

SIMBOLISASI IDEOLOGI AGAMA DALAM FILM KARTUN: SPONGEBOB SQUAREPANTS

Oleh : Risky Nikmah Amaliah

Mahasiswa Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Alauddin Makassar

Abstrak

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang umumnya memaparkan tentang suatu peristiwa, baik itu nyata maupun fiksi. Film memiliki kekhasan tersendiri yang menjadikan seseorang tertarik untuk menyaksikan ataupun menikmatinya. Sifat film yang audio-visual, membuat film memiliki daya tarik tersendiri bagi khalayaknya. Karena film tak hanya menampilkan gambar saja, tapi juga didukung oleh suara dan bahasa gambar yang sesuai serta mudah dipahami. Bahasa dalam film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Dalam teori komunikasi, film mengandung pesan yang disampaikan kepada komunikan. berbagai kepentingan telah dilibatkan dalam tayangan-tayangan televisi, khususnya yang bersifat hiburan. Mulai dari ekonomi, politik, budaya hingga ideologi agama, yang secara sadar maupun tidak, juga ikut mengambil andil dalam tingkah laku penonton sehari-hari. Ada proses *semiotisasi ritual*, yaitu memuat aspek-aspek kegiatan ritual. Film kartun Spongebob Squarepants merupakan objek kajian dalam tulisan ini. Film kartun yang diproduksi oleh *Nickelodeon Production House* ini, berkisah tentang kehidupan sebuah *sponge* di dasar laut yang selalu ceria. *Sponge* ini bernama Spongebob Squarepants yang memiliki sahabat bintang laut berwarna merah muda bernama Patrick. Selain itu, Spongebob juga memiliki rekan kerja bernama Squitward yang merupakan seekor ubur-ubur dan seekor kepiting merah yang mata duitan, Tuan Crab, yang merupakan pemilik restoran tempat Spongebob bekerja.

Kata Kunci:

Simbolisasi, Agama, Fil Kartun

PENDAHULUAN

Perkembangan era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, telah menyajikan berbagai kemudahan untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik dalam hal pekerjaan maupun sekedar hiburan. Salah satu kemudahan yang diberikan adalah hadirnya media massa untuk memuaskan kebutuhan khalayak terhadap informasi, baik yang bersifat berita maupun hiburan. Komunikasi massa meringkai film menjadi salah satu media atau saluran penyampai pesan, apakah itu pesan verbal atau non-verbal.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang umumnya memaparkan tentang suatu peristiwa, baik itu nyata maupun fiksi. Film memiliki kekhasan

tersendiri yang menjadikan seseorang tertarik untuk menyaksikan ataupun menikmatinya. Sifat film yang audio-visual, membuat film memiliki daya tarik tersendiri bagi khalayaknya. Karena film tak hanya menampilkan gambar saja, tapi juga didukung oleh suara dan bahasa gambar yang sesuai serta mudah dipahami. Bahasa dalam film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Dalam teori komunikasi, film mengandung pesan yang disampaikan kepada komunikan.

Kemampuan film dalam mempengaruhi khalayaknya juga menjadi salah satu keunggulan film dibandingkan dengan media massa lainnya. Dalam teori komunikasi dikenal sebuah teori jarum suntik yang mengasumsikan bahwa khalayak akan menerima apa saja yang disajikan oleh televisi atau film dengan mudahnya, karena televisi memberikan berbagai kemudahan dan kenyamanan bagi khalayaknya yang menjauhkan mereka sejenak dari padatnya aktivitas sehari-hari.

Media elektronik televisi menayangkan berbagai menu hiburan dan informasi menarik. Acara televisi untuk anak-anak begitu banyak jumlahnya dan ditayangkan hampir setiap waktu oleh berbagai stasiun televisi. Berbagai jenis film kartun televisi telah mempesona anak-anak dan menyedot sebagian besar waktu dan perhatiannya. Bahkan mereka memilih menonton televisi dibanding bermain dengan teman sebayanya. Tentu hal ini akan sangat menentukan perilaku anak, baik dalam pembentukan karakter maupun perilaku bahasanya.

Film yang awalnya hanya menjadi sarana hiburan, telah beralih fungsi menjadi sarana penyebaran tanda atau simbol suatu ideologi atau paham agama tertentu. Sehingga terkadang dijumpai beberapa tanda ideologi agama dalam beberapa film kartun, seperti patung Jesus atau Bunda Maria, tanda salib, gereja, illuminati, *eye of chorus* (mata satu), piramida, papan catur, dan lainnya. Film kartun yang memuat tanda-tanda atau simbol ideologi-ideologi tersebut antara lain Avatar, Spongebob Squarepants, Monster Inc, Pokemon, *One Piece*, dan masih banyak lagi. Oleh karena itulah diperlukan ketelitian dan kehati-hatian dalam menyimak suatu tayangan khususnya yang bersifat hiburan.

Film kartun Spongebob Squarepants merupakan objek kajian dalam tulisan ini. Film kartun yang diproduksi oleh *Nickelodeon Production House* ini, berkisah tentang kehidupan sebuah *sponge* di dasar laut yang selalu ceria. *Sponge* ini bernama Spongebob Squarepants yang memiliki sahabat bintang laut berwarna merah muda bernama Patrick. Selain itu, Spongebob juga memiliki rekan kerja bernama Squitward yang merupakan seekor ubur-ubur dan seekor kepiting merah yang mata duitan, Tuan Crab, yang merupakan pemilik restoran tempat Spongebob bekerja.

