

ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA POSTER FILM “LOOK BACK”

Mauralita Dwi Ananta ¹⁾, Mochammad Hirsyam Alifiyan Ma'arif ²⁾, Pungky Febi Arifianto ³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

¹⁾ 24052010022@student.upnjatim.ac.id, ²⁾ 24052010082@student.upnjatim.ac.id,

³⁾ pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Poster film berfungsi sebagai teks visual kompleks yang mempromosikan dan mengkomunikasikan pesan esensial kepada audiens. Penelitian ini menganalisis poster film “Look Back” yang dirilis tanggal 28 Juni 2024 di Jepang dan 31 Juli 2024 di Indonesia. Film ini mengadaptasi *manga one-shot* populer karya Tatsuki Fujimoto, mengisahkan perjalanan kreatif dan emosional dua seniman *manga* muda, Fujino dan Kyomoto. Tingginya antusiasme penggemar terhadap film ini menyoroti pentingnya memahami bagaimana poster membangun narasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan makna visual serta verbal pada poster film “Look Back” menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, di mana poster dikaji melalui tiga tahapan: denotasi (makna harfiah), konotasi (makna asosiatif dan budaya), dan mitos (narasi ideologis yang lebih besar). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa poster berhasil secara efektif menyajikan visual seorang perempuan remaja yang fokus mengerjakan sesuatu di meja belajar dengan suasana kamar yang realistis dan menarik. Melalui penekanan pada karakter utama, aktivitas, serta detail latar belakang seperti barang-barang pribadi, tata ruang, pemilihan warna, dan vibe yang diciptakan, poster secara implisit maupun eksplisit menyampaikan gagasan dan tema besar film.

Kata Kunci : Poster film, Look Back, Semiotika, Roland Barthes

ABSTRACT

Movie posters function as complex visual texts that promote and communicate essential messages to audiences. This study analyzes the poster for the film "Look Back," released on June 28, 2024, in Japan and July 31, 2024, in Indonesia. The film adapts the popular one-shot manga by Tatsuki Fujimoto, chronicling the creative and emotional journey of two young manga artists, Fujino and Kyomoto. The high level of fan enthusiasm for the film highlights the importance of understanding how posters construct narratives. The purpose of this study is to identify and interpret the visual and verbal meanings of the "Look Back" movie poster using Roland Barthes' semiotic analysis. The research method used is descriptive qualitative, where the poster is examined through three stages: denotation (literal meaning), connotation (associative and cultural meaning), and myth (larger ideological narrative). The results show that the poster effectively presents the visual of a teenage girl focused on working at her desk in a realistic and engaging bedroom setting. By emphasizing the main characters, activities, and background details such as personal belongings, layout, color choices, and the vibe created, the poster implicitly or explicitly conveys the film's major ideas and themes.

Keyword : Film Poster, Look Back, Semiotics, Roland Barthes

PENDAHULUAN

Poster adalah media gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata untuk dapat menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan secara singkat (Anitah, 2009; Smith, 2007). Poster mempunyai keuntungan dalam menarik orang yang mempunyai minat khusus, karena poster dapat menyampaikan atau menyajikan pokok dari suatu permasalahan (Lawson, 2005).

Film merupakan salah satu media komunikasi modern yang efektif berbentuk audio visual dan sifatnya sangat kompleks. Film merupakan hasil karya yang sangat unik dan menarik, karena menuangkan gagasan dalam bentuk gambar hidup sekaligus sebagai informasi yang dapat menjadi alat penghibur, propaganda, juga sebagai politik, serta dapat menjadi sarana rekreasi dan edukasi yang layak dinikmati oleh masyarakat. Di sisi lain, film juga dapat berperan sebagai penyebarluasan terhadap nilai budaya. Tetapi dalam pembuatan film harus memiliki daya tarik tersendiri, sehingga pesan moral yang akan disampaikan bisa ditangkap oleh penonton.

