dipenuhi, kecuali dibuktikan oleh peristiwa yang telah ditentukan, sehingga cahaya & bayangan kedua tiada), memicu visi yang aneh dalam pikiran Yugi tentang Millenium Puzzle, Piramida Cahaya, Anubis, dan Kaiba. Setelah ia bangun, ia menemukan piramida cahaya telah tiada, sarkofagus menghilang, dan Mokuba berdiri di luar. Mokuba mengatakan bahwa Kaiba ingin membawa Yugi untuk berduel di KaibaCorp Duel Dome segera.

Yugi menerima tantangannya, ia berubah menjadi Yami Yugi, dan bertemu Kaiba yang telah siap untuk berduel. Kaiba meminta Mokuba untuk menutup semua pintu keluar, memaksa Yugi untuk berduel dengannya, tetapi Joey Wheeler dan Tristan Taylor berhasil menemukan Yugi. Namun, mereka berdua juga tidak dapat keluar dari tempat duel tersebut. Duel berlangsung cukup lama dan Yugi mulai curiga bahwa ada kekuatan gelap di sekeliling tempat duel berada. Terutama ketika Kaiba mengaktifkan Kartu Perangkap disebut "Pyramid of Light", yang tidak hanya memiliki kemiripan dengan nama yang ada di museum, tapi juga mencegah Yugi menggunakan semua kartu dewa Mesir. Beberapa saat kemudian, Kaiba mengeluarkan kartu "Blue-Eyes Ultimate Dragon" di arena duel. Yugi pun terkejut, Kaiba mengorbankan itu untuk memanggil rakasa dikenal sebagai "Blue-Eyes Shining Dragon", yang bahkan lebih kuat dari kartu andalan Kaiba.

Piramida Cahaya juga menarik jiwa Yugi, Joey, dan Tristan ke Millenium Puzzle yang

dimiliki oleh Yugi, di mana mereka dikejar oleh sekelompok mumi yang dikendalikan oleh suatu kekuatan yang tidak diketahui asal kekuatan itu. Kekuatan "Blue-Eyes Shining Dragon" membawa Yugi ke ambang kematian. Akan tapi, Kaiba memutuskan untuk mempermalukan saingannya dengan kemenangan yang paling ironis: menyeka dia keluar dengan Dewa Mesir sendiri! Setelah digunakan "Pyramid of Light" untuk menghapus dewa dari arena, ia berniat untuk menggunakan kartu trap "Return from the Different Dimension" untuk mendapatkan mereka di bawah kontrolnya. tapi langkah pertama, Yugi harus menghancurkan "Pyramid of Light". jika tidak maka hanya akan menghancurkan dewa lagi. Kaiba memerintahkan "Blue-Eyes Shining Dragon" menggunakan serangan pamungkasnya "Shining Nova". efeknya adalah dengan mengorbankan dirinya dapat menghancurkan kartu apa pun yang ada di arena. Dan Pyramid of Light pun hilang. Tiba-tiba, ada suara tak dikenal berbicara, "aku takkan membiarkan", dan Piramida itu pun kembali seperti semula. Kemudian, seorang pria tak dikenal muncul dari belakang Kaiba. melemparkan kaiba samping dan mengambil alih duel darinya.

Anubis adalah sosok dewa kematian Mesir, yang terbunuh 5000 tahun yang lalu. Namun dia kembali dengan Pyramid of Light di dadanya dan dua monster yang paling kuat. "Andro Sphinx" dan "Sphinx Teleia". Terlihat dari atas, teh, Joey, Tristan dan Yugi semua terjebak di dalam Millenium Puzzle, meninggalkan yami Yugi untuk duel sendirian. Menempatkan semua keyakinannya ke dalam kartu, Yugi menarik "Double spell" kartu, yang memungkinkan dia untuk membuang kartu mantra yang lain untuk mengaktifkan "Monster Reborn" dari Kuburannya Seto Kaiba. Dia menggunakan itu untuk menghidupkan kembali "Blue-Eyes Shining Dragon", yang kemudian menghancurkan "Pyramid of Light" (setelah itu melemah oleh Yugi dari dalam Millenium Puzzle), bersama dengan "Andro Sphinx" dan "Sphinx Teleia". Tapi Anubis belum berakhir. Dengan tidak adanya Piramida, ia menggabungkan Sphinxes dengan bentuk yang baru, rakasa yang lebih kuat - "Theinen the Great Sphinx". Yugi, bagaimanapun, mengaktifkan dari "Reverse Reverse" untuk mengaktifkan Kaiba "Kembali dari Berbagai Dimensi". Dewa Monsters kembali dan menghancurkan Sphinx Agung, tampaknya mengambil Anubis dengan itu. Tapi serigala raksasa - representasi Mesir kuno Anubis, Dewa kematian, muncul dari sisa-sisa Piramida.

Kaiba dan Yugi bergabung, menempatkan semua kekuatan mereka ke dalam satu kartu, yaitu "Blue-Eyes Shining Dragon", dan menggunakan Shining Nova untuk menghancurkan Anubis sekaligus. Di atas arena, terdapat Pegasus yang sebelumnya telah tiba terlebih dahulu menggunakan helikopter untuk membantu mereka keluar dari ledakan yang diakibatkan

serangan Shinning Nova.