PEMBAHASAN

Pengertian Film

Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman pada Bab 1 Pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni yang merupakan pranata sosial

dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.¹

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film adalah selaput tipis yg dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yg akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yg akan dimainkan di bioskop).²

Defenisi film berbeda di setiap negara; di Perancis ada perbedaan antara film dan sinema. “*Filmis*” berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Di Yunani, film dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan dari *cinemathograph* (nama kamera dari Lumiere bersaudara). *Cinemathograpie* secara harfiah berarti *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphie* berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud dengan *cinemathographie* adalah melukis gerak dengan cahaya.³ Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat khusus yang disebut kamera.⁴

Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa. Hal ini dikarenakan film merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan saluran/media untuk menghubungkan antara komunikastor dan komunikan dalam jumlah yang banyak, heterogen dan anonim, tersebar dimana- mana (wilayah yang tak terbatas), dan menimbulkan efek tertentu pada khalayaknya. Istilah film sering diartikan sebagai gambar hidup, juga sering disebut *movie*. Film, secara kolektif, sering disebut ‘sinema’. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figure palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi.⁵

Film Sebagai Alat Komunikasi Antarbudaya

Komunikasi dan budaya adalah dua hal yang tidak terpisahkan, sebagaimana dikatakan bahwa budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah budaya. Begitu kita mulai berbicara tentang komunikasi, tak terhindarkan kita pun berbicara tentang budaya karena budaya dan komunikasi berinteraksi secara erat dan dinamis. Maka dari itu, inti dari sebuah budaya adalah komunikasi karena budaya tersebut muncul melalui komunikasi.⁶

Film sebagai suatu media penyampai pesan sekaligus sebagai sebuah produk budaya, film juga tak lepas dari kekuasaan yang dimiliki pembuat film sebagai komunikator pesan untuk memasukkan berbagai nilai maupun elemen yang mendasari hal yang tampak dalam film tersebut.⁷

Film terdiri dari dua aspek, yakni isi dan lambang (simbol). Lambang utama pada film adalah gabungan dari gambar-gambar. Dari awal pemunculan film sampai sekarang, telah menghadirkan berbagai sineas-sineas yang juga menghadirkan ramuan-ramuan film terbaru, yang terlahir dari tangan-tangan ahli para seniman film. Film yang juga merupakan media komunikasi, tidak mencerminkan atau bahkan merekam realitas; seperti medium representasi yang lain, film hanya mengonstruksi dan menghadirkan kembali gambaran-

gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos dan ideologi-ideologi dari kebudayaannya sebagai cara praktik signifikansi yang khusus dari medium.⁸

Jika dalam film cerita memiliki ragam jenis, demikina pula halnya yang tergolong pada film non cerita, namun pada mulanya hanya ada dua tipe film non cerita ini, yakni film dokumenter dan film faktual. Film faktual umumnya hanya menampilkan fakta, kamera sekedar merekam peristiwa, sedangkan film dokumenter selain mengandung fakta, ia juga mengandung subyektifitas pembuatnya. Subyektifitas diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa.⁹

Aspek-Aspek Ideologi Agama dalam Produk Film

Identitas keagamaan merupakan suatu bidang di mana pembedaan yang begitu besar disempurnakan oleh penggunaan jenis-jenis khusus pada pakaian, barang, dan symbol. Kelompok keagamaan yang berbeda mengambil berbagai “seragam” yang menandakan bahwa seseorang adalah pengikut suatu agama tertentu – atau cabang dari suatu agama. Oleh sebab itu, sebagian besar agama telah mengungkapkan jenis pakaian khusus untuk fungsi tertentu dan menggunakan pakaian itu berarti suatu pemisahan diri mereka sendiri dari yang lain, tetapi juga bergabung dengan kelompok yang terpadu.¹⁰

Tradisi keagamaan selalu menunjukkan bahwa Tuhan tidak suka pada beberapa perilaku yang dianggap salah dan juga memberikan restu pada perilaku yang dianggap benar. Identitas kelompok (agama) inilah yang menjadikan awal ideologisasi agama bagi pemeluknya. Ideologi sendiri berfungsi untuk mempengaruhi kehidupan suatu kelompok agar sesuai dengan apa yang telah digariskan sejak awal oleh agama tersebut.¹¹

Kerukunan antar umat beragama bukan berarti merelatifir agama-agama yang ada dengan melebur kepada satu totalitas (sinkretisme agama) dengan menjadikan agama-agama yang ada itu sebagai mazhab dari agama totalitas itu, melainkan sebagai cara atau sarana untuk mempertemukan, mengatur hubungan luar antara orang yang tidak seagama atau antara golongan umat beragama dalam setiap proses kehidupan sosial.¹²

Di sisi lain, pada tingkat lebih lanjut identitas agama memberikan harapan besar bagi masyarakat untuk maju, karena membentuk moral personal dan juga solidaritas bagi masing-masing pemeluk agama. Namun demikian, sebagaimana ideologi, agama tidak akan serta-merta dipercaya oleh para penganutnya, dalam keadaan ini konstruksi identitas memberikan pengamanan akan keraguan tersebut. Hingga penerimaan akan sebuah kepercayaan mutlak dan mesti dilakukan. Pada dataran inilah kebanyakan pemerhati keagamaan memetakan asal-mula tindakan kekerasan atas nama agama muncul.¹³

Agama sebagai ideologi tidaklah menjadi pokok persoalan, ketika ideologisasi ini mampu memberikan kenyamanan dan keamanan bagi hidup di dunia dan akhir nanti. Karena memang setiap agama menawarkan rasa aman kepada pengikutnya. Perasaan seperti inilah yang dicari oleh setiap pengikut agama. Rasa aman memberikan

ketenangan kepada manusia akan kehidupan setelah mati, seperti apa yang selalu dipahamkan oleh setiap agama.¹⁴