Poster film merupakan salah satu bentuk media publikasi yang terdiri dari kombinasi gambar, teks, atau gabungan keduanya, dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster film juga berperan sebagai media utama dalam mempromosikan karya, terutama di dunia perfilman. Kehadiran poster film memiliki pengaruh yang signifikan dalam membangun pesan yang ingin disampaikan mengenai film tersebut. Oleh karena itu, poster film memiliki kemampuan untuk menarik minat seseorang terhadap sebuah film ketika melihat posternya. Poster film juga merupakan bagian dari seni dan desain yang memiliki gaya, aliran, dan tren tersendiri yang tidak lepas dari perkembangan teknologi dan gaya hidup pada suatu zaman (Kristanto dalam Hindarti, 2017).

Dalam era visual yang semakin masif, poster film tidak lagi hanya berfungsi sebagai media promosi belaka, melainkan juga sebagai sebuah teks kompleks yang kaya akan makna. Setiap elemen visual dan tekstual yang termuat di dalamnya dirancang untuk mengkomunikasikan pesan tertentu, membangkitkan emosi, dan menarik minat audiens bahkan sebelum film itu sendiri ditonton (SJ Wisesa, 2022). Fenomena ini semakin relevan dengan kehadiran film "Look Back," sebuah adaptasi dari *manga one-shot* berjudul sama karya Tatsuki Fujimoto, yang telah memikat banyak pembaca dengan narasi emosional dan visual yang kuat.

Film ini mengisahkan perjalanan dua seniman *manga* muda, Fujino dan Kyomoto, yang terhubung melalui hasrat mereka terhadap seni dan menghadapi berbagai tantangan dalam proses kreatif, persahabatan, serta tragedi tak terduga yang mengubah hidup mereka. Antusiasme penggemar terhadap adaptasi film ini, yang sering diekspresikan melalui berbagai forum daring dan media sosial, menunjukkan betapa dalamnya ikatan emosional antara audiens dengan cerita dan karakternya.

Kebanyakan penelitian resensi poster mengutamakan poster-poster yang menjadi *cult classic* atau film-film yang menjadi fenomena global. Padahal masih banyak film diluar sana dengan poster yang pantas dikaji. Film ini bisa dibilang niche atau mempunyai penggemar yang tersegmentasi, sehingga penelitian dari film-film semacam ini terkesan jarang.

Poster film "Look Back," dengan sifatnya yang ringkas namun padat informasi dan sarat emosi, menjadi objek kajian yang ideal untuk menerapkan kerangka Barthesian ini.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara semiotik poster film "Look Back" menggunakan pisau analisis Roland Barthes. Melalui pendekatan ini, akan diidentifikasi bagaimana elemen-elemen visual dan verbal pada poster tersebut membentuk makna denotatif dan konotatif, serta bagaimana makna-makna tersebut berkontribusi pada pembentukan mitos atau narasi yang lebih besar tentang film tersebut, serta relevansinya dengan konteks emosional yang telah dibangun oleh *manga* aslinya. Artikel ini berusaha menyajikan hal-hal baru dengan mengambil salah satu poster dari film layar lebar yang durasinya bahkan tidak sampai 1 jam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji poster film "Look Back". Metode kualitatif dipilih karena fokusnya pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial melalui interpretasi makna, bukan sekadar pengukuran kuantitatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2007), metodologi kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, yang sangat relevan untuk analisis teks visual. Pendekatan deskriptif memungkinkan peneliti untuk memaparkan dan menginterpretasikan secara rinci elemen-elemen yang terkandung dalam poster film, serta bagaimana elemen-elemen tersebut membangun makna.

Kerangka analisis utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes. Barthes, dalam karyanya yang monumental *Mythologies*, mengemukakan bahwa setiap tanda tidak hanya memiliki satu lapisan makna, melainkan berlapis-lapis dan saling terkait. Analisis semiotika Barthesian memungkinkan peneliti untuk mengungkap makna-makna tersembunyi yang mungkin tidak disadari pada pandangan pertama.