2. Data Lengkap Film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid

Sutradara : Hatsuki Tsuji

Produser : Lloyd Goldfine, Katia Milani dan Michael Pecerllo

Penulis Naskah : Michael Pecerllo dan Norman J. Grossfeld

Pembuat Karakter : Kazuki Takahashi

Pengisi Suara :

1. Shunsuke Kazama, sebagai Yugi Muto / Yami Yugi

2. Kenjiro Tsuda, sebagai Seto Kaiba

3. Kouji Ishii, sebagai Anubis

4. Hiroki Takahashi, sebagai Joey Wheeler

5. Hidehiro Kikuchi, sebagai Tristan Taylor

6. Maki Saito, sebagai Tea Gardner

7. Junko Takeuchi, sebagai Mokuba Kaiba

8. Tadashi Miyazawa, sebagai Solomon Muto

9. Jiro J. Takasugi, sebagai Maximillion Pegasus

Narasi : Masanori Ikeda

Musik : Elik Alvarez, Joel Douek, Freddy Sheinfeld

Perusahaan Produksi : 4Kids Entertainment Studio, Gallop, NAS

Perusahaan Distribusi : Toho Company (Jepang), Warnenr Bros. Pictures (Amerika Serikat)

Tanggal Rilis : 3 November 2004 (Japan), 13 Agustus 2004 (Amerika Serikat)

Durasi Waktu : 101 menit (Jepang), 89 menit (Amerika Serikat)

Negara : Jepang dan Amerika Serikat

Bahasa : Jepang dan Inggris

Biaya Pembuatan : US\$ 20.000.000,-

Box office : US\$ 29.200.000,-

3. Kritikan terhadap Film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid

Pada sub bab ini, peneliti akan mengkritikan film Yu Gi Oh The Movie Hikari no Pyramid. Karena pada dalam film ini, terdapat beberapa hal yang mengandung kekerasan, mengajarkan untuk hidup selalu bermain – main, berkata yang tidak santun dan perilaku yang tidak terpuji. Berikut kritikan terhadap judul dan isi cerita pada film Yu Gi Oh The Movie Hikari no Pyramid.

a. Kritikan Terhadap Judul

Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid adalah judul dari film ini. Jika diartikan ke dalam bahasa Inggris diterjemahkan Yu Gi Oh The Movie – Pyramid of Light yang berarti Film Yu Gi Oh – Cahaya Piramida. Dari sini terlihat jelas, bahwa dari judul film tersebut telah memaparkan konsep Dajjal dengan adanya kata Pyramid atau Piramida. Karena, kata piramida diidentikan dengan piramida bermata satu. Yaitu Dajjal. Ditambah dengan kata Light atau Cahaya. Kata tersebut memiliki arti yang dapat mencerahkan apa saja yang di depannya. Namun, dampak yang ditimbulkan oleh cahaya tersebut bertolak belakang dengan artinya. Yaitu dapat menimbulkan kerusakan yang fatal. Sehingga akan menimbulkan kerusakan lingkungan maupun akal. Seperti halnya matahari. Jika bumi disinari matahari tanpa adanya filter dari atmosfer dan gas ozon, maka bumi akan terbakar dan hancur. Sehingga tidak ada kehidupan di dalamnya.

b. Kritikan Terhadap Isi Cerita

1) Unsur Kekerasan

Dalam film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid, terdapat beberapa adegan yang menampilkan perilaku kekerasan. Salah satunya dari karakter kartu yang ditampilkan di arena permainan saling bertarung satu sama lain. Dan dari tujuan duel tersebut ingin memperebutkan status sebagai duelis terkuat. Dari niat untuk merebut gelar duelis terkuat itulah, pertarungan antara Kaiba dan Yugi dilakukan. Dan dari duel itu menampilkan adegan – adegan kekerasan yang tidak manusiawi. Seperti menebas korbannya dengan pedang atau alat lainnya, menggunakan sihir untuk melumpuhkan korban dan menggunakan jebakan untuk menghancurkan korbannya. Dari usaha itu semua, tujuannya hanya ingin mendapatkan status duelis yang terkuat. Apapun caranya, mereka harus mendapatkan gelar itu demi kehormatan dan harga diri mereka sendiri.

2) Unsur Permainan

Penonton disuguhkan permainan dengan namanya Yu Gi Oh. Yaitu, satu dek kartu yang berisi minimal 40 kartu dengan komposisi adanya kartu monster, kartu jebakan dan kartu sihir. Semua kartu itu digunakan dalam permainan Yu Gi Oh. Fungsi dari masing – masing kartu bergantung pada perintah atau cara menggunakannya yang sudah tertera pada kartu tersebut. Sehingga, pemain dapat menggunakannya sesuai dengan kondisi yang ada di arena dengan menggunakan kartu monster, kartu jebakan atau kartu sihir. Setiap pemain memiliki poin awal sebesar 8.000 atau 10.000 sebagai bekal permainannya. Poin

ini akan bertambah atau berkurang jika terkena dampak kartu monster, kartu jebakan atau kartu sihir. Pemain akan memenangkan duel jika salah satu poinnya lebih besar dari lawannya. Permainan ini menjadi populer setelah anime Yu Gi Oh ditayangkan secara masif di seluruh dunia.