Pada dasarnya, bila dikaji dari sudut pandang agama sebagai sistem sosial, maka agama mempunyai aturan dan kriteria yang sama dengan semua organisasi sosial lainnya. Agama mempunyai konsern terhadap aspirasi atau keinginan, harapan dan juga tujuan yang dicita-citakan. Penganut agama punya rasa keinginan untuk mengetahui apa yang terjadi nanti (kejadian alam, kecelakaan, kematian, dan lain- lain.), mereka juga punya keinginan untuk mengekspresikan hubungannya dengan Tuhan dalam bentuk ibadah dan kegiatan ritual keagamaan lainnya. Pada akhirnya mereka semua menginginkan reward atau tujuan yang akan dicapai setelah melakukan semua aturan dan norma yang ada (surga ataupun neraka).¹⁵

Proses pencapaian suatu tujuan akan berhasil ketika norma atau aturan yang telah disepakati berhasil dilaksanakan dengan baik oleh anggotanya. Sebagaimana sebuah peradaban yang akan terbentuk ketika masyarakat yang ada di dalamnya mempunyai kesadaran dan bekerja secara komunal. Masyarakat pun tidak akan bisa bekerja jika tidak ditopang individu-individu brilian yang bekerja demi tujuan bersama. Ketika ini terealisasi maka sebuah peradaban bisa terbentuk.

Begitu juga agama, aturan dan norma-norma yang ada (demi tujuan yang telah disepakati) akan berhasil jika semua pengikut menjalankannya. Untuk itu, agama memerlukan satu etika (ethos) yang kemudian bisa menumbuhkan kesadaran bagi pengikut agama guna menaati semua aturan yang ada. Etika dalam agama juga berfungsi sebagai rasionalisasi suatu agama kepada penganutnya. Pula etika memberikan legitimasi bagi peraturan agama sehingga dapat dijalankan oleh penganutnya. Weber berpendapat bahwa etika agama mempunyai pengaruh yang sangat signifikan, penganut agama akan merasa berdosa jika tidak mengerjakan aturan dalam suatu agama (konsep kewajiban).¹⁶

Kandungan Ideologi Dalam Film

Ideologi merupakan konsep yang sentral dalam analisis wacana yang bersifat kritis. Hal ini karena teks, percakapan, dan lainnya adalah bentuk dari praktik ideologi atau pencerminan dari ideologi tertentu. Teori-teori klasik tentang ideologi diantaranya mengatakan bahwa ideologi dibangun oleh kelompok yang dominan dengan tujuan untuk mereproduksi atau melegitimasi dominasi mereka. Salah satu strategi utamanya adalah dengan membuat kesadaran kepada khalayak bahwa dominasi itu diterima secara *taken for granted*. Wacana dalam pendekatan semacam ini dipandang sebagai medium melalui mana kelompok yang dominan mempersuasi dan mengomunikasikan kepada khalayak produksi kekuasaan dan dominasi yang mereka miliki, sehingga tampak absah dan benar. Ideologi dari kelompok dominan hanya efektif jika didasarkan pada kenyataan bahwa anggota komunitas termasuk yang didominasi menganggap hal tersebut sebagai kebenaran dan kewajiban. Menurut Gramsci yang dikutip oleh Van Dijk, dapat menjelaskan fenomena apa yang disebut sebagai “kesadaran palsu” atau “*fals consciousness*”, yakni bagaimana

kelompok dominan memanipulasi ideologi kepada kelompok yang tidak dominan melalui kampanye disinformasi (seperti agama tertentu yang menyebabkan suatu kerusuhan, orang kulit hitam selalu bertindak kriminal), melalui control media dan sebagainya.¹⁷

Ideologi membuat anggota dari suatu kelompok akan bertindak dalam situasi yang sama, dapat menghubungkan masalah mereka, dan memberikan kontribusi dalam membentuk solidaritas dan kohesi di dalam kelompok. Dalam perspektif ini, ideologi mempunyai beberapa implikasi penting. Pertama, ideologi secara inheren bersifat sosial, tidak personal atau individual: ia membutuhkan *share* di antara anggota kelompok lain, organisasi atau kolektivitas dengan orang lainnya. Kedua, ideologi meskipun bersifat sosial, ia digunakan secara internal di antara anggota kelompok atau komunitas sehingga membentuk identitas diri kelompok yang membedakannya dengan kelompok lain.¹⁸

Adanya keanekaragaman corak beragama adalah fenomena empiris-historis yang tidak mungkin dihindari. Berhadapan dengan realitas tersebut setiap umat beragama “disapa” untuk menyikapi adanya pluralitas tersebut tanpa mengambil sikap yang eksklusif, partikularis, dan intoleran dalam hidup di tengah-tengah kemajemukan. Sebenarnya, pluralitas keagamaan adalah sebuah kehendak Tuhan yang tidak akan berubah sehingga keberadaannya tidak mungkin ditolak atau ditawar.¹⁹

Kaum pluralis melihat media sebagai saluran yang bebas dan netral, di mana semua pihak dan kepentingan dapat menyampaikan posisi dan pandangannya secara bebas. Pandangan semacam ini yang ditolak oleh kaum kritis. Pandangan kritis melihat media bukan hanya alat dari kelompok dominan, tetapi juga memproduksi ideologi dominan. Media membantu kelompok dominan menyebarkan gagasannya, mengontrol kelompok lain, dan membentuk konsensus antar-anggota komunitas. Lewat medialah, ideologi dominan, apa yang baik dan apa yang buruk dimapankan.²⁰

Symbolisasi Ideologi Agama dalam Film

Dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, seseorang akan melakukan interaksi dengan lainnya untuk menyampaikan maksud atau tujuan tertentu. Agar mudah dipahami oleh lawan bicaranya, seseorang membutuhkan alat komunikasi. Dalam berkomunikasi, manusia memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan dengan makhluk lainnya yaitu kemampuan menciptakan bahasa simbolik.