Penelitian ini menggunakan penerapan semiotika Barthes yang akan dilakukan melalui tiga tahap utama. Peneliti memulai dengan tahap Denotasi, Tahap ini berfokus pada makna harfiah atau makna kamus dari tanda-tanda yang muncul pada poster. Tahap kedua, tahap Konotasi adalah menggali perasaan, ide, atau nilai-nilai yang muncul dari kombinasi elemen denotatif berdasarkan konteks budaya, emosi, atau pengalaman individu. Setelah itu diikuti oleh tahap ketiga Mitos, peneliti mencari bagaimana kombinasi denotasi dan konotasi membentuk narasi yang lebih besar atau ideologi tertentu tentang film tersebut, trennya, atau bahkan tentang tema-tema sosial yang lebih luas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Poster Teaser Film “Look Back” (2024)

Sumber: [https://look-back.fandom.com/wiki/Look_Back_\(movie\)](https://look-back.fandom.com/wiki/Look_Back_(movie))



Gambar 2. Key Visual Teaser Film “Look Back” (2024)

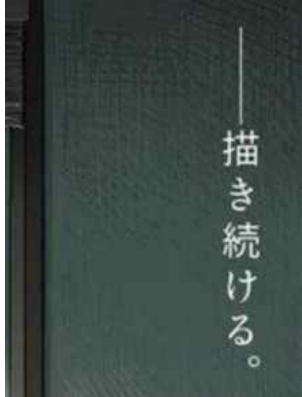
Sumber: <https://lookback-anime.com/>

Tabel 1. Analisis elemen poster “Look Back”

No.	Visualisasi	Denotasi	Konotasi
1.		Poster secara keseluruhan menampilkan suasana kamar agak berantakan dengan anak perempuan remaja sedang mengerjakan sesuatu di meja belajar	Penggambaran <i>vibe</i> dan unsur-unsur keseluruhan film dalam poster (akan dijabarkan satu demi satu di tabel selanjutnya)
2.		Tipografi aksara katakana bertuliskan “ルックバック” [Rukku Bakku/Look Back], font yang dipilih terkesan seperti tarikan pensil yang tidak rapi	Pemilihan <i>font</i> merujuk pada isi cerita dan tema <i>general</i> film, yaitu perjalanan dua anak remaja yang sama-sama mempunyai <i>passion</i> akan komik dan seni, judul yang menggunakan bahasa Jepang secara tidak langsung menandakan film ini berasal/mempunyai kaitan dengan Jepang
3.		Ada beberapa hal yang bisa diambil dalam satu potong visual ini, yaitu: -Seorang remaja yang memegang pensil sedang sibuk mengerjakan sesuatu di meja -Remaja duduk di atas kursi yang diberi bantal duduk	-Tokoh mungkin mengerjakan suatu hal, misalnya menulis. Namun Dalam konteks cerita film, tokoh sedang menggambar -Budaya menggunakan bantal duduk sering ditemui di Jepang, dapat mengimplementasikan bahwa tokoh berkebangsaan Jepang, dan latar tempat adalah Jepang

		-Cermin yang merefleksikan pantulan remaja tersebut -Berbagai macam alat tulis sekolah diatas meja -Sticky note yang tertempel dimana-mana	-Cermin tanpa <i>frame</i> kurang lazim ditempatkan dimeja tempat duduk disebelah tempat tangan. Ini bisa berarti tokoh butuh menggunakan cermin itu, misal untuk melihat refleksi sendiri/menggunakan diri sendiri sebagai referensi dalam mengerjakan sesuatu Dapat mengimplementasikan bahwa tokoh masih duduk di bangku sekolah/orang yang mempunyai suatu hobi/kegiatan yang membutuhkan berbagai macam alas tulis -Tokoh utama dalam gambar kemungkinan menggunakannya untuk penjadwalan, atau bisa saja tokoh sedang dalam suatu tenggat waktu
4.		Rak yang penuh sesak dengan buku tebal, sehingga ada beberapa buku yang ditaruh di lantai dan diatas rak. Ada pula tas yang ditaruh sembarangan, dan ada tisu di atas rak	Tokoh mungkin mempunyai keterikatan atau hobi dengan literatur tertentu, sehingga dia mengoleksi banyak buku tebal tersebut. Jumlah nya yang banyak juga menjelaskan bahwa tokoh mempunyai kondisi ekonomi yang cukup berada. Sedangkan tas yang ditaruh sembarangan bisa menjelaskan watak tokoh
5.		Meja dan rak lain dengan boneka, kotak pink, buku, hiasan, tempelan, dan jam weker	Barang yang terpampang di lemari memberi kesan <i>girly</i> , hal ini dapat mengimplementasikan bahwa karakter adalah perempuan