3) Unsur Perebutan Kekuasaan

Faktor utama yang menyebabkan para duelis bertarung adalah mereka menginginkan julukan sebagai raja duelis. Oleh sebab itu, diantara mereka yang kuat adalah Kaiba dan Raja Duelis Yugi. Mereka berdua sangat ambisius mendapatkan dan mempertahankan gelar itu. Karena, dengan gelar tersebut, dapat meningkatkan status sosial mereka dikalangan para duelis tersendiri, dan dapat terkenal di dunia permainan Yu Gi Oh. Dengan alasan tersebut, mereka berdua (Kaiba dan Yugi) bertarung mati – matian demi mendapat dan mempertahankan gelar tersebut. Apapun yang mereka lakukan, tetap mereka akan ambil sekalipun nyawa menjadi taruhannya. Terbukti pada film ini, adanya adegan pertarungan nyawa demi mendapatkan gelar tersebut terjadi di dalam duel puncak antara Kaiba melawan Yugi. Kaiba yang diliputi rasa dendam dan ambisius ingin mengalahkan dan mengincar gelar Raja Duelis memperteruhkan segalanya untuk mengalahkan Yugi. Terbukti pula, sebelum berhadapan dengan Yugi, Kaiba melawan Pegasus untuk mendapat 2 kartu andalan Pegasus untuk dapat mengalahkan dek Yugi. Dengan cara paksaan, Kaiba merebut 2 kartu spesial milik Pegasus dan memasukannya ke dalam deknya. Hasilnya, Kaiba dan Yugi bertarung mati – matian dengan seluruh kemampuan deknya untuk saling mengalahkan masing – masing. Inilah cara duelis merebut gelar atau julukan Si Raja Duelis yang saat ini masih dipegang oleh Yugi.

c. Motif dibalik Film

Pada pembuatan film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid melibatkan 2 perusahaan produksi ternama. Yaitu Toho Animation dan Warner Bros Pictures. Toho Animation berasal dari negara Jepang, sedangkan Warner Bros Pictures berasal dari negara Amerika Serikat. Dalam pembuatannya, perusahaan Toho Animation bekerja sama dengan Warner Bros Pictures dari Amerika Serikat untuk memproduksi film yang berasal dari serial anime Yu Gi Oh ini. Karena Warner Bros Pictures menganggap bahwa film anime ini akan banyak ditonton oleh anak – anak dan para remaja yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah. Sehingga melihat peluang itu, Warner Bros Pictures melakukan kerja sama produksi dengan Toho Animation untuk memproduksi film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid.

Dalam sejarahnya, Warner Bros Pictures sering memproduksi film yang didalamnya terdapat propaganda besar yang sebagian penontonnya tidak mengetahui apa maksud dari simbol atau tanda yang ditampilkan dalam film mereka. Menerapkan teknik propaganda Bandwagon, banyak film produksi mereka menampilkan simbol atau tanda yang serupa didalamnya. Contohnya dalam film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid, hanya beberapa bentuk simbol yang ditampilkan dalam film ini. Namun, kemunculan simbol itu berulang – ulang. Sehingga secara tidak sadar, penonton akan mengingat film tersebut dengan simbol yang mereka tampilkan. Simbol yang sering diulang dalam film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid adalah simbol mata satu yang berarti Dajjal. Sering sekali diulang dalam film ini. Mulai dari menit pertama hingga menit terakhir, mata satu berulang – ulang hingga akhir film.

Warner Bros Pictures adalah salah satu perusahaan produksi film besar yang berada di Amerika Serikat. Termasuk didalamnya, banyak artis hollywood yang telah tenar namanya setelah membintangi beberapa atau salah satu film produksi Warner Bros. Tak heran jika Warner Bros menjadi salah satu tempat lahirnya bintang hollywood di Amerika Serikat. Film yang dibintangi artis hollywood adalah film yang berkualitas sastra yang tinggi dan memiliki nilai seni yang tinggi. Baik dalam penggunaan kamera, pengaturan warna serta cerita yang diangkat memiliki kualitas yang tinggi. Sehingga, yang menonton film mereka adalah orang – orang yang terpelajar yang dapat memahami alur cerita film yang mereka perankan. Namun, disinilah jebakan yang dibuat oleh pembuat film hollywood. Termasuk didalamnya Warner Bros. Menyisipkan agenda besar mereka ke dalam film dan menanamkannya kepada penonton tanpa mereka sadari.

Agenda tersebut adalah demi menyambutnya sang penyelamat mereka, yaitu Dajjal. Mereka menyisipkan banyak simbol ke dalam film mereka. Seperti simbol mata satu yang sering mereka keluarkan dalam tiap film mereka. Terdapat propaganda besar yang dilancarkan oleh Warner Bros Picture melalui film mereka. Dengan menyuguhkan simbol mata satunya, secara tidak sadar, penonton akan mengingat dan akan tertanam di alam bawah sadar mereka. Mereka akan mengetahui produk film Warner Bros memiliki ciri mata satu. Target penonton Warner Bros Picture adalah anak-anak. Maka dari itu, film produksi Warner Bros memiliki ciri khas animasi dan cerita tentang khayalan yang digemari oleh anak – anak. Sebab mereka menargetkan anak-anak sebagai tujuan filmnya agar mereka mudah menerima seluruh informasi yang disuguhkan oleh film produk tersebut tanpa adanya perlawanan

dengan menggunakan teknik propaganda Bandwagon.