Tapi tidak semua tanda dapat dipahami begitu saja karena setiap orang memiliki interpretasi sendiri dalam memaknai suatu tanda. Selain itu, simbol juga memiliki beragam makna dan defenisi yang berbeda sebagai berikut²¹

1. Simbol adalah sesuatu yang biasanya merupakan tanda yang terlihat yang menggantikan gagasan atau objek,
2. Simbol adalah kata, tanda, atau isyarat, yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lain seperti arti, kualitas, abstraksi, gagasan, dan objek,

3. Simbol adalah apapun yang diberikan arti dengan persetujuan umum dan atau dengan kesepakatan atau kebiasaan,
4. Simbol sering diartikan secara terbatas sebagai tanda konvensional, sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu dengan arti tertentu yang kurang lebih standar dan disepakati atau dipakai anggota masyarakat itu sendiri. Arti simbol dalam konteks ini sering dilawankan dengan tanda ilmiah.

Oleh karena itu, perlu suatu ilmu untuk bisa memahami makna atau tanda tersebut agar bisa menyamakan pemahaman yang dikenal dengan nama semiotika atau semiologi. Semiologi atau ilmu tentang semiotika adalah salah satu ilmu yang digunakan untuk merepresentasikan pesan (tanda) dalam proses komunikasi.

Bila membahas tentang makna, maka akan berkaitan dengan pembahasan semiotika karena semiotika adalah ilmu yang membahas tentang tanda atau makna atau simbol. Charles Morris dalam buku *Teori Semantik* karya J. D. Parera, membedakan tiga macam semiotik: sintaksis, semantik, dan pragmatik. Semiotika muncul sebagai bidang penyelidikan ilmiah sebelum Perang Dunia I. Tokoh-tokoh yang muncul dalam masa tersebut adalah Ferdinand de Saussure (1875-1913), seorang ahli linguistik berkebangsaan Swiss, dan Charles Sanders Peirce (1839-1914), seorang filsuf Amerika. Dalam *Course in General Linguistic*, Saussure berargumentasi bahwa sebuah ilmu yang menelaah keberadaan tanda-tanda dalam sebuah masyarakat dapatlah dikukuhkan. Ilmu tersebut merupakan bagian dari psikologi umum, yang disebut semiologi (dari kata Yunani *semion* yang berarti tanda). Semiologi menunjukkan apa yang membentuk tanda-tanda, serta hukum apa yang mengatur tanda-tanda. Di tempat lain pada saat yang hampir bersamaan Peirce menyatakannya sebagai semiotik, yakni ajaran formal yang mempelajari tanda-tanda.²²

Istilah semiologi dan semiotik kurang lebih hampir sama dalam aspek penelitiannya, yakni mempelajari tanda-tanda. Istilah semiologi berasal dari bahasa Prancis *semiologie*, sedangkan semiotik berasal dari bahasa Inggris. Kendati demikian, ada yang berpandangan bahwa dua varian tersebut mempunyai bidang bahasan yang berbeda dalam penelitian teoritiknya. Hal ini disebabkan pada dasawarsa semenjak terbitnya karya Saussure dan Peirce, semiotik telah memperluas konsep teoritiknya ke bidang-bidang internasional yang berkaitan dengan linguistik, teori sosial, teori film, sejarah sosial, dan komunikasi, yang mendorong terbitnya jurnal semiotik dengan beberapa pakar seperti Umberto Eco dari Italia, Roland Barthes dari Prancis, dan Thomas Sebeok dari Amerika.²³

Tradisi semiotika terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan, dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri. Penyelidikan tanda-tanda tidak hanya memberikan cara-cara untuk melihat komunikasi, melainkan memiliki pengaruh yang kuat pada hampir semua perspektif yang sekarang diterapkan pada teori komunikasi.²⁴

Tradisi semiotika tidak pernah menganggap terdapatnya kegagalan pemaknaan, karena setiap `pembaca` mempunyai pengalaman budaya yang relatif berbeda, sehingga pemaknaan diserahkan kepada pembaca. Dengan demikian, istilah kegagalan komunikasi (*communication failure*) tidak pernah berlaku dalam tradisi ini karena setiap orang berhak memaknai teks dengan cara yang berbeda.²⁵

Konsep dasar yang menyatukan tradisi ini adalah tanda yang didefinisikan sebagai stimulus yang menandakan atau menunjukkan beberapa kondisi lain—seperti ketika asap menandakan adanya api. Konsep dasar kedua adalah *symbol* yang biasanya menandakan tanda yang kompleks dengan banyak arti, termasuk arti yang sangat khusus.²⁶

Oleh sebab itu, semiotika sangat dibutuhkan oleh manusia karena setiap interaksi yang dilakukan manusia, sadar atau tidak sadar, menggunakan sistem lambang atau simbol. Simbol atau yang biasa disebut bahasa non-verbal, umumnya digunakan seseorang maupun instansi karena lebih mudah dipahami dibanding bahasa verbal (kata-kata). Semiotika adalah ilmu yang membantu manusia dalam memahami makna tersebut.