6.		Tempat sampah berada tepat di sebelah tokoh dan kertas yang berceceran dimana-mana	Dapat menjelaskan bahwa tokoh sedang dalam proses mencari ide atau mensketsa sesuatu. Tempat sampah diletakkan disamping tokoh agar kertas- kertas yang tidak digunakan tidak susah dibuang
7.		Tas sekolah yang tergeletak di lantai	Bisa menandakan bahwa karakter baru saja pulang sekolah dan terburu-buru untuk mengerjakan hal lain, bisa juga menjelaskan watak karakter
8.		Secarik kertas biasa dengan garis-garis yang berisi 4 panel yang terhighlight oleh cahaya tergeletak di karpet	Dalam konteks cerita filmnya, kertas ini menjadi sebuah kunci pada plot. sedangkan di luar konteks plot film, kertas ini biasanya digunakan untuk menggambar "komik 4-koma" atau lebih dikenal dengan komik strip

9.		Tulisan kanji Jepang 描き続ける [k a k i tsudzukeru]/teruslah menggambar	Merupakan inti alur cerita film dan suatu pesan moral tersirat yang bisa dianalogikan untuk hal positif selain menggambar, yang berinti “jangan berhenti untuk mengejar impian”
10.		Lantai kamar dengan barang- barang berserakan	Dapat menjelaskan bahwa karakter sedang mempunyai fokus pada kesibukan lain sehingga tidak memperdulikan kebersihan kamarnya, atau hal ini bisa saja terkait watak karakternya yang tidak memperdulikan kerapian
11.		Dinding kamar dengan jendela besar yang memperlihatkan suasana desa di dekat gunung yang berkabut. Menunjukkan kemungkinan latar waktu yang terjadi di poster adalah saat terbit matahari, terbenamnya matahari, atau mendung	Menunjukkan tempat tinggal dan background karakter yang hidup dan tinggal di desa
12.		Lantai kamar yang terdiri dari lantai kayu dan karpet ungu muda	Menambah impresi latar tempat pada keseluruhan poster

KAJIAN SEMIOTIKA

A. Denotasi

Poster keseluruhan menampilkan suasana kamar agak berantakan dengan anak perempuan remaja sedang mengerjakan sesuatu di meja belajar. Kamar mempunyai suasana *cozy* namun terlihat berantakan. Kamar berisi banyak barang yang berkaitan dengan sang tokoh. Sang tokoh terlihat sibuk di meja belajarnya

B. Konotasi

\Secara keseluruhan, konotasi besar yang bisa didapatkan dari poster film adalah hubungan antara judul "Look Back" dan karakter yang duduk membelakangi audiens. Jika dikaitkan dengan konten filmnya, karakter utama mempunyai suatu pengalaman manis dan pahit sekaligus di masa lalu. Sehingga karakter utama mempunyai konflik batin dari pengalamannya yang membuatnya berkembang sebagai karakter.

Semua komposisi dan komponen dalam poster mempengaruhi persepsi *audiens* dalam melihat apa yang disuguhkan dalam film, baik itu yang tersurat, maupun yang tersirat. Yang nampak secara gamblang dalam visual, atau hanya hadir dengan makna tersembunyi

C. Mitos

Melihat ke depan bisa diartikan dalam beberapa hal, beberapa diantaranya yaitu, terus maju dan melupakan, ke *fragile* an akan masa lalu, ketidaktahuan akan apa yang ada di belakang entah itu bahaya atau sebuah berkah. Tatsuki Fujimoto selaku pemilik cerita asli film ini memilih "Look Back" sebagai judul komik one-shot-nya untuk mencerminkan tema cerita berupa refleksi, nostalgia, dan perjalanan waktu. Dalam posternya sendiri, tokoh utama terlihat menghadap ke depan tanpa menghadap ke belakang, tidak mengetahui bahwa dia menjadi objek utama dalam posternya. Hal ini bisa menggambarkan bahwa karakter utama lengah atau tidak tahu menahu apa yang akan terjadi di masa yang akan datang. Dan setelah semua alur terjadi dalam film, tokoh utama hanya bisa melihat ke masa lalu tanpa bisa mengulang dan memperbaiki apa yang terjadi.