4. Tanda Verbal dan Non Verbal pada Film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid

Pada sub bab ini, peneliti menjelaskan secara detail mengenai simbol Dajjal yang tertera pada film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid. Mulai dari pembukaan film, bagian isi dan bagian terakhir atau *ending*. Berikut simbol verbal dan non verbal yang terdapat dalam film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid:

a. Judul Serial Yu Gi Oh



Gambar 1. Judul Serial Yu Gi Oh

Secara Denotasi, tulisan Berbahasa Jepang yang artinya adalah judul Anime ini. Yaitu Yu Gi Oh. Secara konotasinya, pada tulisan Jepang tersebut terdapat simbol mata satu di sebelah kanan dengan huruf kanji yang besar. Pada dasar huruf kanji yang sebenarnya untuk tulisan itu, tidak ada simbol mata pada tulisan tersebut. Dengan kata lain, penyisipan simbol Dajjal secara langsung dipaparkan melalui tulisan judul film tersebut. Menurut pendapat peneliti, judul serial Yu Gi Oh, sudah tampak disisipkan simbol mata satu sebagai identitas dari serial tersebut. Agar secara tidak langsung dapat diingat oleh para penontonnya. Dan mata satu merupakan simbol Dajjal yang sudah dikenal oleh masyarakat. Jika sebuah film atau serial disisipkan dengan simbol tersebut, maka ia melancarkan propagandanya melalui serial tersebut. Bagi para pengikutnya, ini adalah sebuah kesempatan yang bagus untuk melakukan propaganda dengan apa yang menjadi target sasaran mereka sukai. Rasulullah sudah mengingatkan dalam sebuah hadistnya.

حَدَّثَنِي مُحَمَّدُ بْنُ رَافِعٍ حَدَّثَنَا حُسَيْنُ بْنُ مُحَمَّدٍ حَدَّثَنَا شَيْبَانُ عَنْ يَحْيَى عَنْ أَبِي سَلَمَةَ قَالَ سَمِعْتُ
أَبَا هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَلَا أُخْبِرُكُمْ عَنْ الدَّجَالِ حَدِيثًا مَا حَدَّثَهُ نَبِيٌّ
قَوْمَهُ إِنَّهُ أَغْوَرُ وَإِنَّهُ يَجِيءُ مَعَهُ مِثْلُ الْجَنَّةِ وَالنَّارِ فَالَّتِي يَقُولُ إِنَّهَا الْجَنَّةُ هِيَ النَّارُ وَإِنِّي أَنْذَرْتُكُمْ بِهِ
كَأَنَّا أَنْذَرْتُمْ بِهِ نُوحٌ قَوْمَهُ

Artinya: “Telah menceritakan kepadaku (Muhammad bin Rafi') telah menceritakan kepada

Propagan Simbol Dajjal

Muhammad Bintoro Wibisono¹, Aris Saefullah²

kami (Husain bin Muhammad) telah menceritakan kepada kami (Syaiban) dari (Yahya) dari (Abu Salamah) berkata: Aku mendengar (Abu Hurairah ra.) berkata: Rasulullah saw. bersabda: Inginkah kamu sekalian aku beritahukan tentang Dajjal, suatu keterangan yang belum pernah diceritakan seorang nabi kepada kaumnya? Sesungguhnya ia buta sebelah mata, ia datang dengan membawa sesuatu seperti surga dan neraka. Maka apa yang dikatakannya surga adalah neraka dan aku telah memperingatkan kalian terhadapnya sebagaimana Nabi Nuh telah memperingatkan kaumnya” (H.R Shahih Muslim No.5227)

b. Judul Film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid



Gambar 2. Judul Film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid

Secara denotasinya, setelah dipaparkan judul Anime, muncul judul filmnya. Yaitu The Movie – Hikari no Pyramid. Secara konotasinya, pada judul film tersebut, terdapat kata pyramid yang mencerminkan bentuk limas segitiga. Menurut peneliti, ini menyerupai bangunan di negara Mesir yang berbentuk limas segitiga pula. Yang merupakan lambang dari kejayaan kerajaan di masanya. Disamping itu, piramida merupakan lambang dari freemasonry atau gerakan pendukung Dajjal. Simbolnya dapat ditemukan pada mata uang Dollar Amerika.

c. Puzzle Milenium Milik Yugi Mutou



Gambar 3 Puzzle Milenium Milik Yugi Mutou

Secara denotasi, piramida Bercahaya dengan warna dasar kuning keemasan milik sang dewa kegelapan bernama Yugi Mutou dalam film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid. Secara konotasi, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa piramida adalah simbol atau lambang dari gerakan freemasonry yang mendukung adanya Dajjal. Selain itu, di tengah piramida, terdapat simbol mata satu yang berarti simbol Dajjal. Dalam kisah filmnya, pemilik dari piramida tersebut adalah seorang dewa kegelapan yang akan membimbing

manusia ke jalan yang benar. Sama halnya dengan sifat Dajjal. Yaitu membimbing manusia menuju ke jalan yang benar. Padahal, ia membawa kesesatan yang nyata bagi umat manusia.