Sinopsis Film Kartun “Spongebob Squarepants”

Spongebob Squarepants ialah sebuah spons/gabus berwarna kuning dengan lubang-lubang memenuhi tubuhnya yang diibaratkan hidup dan bergerak layaknya makhluk hidup. Ia tinggal di dalam sebuah rumah berbentuk nanas dalam laut Antlantis, tepatnya di kota Bikini Bottom. Spongebob memiliki dua tetangga yang begitu dekat dengannya. Tetangga pertama bernama Squidward Tentacles yang merupakan seekor gurita yang tinggal dalam rumah yang menyerupai bentuk wajah manusia dan tetangga kedua bernama Patrick Star yang merupakan seekor bintang laut berwarna merah muda yang tinggal di bawah sebuah batu. Patrick merupakan sahabat karib Spongebob yang selalu membuat ulah dan mengganggu Squidward dengan tingkah konyolnya bersama Spongebob.

Spongebob dan kawan-kawannya tinggal di sebuah kota bernama kota Bikini Bottom yang berada di kedalaman lautan Antlantis. Bikini Bottom digambarkan sebagai sebuah kota biasa dengan pusat kota, pinggir kota, kawasan pantai, lapangan terbang, rangkaian bunga laut dan taman hiburan sendiri. Stephen Hillenburg pernah berkata bahwa Bikini Bottom digambarkan seperti kota Seattle, Washington.²⁷

Selain itu, Spongebob juga memiliki seekor siput peliharaan bernama Gary yang tingkahnya menyerupai kucing karena hanya mengucapkan kata “meong” saja. Meski hanya mampu mengeong saja, tapi Gary mampu memahami bahasa sekitarnya. Selain siput yang diumpakan seperti kucing, terdapat juga binatang lain yang menggambarkan hewan peliharaan, seperti cacing diumpakan anjing karena memakai rantai, ubur-ubur disamakan dengan lebah karena bunyi berdengung, memiliki sengatan (kejutan elektrik) dan menghasilkan jeli lezat yang diibaratkan sebagai madu lebah. Ikan berperan sebagai warga kota tetapi tidak dijadikan tokoh penting.

Spongebob Squarepants bekerja sebagai juru masak di Krusty Krab, sebuah restoran makanan cepat saji, dimana Squidward juga bekerja sebagai kasir. Krusty Krab merupakan

restoran milik Eugene H. Krabs (Mr. Krabs), seekor kepiting merah yang sangat mata duitan namun pelit. Mr. Krabs memiliki musuh bernama Sheldon J.

Plankton yang merupakan seekor plankton yang juga memiliki sebuah restoran makanan cepat saji bertaraf rendah bernama Chum Bucket yang terletak tepat berhadapan dengan Krusty Krab. Karena iri melihat Krusty Krab yang ramai pelanggan, akhirnya Plankton meluangkan kebanyakan waktunya untuk merancang peralatan untuk mencuri resep burger Krabby Patty milik Mr. Krabs, yang dibantu oleh istri komputernya, Karen. Plankton selalu gagal mencurinya dan hanya berhasil mencuri resep itu dalam *The SpongeBob SquarePants Movie*.

Satu lagi kawan SpongeBob ialah Sandy Cheeks, seekor tupai yang berasal dari Texas dan tinggal di dalam kubah anti-air di Bikini Bottom. Dia diantar ke dalam lautan oleh majikan-majikannya yang berupa simpanse. Ketika di luar kubahnya, dia memakai baju seperti Astronot.

Penduduk Bikini Bottom mengendarai kapal seolah-olah mengendarai mobil. Setiap pergerakan menghasilkan gelembung untuk mengingatkan penonton bahwa cerita ini berlautarkan lautan. Namun begitu, terdapat babak-babak di mana terdapat selapisan air yang bertolak belakang dari air lautan (seperti adanya pantai) dan api yang bisa dinyalakan dalam lautan.²⁸

Pesan tentang Ideologi Agama dalam Kartun Spongebob Squarepants

Setelah pemaparan simbol-simbol ideologi agama yang terdapat dalam kartun Spongebob seperti yang dicurigai oleh peneliti serta pemaparan sistem penanda dan petandanya, maka berikut paparan tentang makna yang hendak disampaikan melalui simbol-simbol tersebut.

Scene 1: Spongebob dan Patrick bersujud kepada Squidward

Bahasa yang digunakan dalam *scene 1*, merupakan bahasa pesan dalam bentuk visual. Pada gambar dapat dilihat bahwa Spongebob dan Patrick sedang bersujud kepada Squidward. Bersujud merupakan kegiatan dimana kepala diletakkan diatas lantai, padahal kepala merupakan pusat dari bagian tubuh manusia. Hal ini berarti sujud merupakan penyerahan diri dan penghormatan terhadap sesuatu secara total dan utuh.

Peneliti dapat mengambil makna dari bahasa pesan yang disampaikan dalam film Spongebob *scene 1* bahwa seseorang bisa saja menyembah atau bersujud kepada sesamanya, dalam hal ini Spongebob dan Patrick menyembah Squidward. Ketiga tokoh ini sama kedudukannya dan tidak ada yang patut untuk disembah selain Tuhan Yang Maha Esa. Squidward hanya seorang kasir biasa pada sebuah toko yang menjual Krabby Patty di Bikini Buttom. Makna pesan mengisyaratkan adanya sesembahan yang bukan ditujukan kepada Tuhan, tetapi terhadap sesuatu yang dianggap berguna. Hal ini juga mengandung makna penyembahan materialistik.