Judul film yang dipilih penulis juga merupakan sebuah referensi terhadap lagu *Band Oasis* yang berjudul "Don't Look Back in Anger". Salah satu lirik lagunya adalah "But don't look back in anger I heard you say". Hal ini bisa diartikan sebagai tindakan untuk rela melepaskan pahitnya hal yang sudah terjadi, melangkah ke depan tanpa berlarut-larut akan kesedihan yang terjadi di masa lalu atau bisa diartikan sebagai melupakan masa lalu yang pahit.

KESIMPULAN

Poster secara keseluruhan bisa dibilang berhasil menyajikan visual perempuan remaja sedang mengerjakan sesuatu di meja belajar. Suasana kamar yang memanjakan mata sekaligus agak berantakan menyampaikan pesan dengan baik. Karakter utama benar-benar di *emphasize* dan menjadi fokus utama dalam poster dengan menampilkan objek, kegiatan, dan latar belakang. Ditampilkan secara tersirat maupun tersurat lewat penampilan sang subjek, kegiatan subjek, barang-barang yang dimiliki subjek, ruangan yang ditempati subjek, pemilihan warna, dan *vibe* yang dirasakan di kamar subjek tokoh utama.

Keunggulan poster ini adalah memberikan informasi yang padat terkait konten film. Dan poster ini mencoba meraih pendekatan realita kehidupan sehari-hari, berbeda dengan poster-poster film aksi, thriller, horror, dll yang menekankan aksi atau interaksi antar karakter. Pada intinya, poster Film "Look Back" berhasil menyampaikan gagasan dan ide-ide besar/*general theme* yang muncul dalam filmnya dengan menggunakan komponen-komponen dan referensi yang diolah menjadi satu visual poster yang dibuat semenarik mungkin.

Diharapkan dengan penelitian ini, para desainer atau penggiat visual lainnya mampu menerapkan kajian

mengenai poster film "Look Back" sebagai referensi maupun refleksi mengenai hal-hal yang membuat sebuah poster film mempunyai arti secara makna maupun estetis secara visual.

REFERENSI

- Bstation, 2024. *Look Back Full Movie*. <https://www.bilibili.tv/id/video/4793281271042560>
- Sumartono. Hani Astuti. 2018. *Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan* <https://www.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2019/03/2.-Penggunaan-Poster-Sebagai-Media-Komunikasi-Kesehatan.pdf>
- Chandra Nugraha. Indah Fitri Astuti. Awang Harsa Kridalaksana. 2014. *MOVIE ORGANIZER MENGGUNAKAN TEKNIK WEB SCRAPING*. 9 (3): 56-61
https://www.academia.edu/77921569/Movie_Organizermenggunakan_Teknik_Web_Scrapping
- Erliyana Efendi. Haniyah Dhiya Mawaddah. Sahrul Umami. 2024. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya, SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM POSTER FILM THE SPACE BETWEEN*. 6 (3): 463-471 <https://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/download/11147/pdf>
- Wikipedia. 2024, *Look Back (film)*. [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Look_Back_\(film\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Look_Back_(film))
- Sekar Jati Wisesa. Tri Cahyo Kusumandyoko. 2022. *Jurnal Barik, Tipologi Tanda Visual Pada Poster Drama Serial Stranger Things Musim 3*. 3 (3): 236-251
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/48237/40292>
- Ahmad Syauqi Burhan. Meirina Lani Anggapuspa. 2021. *Jurnal Barik, Analisis Makna Visual Pada Poster Film Bumi Manusia*. 3 (1): 235-247
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/44780/37980>