d. Yugi Mutou Bersama Para Pengikutnya



Gambar 4. Yugi Mutou Bersama Para Pengikutnya

Secara denotasi tokoh film tersebut bernama Yugi Mutou beserta bala tentaranya yang terdiri dari binatang, jin dan manusia. Secara konotasi, Tokoh utama dalam cerita ini adalah seorang dewa kegelapan yang menjelma ke dalam tubuh seorang anak remaja bernama Yugi dan mereka selalu bersama selagi kalung piramida tersebut digunakan oleh Yugi. Ia adalah seorang pemimpin dari pasukan yang terdiri dari binatang, jin, dan manusia yang bertujuan untuk menguasai dunia. Kisah ini berkaitan dengan kisah Dajjal yang membawa pasukan menyusuri seluruh dunia untuk ia kuasai didalam genggamannya. Pada awalnya, iya bertindak sebagai sesosok pahlawan yang mempunyai sifat penolong. Kemudian ia akan mengaku sebagai nabi akhir zaman yang akan menuntun manusia menuju jalan kebenaran versinya. Kemudian, ia akan mengklaim dirinya sebagai tuhan yang dapat menghidupkan dan mematikan makhluk hidup. Padahal itu adalah tipu daya yang besar yang sengaja Allaah berikan kepadanya untuk menguji keimanan dan keislaman umat manusia dikala kondisi genting tersebut. Seperti halnya telah Rasulullaah sampaikan dalam sebuah hadistnya.

حَدَّثَنِي عَلِيُّ بْنُ حُجْرٍ السَّعْدِيُّ حَدَّثَنَا الْوَلِيدُ بْنُ مُسْلِمٍ حَدَّثَنِي أَبُو عَمْرٍو يَعْنِي الْأَوْزَاعِي عَنْ
إِسْحَاقَ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ أَبِي طَلْحَةَ حَدَّثَنِي أَنَسُ بْنُ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَيْسَ
مِنْ بَلَدٍ إِلَّا سَيَطُوهُ الدَّجَالُ إِلَّا مَكَّةَ وَالْمَدِينَةَ وَلَيْسَ ثَقْبٌ مِنْ أَنْقَابِهَا إِلَّا عَلَيْهِ الْمَلَائِكَةُ صَافِينَ
تَحْرُسُهَا فَيَنْزِلُ بِالسَّبْخَةِ فَتَرْجُفُ الْمَدِينَةُ ثَلَاثَ رَجَفَاتٍ يَخْرُجُ إِلَيْهِ مِنْهَا كُلُّ كَافِرٍ وَمُنَافِقٍ وَ
حَدَّثَنَا أَبُو بَكْرِ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ حَدَّثَنَا يُونُسُ بْنُ مُحَمَّدٍ عَنْ حَمَادِ بْنِ سَلَمَةَ عَنْ إِسْحَاقَ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ
أَبِي طَلْحَةَ عَنْ أَنَسٍ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ فَذَكَرَ نَحْوَهُ غَيْرَ أَنَّهُ قَالَ فَيَأْتِي سَبْخَةَ

الْجُرْفِ فَيَضْرِبُ رِوَاقَهُ وَقَالَ فَيَخْرُجُ إِلَيْهِ كُلُّ مُنَافِقٍ وَمُنَافِقَةٍ

Artinya: “Telah menceritakan kepadaku (Ali bin Hujr As Sa’di) telah menceritakan kepada kami (Al Walid bin Muslim) telah menceritakan kepadaku (Abu Amru Al Auza’i) dari (Ishaq bin Abdullah bin Abu Thalhah) telah menceritakan kepadaku (Anas bin Malik) berkata: Rasulullah saw. bersabda: Tidak ada satu negeri yang tidak dimasuki Dajjal, kecuali Mekah dan Madinah, dan tidak ada satu jalan di Madinah, kecuali terdapat malaikat yang berbaris menjaganya. Maka Dajjal singgah di daerah rawa, kemudian Madinah bergoncang tiga kali goncangan, sehingga seluruh orang kafir dan munafik keluar dari sana menuju ke tempat Dajjal.” (H.R Shahih Muslim No.5236)

e. Yugi Mutou Dengan Tandanya Berupa Mata Satu di Dahinya



Gambar 5. Yugi Mutou Dengan Tandanya Berupa Mata Satu di Dahinya

Secara denotasi di kening kepala Yugi Mutou, terdapat simbol mata satu yang menandakan bahwa ia memang adalah dewa kegelapan yang ditakuti oleh para prajurit dan pengikutnya. Secara konotasi, Terlihat simbol mata satu muncul di kening sang dewa kegelapan. Dalam kisah film ini, yang hanya dapat melihat tanda tersebut adalah para musuhnya. Sehingga musuhnya akan gentar menghadapinya. Para prajurit dan pengikutnya tidak dapat melihatnya karena mereka sudah menjadi pengikut setia Yugi Mutou sang dewa kegelapan. Hal ini mengingatkan bahwa Dajjal di keningnya terdapat tulisan arab yang terdiri dari huruf “ك – ف – ر”. Jika dibaca sambung berarti “Kafir” yang menandakan bahwa Dajjal adalah seorang yang kafir, pendusta dan pembawa kesesatan yang nyata. Para pengikut setia Dajjal tidak dapat melihat tanda tersebut. Sedangkan yang dapat melihat tanda tersebut adalah orang – orang mukmin yang memiliki keteguhan iman dan taqwanya kepada Allaah. Sehingga, mereka dapat melihat tanda di kening kepala Dajjal. Hanya dengan kacamata iman dan taqwa yang dapat melihat tulisan tersebut. Seperti Rasulullaah katakan dalam sebuah hadistnya.