Selain itu, ideologi tirani dunia, Illuminisme, datang dari Kabala Yahudi yang mendakwahkan bahwa manusia (yaitu para banker) dapat naik ke “posisi Tuhan” dan mendefinisikan ulang kebenaran.²⁹

Scene II: Spongebob dan Patrick Menjelaskan Maksud Kedatangan Mereka

Salah satu makna pesan yang terkandung dalam tayangan tersebut adalah bahwa seseorang atau sekelompok orang dapat memilih siapapun sebagai pemimpin setelah menjalani proses ritual rahasia (pemujaan setan). Makna lainnya yaitu kerajaan rahasia para tetangga yang baik direpresentasikan sebagai organisasi besar rahasia Yahudi yang mempelopori datangnya Dajjal yang disebut freemasonry. Freemason percaya akan hal yang lebih tinggi, seperti yang diucapkan Spongebob bahwa Squidward merupakan presiden dari perkumpulan yang lebih mulia dari sekedar presiden Bikini Bottom atau manusia biasa.

Dalam hal ini, mereka berusaha menyembah presiden itu dengan mengirimkannya ke keinginan mereka dan melakukan ritual sakral untuk memuji presiden tersebut. Dalam hal ini mereka percaya Squidward adalah Tuhan mereka. Dengan kata lain, Squidward master mereka dan mereka mengabdikan diri mereka pada Squidward karena mereka menganggap bahwa Squidward adalah “*the choosen one*”. Konsep “*the chosen one*” adalah manusia yang diangkat menjadi yang tertinggi, membuat dia menjadi penyelamat dan dewa kemanusiaan. Kemudian yang mereka maksudkan dengan dewa penyelamat adalah Dajjal Sang Kristus.

Scene III: Spongebob Membuat Simbol Tangan Metal Yang Berlawanan Arah.

Bahasa pesan yang digunakan sama seperti sebelumnya, pesan visual. Makna atau signifikansi yang ingin disampaikan melalui adegan ini ialah bahwa simbol metal merupakan simbol dari kehidupan yang modern. Tanda tersebut identik dengan salah satu aliran musik modern yakni musik rock dengan seluruh riasan pendukung berwarna hitam. Sedangkan musik rock atau rock ‘n roll adalah salah satu musik yang digemari oleh sebagian masyarakat dunia.

Namun, warna hitam dewasa ini diidentikkan dengan kejahatan dan kegelapan. Bahkan terkadang warna hitam direpresentasikan sebagai warna setan. Begitu pula dengan simbol metal tersebut yang merupakan simbol *satanic* atau penyembah setan seperti yang digambarkan melalui gambar berikut.

Dalam pandangan peneliti, gambar Spongebob dengan simbol metal merupakan simbol yang dapat diikuti dengan sangat mudah. Karena seperti yang telah diketahui, bahwa banyak remaja yang sering menggunakan simbol ‘gaul’ tersebut. Simbol yang digandrungi inipun dapat menjadi *trend* baru yang sebenarnya merusak karena merupakan simbol satanik. Simbol ini juga kini telah menjadi *trend* di kalangan masyarakat umum, khususnya anak muda dengan menjadikannya sebagai bahasa sapaan dan kini diplesetkan dengan sebutan “salam tiga jari”.

Scene IV: Spongebob dan Patrick Melihat Keluar Jendela Rumah Squidward

Signifikansi atau makna yang ingin disampaikan melalui adegan ini adalah bahwa di luar sana ada begitu banyak hal menarik yang tidak diketahui jika hanya berada di satu tempat saja. Juga ada begitu banyak tantangan dan rintangan hidup yang tidak akan diketahui jika hanya berada di zona aman terus.

Adegan Spongebob pada *scene* tersebut juga terdapat selipan tanda Yahudi atau Illuminati, yakni tanda piramida. Simbol piramida ini terlihat pada susunan foto milik Squidward yang berada di antara Spongebob dan Patrick. Foto tersebut membentuk bangunan piramida yang merupakan salah satu simbol khas milik Yahudi.

Simbol-simbol ini pun juga banyak dijumpai dalam *scene-scene* di beberapa episode yang berbeda. Simbol khas bagi Yahudi terutama Freemasonry adalah piramida yang ujungnya terbelah atau terputus dari bangunan utama piramida atau memiliki warna yang berbeda dengan warna utamanya. Bangunan ini mereka namai “*Lodge*”.

Scene V: Squidward Mendapatkan Surat Denda Dari Pihak Berwajib

Signifikansi atau makna yang ingin disampaikan adalah apabila membenci seseorang cukup lakukan yang sewajarnya, karena jangan sampai kebencian pada seseorang tersebut malah akan berbalik arah dampaknya. Selain itu, kaitannya adegan ini dengan Freemasonry atau Yahudi adalah hukumannya. Hukuman yang diterima oleh Squidward adalah membersihkan seluruh kota dan menjadi pelayan masyarakat di hari minggu sehingga dia tidak memiliki waktu untuk istirahat.

Bagi Freemasonry, seseorang yang tidak mematuhi ketentuan mereka, maka akan menerima hukuman. Hukuman tersebut yakni melayani dan melakukan apa yang mereka inginkan. Karena di dalam perkumpulan Yahudi tersebut, berkumpul berbagai ilmuwan dan bangsawan dunia, yang mana mereka sengaja menggiring orang-orang pilihan mereka ke hal yang mereka inginkan. Apabila orang tersebut menolak untuk melakukan keinginan mereka, maka mereka akan menyalakan orang tersebut, entah dengan cara yang halus ataukah kasar.

Hal tersebut sejalan dengan karakter Squidward yang menolak permintaan Spongebob dan Patrick untuk menjadi presiden dalam perkumpulan mereka. Sehingga Squidward harus menerima hukuman menjadi pelayan bagi masyarakat sebagai akibat dari perbuatan yang tidak dilakukannya. Dia harus menerima hukuman dari kekacauan yang telah ditimbulkan oleh rumah robotnya, walau bukan dia yang menggerakkan robot tersebut.

Scene VI: Pola Papan Catur dalam Kafe

Sedangkan signifikansi yang ingin disampaikan adalah warna hitam putih merupakan warna yang mewakili dua hal yaitu kebaikan yang diwakili oleh putih dan keburukan atau kejahatan yang diwakili oleh warna hitam. Dua warna tersebut yang dipadukan dalam papan catur merupakan hal yang diyakini oleh bangsa Yahudi terutama Freemasonry sebagai sarana

atau jalan untuk berkomunikasi dengan Tuhan mereka, iblis, yang mereka sebut dengan nama “*Lucifer*”.

Sebagaimana penjelasan Albert Mackey tentang simbol papan catur:

*“The mosaic pavement is an old symbol of the Order. It is met in the earliest rituals of the last century. It is classed among the ornaments of the lodge along with the indented tessel and the blazing star. Its party-colored stones of black and white have been readily and appropriately interpreted as symbols of the evil and good of human life.”*³⁰

Artinya: “Lantai mosaik adalah sebuah simbol tertua Ordo. Simbol tersebut ditemukan di dalam ritual-ritual terdahulu pada abad akhir. Simbol tersebut merupakan penggolongan antara hiasan kerajaan berupa mosaik lekuk dan bintang bersinar. Simbol lantai mosaik adalah kumpulan warna batu hitam dan putih yang telah siap dan diinterpretasikan sebagai simbol dari sisi keburukan dan kebaikan dalam kehidupan manusia.”

Menurut kaum Ordo atau Yahudi, lantai berwarna hitam putih itu adalah representasi dari lantai kuil Raja Sulaiman yang juga merupakan simbol dualitas diantara kebaikan dan keburukan dalam kehidupan manusia.

Bahkan ada yang menafsirkan bahwa *checkered floor* adalah simbol persilangan dua alam, yaitu alam nyata dan alam ghaib, atau lebih tepatnya, antara alam manusia dan alam jin.

Bangsa Yahudi ingin mengenalkan pada dunia tentang dua warna yang menurut mereka kedua warna tersebut adalah warna dasar kehidupan. Bagi bangsa Yahudi kedua warna tersebut dapat mengantarkan mereka untuk bertemu dan berkomunikasi langsung dengan Lucifer atau Tuhan mereka. Sehingga mereka memadukan kedua warna tersebut secara berselingan seperti yang terdapat pada papan catur.³¹

KESIMPULAN

Simbolisasi Yahudi yang terdapat dalam film kartun *Spongebob Squarepants* merupakan salah satu produk budaya yang juga dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan tertentu kepada khalayak. Penyampaian tersebut tidaklah secara langsung atau terang-terangan, tapi secara simbolis melalui gambar-gambar maupun audio. Simbol-simbol tersebut berupa gambar mata satu, piramida terputus, simbol *satanic*, lantai berpola papan catur, penyembahan, dan berbagai penyimpangan ajaran-ajaran Yahudi seperti seks bebas, kebebasan menjadi apa saja yang diinginkan walau harus menyalahi kodrat asli seseorang. Simbol-simbol Yahudi yang terkandung dalam kartun *Spongebob* tersebut tidak hanya merupakan simbol semata saja dan bukan tanpa tujuan apapun. Simbol-simbol tersebut memiliki makna terselubung dan misi tersendiri yang ingin disampaikan secara perlahan kepada penonton yang menyaksikannya. Bangsa Yahudi ingin memperkenalkan budaya mereka kepada khalayak melalui salah satu produk budaya yakni film. Bangsa Yahudi juga ingin mendeklarasikan bahwa mereka mampu menguasai dunia dengan cara yang halus tanpa

harus melalui peperangan yang berarti. Mereka hanya menyerang dari segi otak dan mempengaruhi alam bawah sadar mereka.