Artinya: “Hadis riwayat Anas bin Malik ra. ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: Tidak seorang nabi kecuali ia telah memperingatkan kaumnya terhadap sang pendusta yang buta sebelah mata. Ketahuilah bahwa Dajjal itu buta sebelah matanya

sedangkan Tuhanmu tidak buta sebelah mata dan di antara kedua matanya tertulis "kaaf", "faa", "raa" (Shahih Muslim No.5219).

f. Monster yang mengaku sebagai Dewa Penjaga Orang Mati



Gambar 6. Monster yang mengaku sebagai Dewa Penjaga Orang Mati

Secara denotasi gambar diatas berupa monster yang menyerupai kambing dengan memiliki tanduk yang berada disamping kanan dan kirinya dan satu tanduk berada diatas kepalanya. Secara konotasi, terlihat bahwa kambing tersebut merupakan jelmaan dari dewa penjaga orang mati dan raja dari dunia bawah cahaya. Kambing yang bertanduk dan berjenggut ini lebih mirip dengan lambang satanisme tradisional yaitu lambang dewa Romawi kuno yang mereka sebut Baphomet. Baphomet menjadi lambang bagi orang yang memuja setan. Lambang baphomet sendiri dijadikan simbol oleh gereja setan.

g. Lawan Dari Yugi Mutou. Yaitu Seto Kaiba



Gambar 7. Lawan Dari Yugi Mutou. Yaitu Seto Kaiba

Menurut peneliti, secara denotasi adalah Seto Kaiba, seorang duelist yang menantang Yugi Mutou untuk berduel dengannya. Terlihat ada Life Point (Angka Kehidupan) disebelah kanannya. Secara konotasi, dalam duel tersebut, bahan yang dijadikan taruhannya adalah nilai kehidupan atau bisa disebut nyawa. Jika seseorang kalah dalam berduel tersebut, maka ia akan meninggal. ini sama halnya dengan permainan kematian yang dilakukan oleh orang terdahulu. Meskipun di zaman saat ini, sudah tidak terlihat permainan dengan mempertaruhkan nyawanya sebagai bahan taruhan.

h. Tiga monster dewa milik Yugi Mutou



Gambar 8. Tiga monster dewa milik Yugi Mutou

Secara denotasi gambar diatas adalah 3 Monster dewa milik Yugi Mutou yang ingin dikalahkan oleh Seto Kaiba. Secara konotasi, 3 Monster dewa milik Yugi Mutou adalah kombinasi kartu terkuat dari Yugi Mutou. Sampai saat ini (dalam cerita filmnya), belum ada yang dapat mengalahkan 3 kartu dewa Yugi Mutou. Dan ketiga kartu tersebut adalah pengawal setia Yugi Mutou yang dapat digunakan secara bebas oleh Yugi Mutou. Hal ini juga terdapat kisah Dajjal yang memiliki beberapa pengikut setianya yang siap patuh terhadap perintahnya. Ini menunjukkan bahwa Dajjal adalah seorang raja yang mutlak bagi para pengikutnya. Dan diantara pengikut dajjal ada yang berasal Yahudi maupun Nasrani. Dalam agama Nasrani, mereka mempercayai adanya 3 tuhan. Seperti firman Allaah dalam Surah An-Nisa' ayat....dan Surah Al-Maidah Ayat.....Di dalam film ini digambarkan bahwa diantara pengikut Yugi Mutou adalah 3 monster dewa yang sangat dikagumi bahkan dipuja oleh mayoritas duelis. Ini bentuk penggambaran, bahwa pengikut dajjal terdiri dari kaum Nasrani di dalamnya.

- i. Terlihat disebelah kanan Seto Kaiba adalah seorang monster berkepala kambing bertubuh manusia



Gambar 9. Terlihat disebelah kanan Seto Kaiba adalah seorang monster berkepala kambing bertubuh manusia

Secara denotasi terlihat pada gambar diatas, bahwa di sebelah kanan Seto Kaiba, ada seseorang yang memegang kepalanya. Orang tersebut berkepala kambing bertubuh manusia. Ia disebut Anubis. Secara konotasi, Terlihat bahwa seseorang berkepala kambing tersebut

sedang memegang kepala manusia. Menunjukkan bahwa manusia tersebut dikendalikan oleh makhluk berkepala kambing bertubuh manusia. Wujud tersebut sama halnya dengan Baphomet (Berkepala Kambing Bertubuh Manusia) yang diagung – agungkan sebagai wujud setia penganutnya terhadap setan. Karena wujud Baphomet sendiri adalah wujud dari setan yang menguasai manusia.

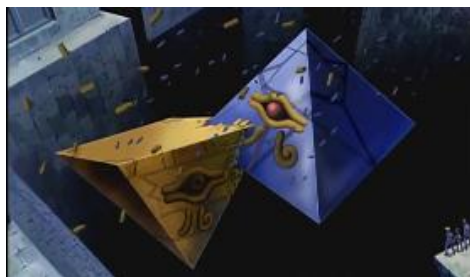
j. Piramida bermata satu



Gambar 10. Piramida bermata satu

Secara denotasi dalam kisah film ini, lawan dari piramida yang dimiliki Yugi Mutou adalah Piramida cahaya yang membawa kehancuran bagi umat manusia. Secara konotasi, lambang piramid berwarna putih berkilau dan memiliki simbol mata satu adalah lawan dari lambang piramid Yugi Mutou yang berwarna Kuning Keemasan. Lambang tersebut adalah lambang yang sangat mirip dengan simbol Illuminati (piramid yang bersusun dengan gambar mata satu di atasnya).

k. Kedua Piramida sedang bertarung



Gambar 11. Kedua Piramida sedang bertarung

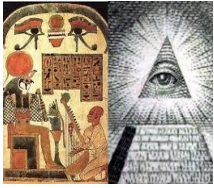
Secara denotasi terlihat pertarungan antara kedua piramida yang saling bertentangan. Piramida kuning keemasan melambangkan perdamaian, sedangkan Piramida putih berkilau melambangkan kehancuran. Secara konotasi, pertarungan memperebutkan kekuatan satu sama lain. Padahal mereka sama-sama menghancurkan peradaban umat manusia.

Dari uraian denotasi dan konotasi diatas, dapat memberikan gambaran mengenai simbol – simbol Dajjal di dalam film Yu Gi Oh The Movie Hikari no Pyramid secara singkat. Meski demikian belum menjelaskan sepenuhnya tentang simbol-simbol tersebut. Maka proses analisis akan dilanjutkan dengan menggunakan teori Charles Sanders Peirce. Agar

hasil penelitian terlihat lebih jelas dan bisa mencapai tujuan pokok dari penelitian semiotika film animasi Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid ini.

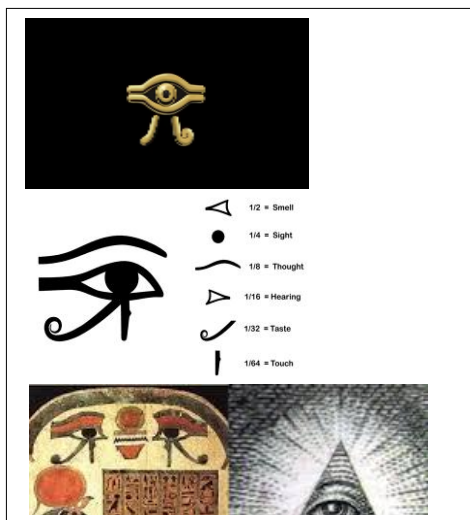
Dalam analisis semiotik pada penelitian ini menggunakan tanda “Ikon” sebagai acuan untuk meneliti simbol-simbol Dajjal yang ada dalam film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid. Tanda Ikon sendiri ditandai dengan adanya persamaan ada pada gambar. Dengan proses kerja melihat kemiripan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain. Maka peneliti akan membahas satu persatu simbol-simbol Dajjal apa sajakah yang ada di dalam Film Animasi Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid dengan menyandingkan simbol asli organisasi Dajjal melalui tabel perbandingan berikut.

Tanda ikon pada film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid

Gambar dalam film	Persamaan/kemiripan
Mata satu Illuminati    	   
Lambang Baphomet  Aku akan bunuh kedua Pharaoh dan aku akan menjadi King of Destruction!	 SETAN BAPHOMET (SIMBOL JEMAAT GEREJA SETAN)  BINTANG BAPHOMET PENTAGRAM  TENGKORAK KEPALA KAMBING (BAPHOMET)
Lambang Pyramid dengan sinar diatasnya 	

5. Penjelasan Mengenai Simbol Dajjal

a. Mata satu (*The all seeing eye*)



Gambar 12. Mata Satu (*The all seeing eye*)

Lambang mata satu sering dipadukan di atas piramid lambang Illuminati atau di atas jangkar lambang bisa juga didalam jangkar lambang Freemasonry bermakna mata Tuhan yang melihat kesegala penjuru (*the all seeing eye*) berarti menunjukkan pengendalian dunia di bawah pengawasan mata tuhan (*the eye of lucifer*), yang mengontrol gerak gerik para penguasa yang sedang melakukan pertunjukan saat ini.

Namun ternyata lambang mata satu ini tidak hanya dipakai oleh kelompok rahasia Illuminati dan Freemasonry. Di dalam kepercayaan berbagai bangsa dan berbagai agama mata satu memiliki maknanya sendiri, antara lain:

- 1) Di daerah India mata satu di artikan sebagai mata di surga seperti matahari dan dewa lainnya. Mata yang memperlihatkan penciptaan atau mata yang tidak pernah tertutup.
- 2) Di daerah Nepal dalam ajaran Buddha. Mata satu di artikan sebagai Mata Buddha sebagai Mata Dunia yang dikenal sebagai Mata kebijaksanaan dan kasih sayang.
- 3) Di Daerah Mesir mata satu dilambangkan sebagai Mata Dewa Horus yang diartikan sebagai simbol perlindungan, penyembuhan dan pemulihan.

Dalam banyak referensi mata satu dalam illuminati dan Freemasonry diartikan sebagai mata dewa Horus (kepercayaan Mesir kuno).

b. Lambang baphomet



Gambar 13. Lambang Baphomet

Simbol Baphomet dipakai oleh The Knight Templar untuk mewakili ajaran setan. Melalui periode waktu yang berabad-abad lamanya, simbol-simbol tersebut ditafsirkan dengan berbagai nama, misalnya : Dewa Kambing Mendes, Kambing Hitam, Kambing Judas, dan sebagainya. – La Vey, *The Satanic Bible*, hlm. 45.

c. Lambang piramida dengan mata bersinar di atasnya



Gambar 14. Lambang piramida dengan mata bersinar di atasnya

Lambang Piramid diartikan sebagai lambang Fir'aun / Piramida Giza. Menara Babil, hierarki kekuasaan. Lambang satu mata yang bersinar di atasnya diartikan sebagai pengendalian duniawi bawah pengawasan mata Tuhan (*the eye of Lucifer*).