Endnotes

- ¹ Nawiroh Vera, M.Si, *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (Cet. I; Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h. 91.
- ² Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Pusat Bahasa Pendidikan Nasional* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 152.
- ³ Nawiroh Vera, M.Si, *Semiotika dalam Riset komunikasi*, h. 91.
- ⁴ Abdul Halik, *Tradisi Semiotika dalam Teori dan Penelitian Komunikasi*, h. 188
- ⁵ Abdul Halik, *Komunikasi Massa*, Cet. I; Makassar: Alauddin Univeristy Press, 2013, h. 109.
- ⁶ Deddy Mulyana, *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 14
- ⁷ Abdul Halik, *Tradisi Semiotika*, h. 196.
- ⁸ Andi Rini Pratiwi A.Asgaf, "Lukisan Rasa Cinta pada Film Habibie dan Ainun: Analisis Semiotika Film", *Skripsi* (Makassar: Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin), h. 15.
- ⁹ Onong Uchjana Effendi, *Mari Membuat Film, Panduan untuk Menjadi Produser, Panduan & Pustaka Konfiden* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), h.16.
- ¹⁰ Arthur Asa Berger, *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika* (Cet. II; Yogyakarta: Triana Wacana Yogya, 2005), h. 117.
- ¹¹ Andrhy Indrawan, "Makalah Ideologi Agama", <http://andrhyblog.wordpress.com/2012/06/23/makalah-ideologi-agama/>, (23 Juni 2012).
- ¹² Said Agil Husin Al Munawar, *Fikih Hubungan Antar Agama* (Cet. III; Jakarta: Ciputat Press, 2005), h. 5.
- ¹³ Said Agil Husin Al Munawar, *Fikih Hubungan Antar Agama*, h. 20.
- ¹⁴ Said Agil Husin Al Munawar, *Fikih Hubungan Antar Agama*, h. 115.
- ¹⁵ Andrhy Indrawan, "Makalah Ideologi Agama", <http://andrhyblog.wordpress.com/2012/06/23/makalah-ideologi-agama/>, (23 Juni 2012)
- ¹⁶ Hans J. Daeng, *Manusia, Kebudayaan, dan Lingkungan: Tinjauan Antropologis*, h. 327.
- ¹⁷ Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, (Cet. X; Yogyakarta: LkiS Yogyakarta, 2012), h. 13
- ¹⁸ Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, h. 13-14
- ¹⁹ Penerbit Buku Kompas, "Menembus Batas Tradisi , Menuju Masa Depan yang Membebaskan : Refleksi atas Pemikiran Nurcholis Madjid", (Cet. I; Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2006), h. 9.
- ²⁰ Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, h. 36
- ²¹ Arthur Asa Berger, *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*, h. 24.
- ²² Prodi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom, *Irama Visual: dari Tukang Reklame sampai Komunikator Visual*, (Ed. Revisi, Cet. II; Yogyakarta: Jalasutra, 2009), h. 89
- ²³ Prodi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom, *Irama Visual: dari Tukang Reklame sampai Komunikator Visual*, h. 89
- ²⁴ Stephen W. Little John & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi: Theories of Human Communication*, h. 53.
- ²⁵ Nawiroh Vera, M. Si, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, h. 8.
- ²⁶ Stephen W. Little John & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi: Theories of Human Communication*, h. 53-54

²⁷ Wikipedia, *Spongebob Squarepants*, http://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants, September 2014

²⁸ Wikipedia, *Spongebob Squarepants*, http://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants, September 2014

²⁹ Henry Makow Ph. D, *Illuminati: The Cult that Hijacked the World*, 2011, terj. *Illumintai: Dunia Dalam Genggaman Perkumpulan Setan* (Cet. VI; Jakarta: Ufuk Press, 2014), h. 6

³⁰ Albert Mackey, *An Encyclopedia of Freemasonry and its Kindred Sciences* (United States: Nabu Press, 2013), h. 494

³¹ Islampos, *Checkered Floor; Lantai Hitam Putih Simbol Khas Gerakan Freemasonry*, <https://www.islampos.com/checkered-floor-lantai-hitam-putih-simbol-khas-gerakan-freemasonry-80668/>, Senin 25 Zulkaedah 1434 / 30 September 2013 20:03

DAFTAR PUSTAKA

Nawiroh Vera, M.Si, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, Cet. I; Bogor: Ghalia Indonesia, 2014

Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Pusat Bahasa Pendidikan Nasional*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002

Abdul Halik, *Tradisi Semiotika dalam Teori dan Penelitian Komunikasi*,

Abdul Halik, *Komunikasi Massa*, Cet. I; Makassar: Alauddin Univeristy Press, 2013

Deddy Mulyana, *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005

Andi Rini Pratiwi A.Asgaf, "Lukisan Rasa Cinta pada Film Habibie dan Ainun: Analisis Semiotika Film", *Skripsi*. Makassar: Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin

Onong Uchjana Effendi, *Mari Membuat Film, Panduan untuk Menjadi Produser, Panduan & Pustaka Konfiden*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002.

Arthur Asa Berger, *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika* Cet. II; Yogyakarta: Triana Wacana Yogya, 2005

Andrhy Indrawan, "Makalah Ideologi Agama", <http://andrhyblog.wordpress.com/2012/06/23/makalah-ideologi-agama/>, (23 Juni 2012).

Said Agil Husin Al Munawar, *Fikih Hubungan Antar Agama*, Cet. III; Jakarta: Ciputat Press, 2005

Hans J. Daeng, *Manusia, Kebudayaan, dan Lingkungan: Tinjauan Antropologis*

Eriyanto, *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, Cet. X; Yogyakarta: LkiS Yogyakarta, 2012

Penerbit Buku Kompas, “*Menembus Batas Tradisi , Menuju Masa Depan yang Membebaskan : Refleksi atas Pemikiran Nurcholis Madjid*”, Cet. I; Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2006

Ali Imron, M. Si, *Semitotika al Qur’an: Metode dan Aplikasi terhadap Kisah Yusuf*, Cet. I; Yogyakarta: Teras, 2011

Prodi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom, *Irama Visual: dari Tukang Reklame sampai Komunikator Visual*

Prodi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom, *Irama Visual: dari Tukang Reklame sampai Komunikator Visual*, Ed. Revisi, Cet. II; Yogyakarta: Jalasutra, 2009

Stephen W. Little John & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi: Theories of Human Communication*.

Henry Makow Ph. D, *Illuminati: The Cult that Hijacked the World*, 2011, terj. *Illumintai: Dunia Dalam Genggaman Perkumpulan Setan*, Cet. VI; Jakarta: Ufuk Press, 2014

Albert Mackey, *An Encyclopedia of Freemasonry and its Kindred Sciences*, United States: Nabu Press, 2013

Islampos, *Checkered Floor; Lantai Hitam Putih Simbol Khas Gerakan Freemasonry*, <https://www.islampos.com/checkered-floor-lantai-hitam-putih-simbol-khas-gerakan-freemasonry-80668/>, Senin 25 Zulkaedah 1434 / 30 September 2013 20:03