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian semiotika propaganda simbol Dajjal pada film *Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid* menggunakan semiotika Roland Barthes dan Charles Sanders Pierce, dapat disimpulkan bahwa Peneliti menganalisa dan mendeskripsikan secara denotasi, konotasi dan mitos. Kemudian mengungkapkan semiotika yang terdapat dalam film *Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid* dengan menerjemahkan simbol secara ikon (gambar pada film *Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid*), indeks (latar belakang dari film *Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid*) dan simbol (Makna secara konvensional dari film *Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid*). Dari penyajian data tersebut, disimpulkan bahwa film *Yu Gi Oh The Movie – Hikari no*

Pyramid mengandung pesan tersirat pengenalan dajjal melalui simbol yang tertera. Dan berdasarkan hadits nabi mengenai dajjal dan kisahnya, film Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid merepresentasikan hal tersebut dalam sebuah permainan pada kisahnya. Maka, pesan pengenalan dajjal terlihat secara jelas pada film ini.

Oleh karena itu, hendaknya Muslimin dapat memahami dan mengerti simbol Dajjal yang tertera dalam film yang menjadi konsumsi publik. Kemudian agar lebih berhati – hati terhadap propaganda yang telah dilancarkan oleh pendukungnya yang telah disisipkan pada tayangan yang berada di televisi maupun video online. Hal itu menunjukkan bahwa pesan dapat disiratkan pada konten yang menjadi konsumsi masyarakat. Hal ini sangat riskan jika film seperti Yu Gi Oh The Movie – Hikari no Pyramid dikonsumsi oleh anak – anak atau remaja yang pada usia tersebut belum dapat menyaring informasi secara akurat. Sehingga perlu adanya batasan secara jelas jenis animasi yang dapat dikonsumsi oleh anak – anak atau remaja. Serta Perlu adanya tindakan penelitian lebih lanjut terhadap tayangan yang mengandung unsur propaganda yang menjadi konsumsi publik dimasa yang akan datang sebagai bentuk pencegahan dari menyebarnya ideologi yang menyesatkan manusia.

Daftar Pustaka

- Allison, A. (2006). *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. University of California Press.
- Armita, P., & Arni, J. (2017). Dinamika Pemahaman Ulama Tentang Hadis Dajjal (Dari Interpretasi Tekstual Ke Interpretasi Kontekstual). *Jurnal Ushuluddin*, 25(2), 208. <https://doi.org/10.24014/jush.v25i2.2398>
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Hill and Wang. (Trans. Annette Lavers).
- Berger, A. A. (2012). *Media Analysis Techniques* (4th ed.). Sage Publications.
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Duke University Press.
- Cook, D. (2005). *Contemporary Muslim Apocalyptic Literature*. Syracuse University Press. (Sumber referensi atribut Dajjal dalam eskatologi Islam).
- Hayat, N., & Sesady, M. (2024). *Islamic Representation In Indonesian Presidential Campaign : How Candidates Utilized Institut Agama Islam Negeri Parepare , Indonesia*. 14, 124–144. <https://doi.org/10.35905/komunida.v7i2.http>
- Ito, M. (2008). *Technologies of the Imagined in Japan: Media, Cultural Practices, and Consumer Networks*. MIT Press. (Sumber konsep hibridisasi budaya dan transformasi simbol dalam media Jepang).
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press. (Sumber konsep muted particularism dan globalisasi budaya populer)

Propagan Simbol Dajjal

Muhammad Bintoro Wibisono¹, Aris Saefullah²

Jepang).

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

Kamaruddin, S. S. M. S. (2010). *Materi: Propaganda* (Vol. 1, Issue September).

Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.

Levi-Strauss, C. (1972). *Structural Anthropology*. Basic Books. (Trans. Claire Jacobson & Brooke Grundfest Schoepf).

Munthe, M. G. (2012). *Propaganda Propaganda dan Ilmu Komunikasi*. IV(1), 1–12.

https://www.researchgate.net/publication/328044738_Propaganda_dan_Ilmu_Komunikasi

Rifky Abdillah, M., & Arifin, M. (2024). Perubahan Perilaku Mahasiswa Setelah Menonton Tayangan Anime. *EJournal Pembangunan Sosial*, 12(3), 1–10. [http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2024/07/Perubahan Perilaku Mahasiswa Setelah Menonton Anime Rifky Abdillah \(07-09-24-05-36-25\).pdf](http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2024/07/Perubahan_Perilaku_Mahasiswa_Setelah_Menonton_Anime_Rifky_Abdillah_(07-09-24-05-36-25).pdf)

Said, E. W. (1978). *Orientalism*. Pantheon Books. (Sumber utama konsep orientalisme untuk analisis apropriasi simbol Timur Tengah). (1978). *Orientalism*. Pantheon Books.

Sartini, N. W. (2007). Tinjauan Teoritik Tentang Semiotik. *Masyarakat, Kebudayaan, Dan Politik*, 20(1), 1–10.

Triguna, I. B. G. . (2000). Teori tentang simbol. *Teori Tentang Simbol*, 68.