

Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Poster Film Legenda Kelam Malin

Kundang

Rajwa Amany Thalawah Uqbah^{a,1,*}, Aulia Maudy Dwi Lestari, ², Aditya Rahman Yani ³^c

^{a,b,c} Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur (TNR 8pt)

¹ 25052010012@student.upnjatim.ac.id *

* Corresponding Author

Abstrak

Legenda Malin Kundang merupakan cerita rakyat Indonesia yang sangat dikenal masyarakat dan lekat dengan budaya serta moral mengenai kedurhakaan kepada orang tua. Kisah tersebut kemudian diangkat dalam film Legenda Kelam Malin Kundang oleh Joko Anwar dengan pendekatan yang lebih modern dan mengikuti perkembangan perfilman masa kini. Penelitian ini berfokus pada analisis simbol-simbol visual dalam poster film Legenda Kelam Malin Kundang menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna di balik poster film Legenda Kelam Malin Kundang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui studi literatur dan analisis pada poster film tersebut. Elemen visual seperti ekspresi pada tokoh dan latar suasana dianalisis untuk mendeskripsikan makna denotatif, konotatif dan mitos yang berkaitan dengan karakter tokoh. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa poster dapat membangun makna mengenai trauma antar generasi, konflik identitas dan representasi mitos Malin Kundang melalui elemen desain komunikasi visual yang hadir dalam poster film.

Progress Artikel

Dikirim 2026-07-01

Revisi 2026-07-14

Diterima 2026-07-17

Kata Kunci

Poster Film,
Semiotika,
Roland
Barthes,
Malin Kundang.

1. Pendahuluan

Legenda Malin Kundang merupakan salah satu cerita rakyat Indonesia yang sangat dikenal masyarakat dan lekat dengan nilai budaya serta pesan moral mengenai kedurhakaan anak terhadap orang tua. Seiring perkembangan industri perfilman, cerita rakyat tidak hanya dipertahankan sebagai warisan budaya lisan, tetapi juga diadaptasi ke dalam media visual seperti film dengan pendekatan yang lebih modern. Pada industri perfilman, poster memiliki peran sebagai media komunikasi untuk membangun identitas, suasana dan daya tarik sebuah film (Uyunnisya, 2024). Dalam konteks komunikasi visual, poster film tidak hanya menampilkan elemen grafis dan tipografi, tetapi juga mengandung tanda-tanda (*signs*) yang secara sadar maupun tidak sadar memengaruhi persepsi dan interpretasi audien (Wijayanto et al., 2025).

Film Legenda Kelam Malin Kundang mengisahkan tentang Alif, yang diperankan oleh Rio Dewanto, seorang pelukis mikro yang baru pulih dari kecelakaan. Operasi yang ia jalani membuat sebagian memorinya terhapus. Alif menggunakan teknik *micropainting*-nya untuk mengumpulkan kembali potongan kecil memori masa lalunya lewat goresan kecil, benda-benda sederhana dan detail halus yang hanya bisa dilihat dari jarak dekat. Setiap karya lukisnya terlihat seperti rekaman kecil yang menuntunnya pada sesuatu yang pernah ia lupakan atau ia kubur dengan sengaja. Kehadiran seorang perempuan tua yang diperankan oleh Vonny Anggaraini yang mengaku sebagai ibunya seakan membuka pintu menuju masa lalu. Film ini perlahan menuntun penonton untuk menelusuri hubungan antara legenda Malin Kundang yang selama ini dikenal sebagai cerita anak durhaka dan masalah psikologis Alif di masa lalu. Film ini berhasil menarik perhatian para audiens yang dibuktikan dengan capaian 7.916 penonton di hari pertama penayangannya (IDN Times, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai simbol-simbol visual yang ada di dalam poster film Legenda Kelam Malin Kundang

menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Elemen-elemen visual yang terkandung di dalam poster tidak hanya menyampaikan plot cerita, tetapi juga menyimpan pesan tersirat dari trauma dan mitos legenda tersebut. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tentang bagaimana elemen visual pada poster film dapat menyampaikan persoalan emosional keluarga masa kini yang sering kali tidak terselesaikan dengan baik karena setiap orang membawa beban dari generasi sebelumnya.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Sutopo (2006), data pertama yang dikumpulkan langsung dari sumbernya; peneliti menjadi bagian dari instrumen pokok analisisnya; data kedua berupa kata-kata dalam kalimat atau gambar yang memiliki arti. Penelitian ini berfokus pada analisis semiotika Roland Barthes dengan sistem penandaan denotasi dan konotasi dalam memahami dan memaknai tanda atau simbol yang ada pada poster film "Legenda Kelam Malin Kundang". Berdasarkan teori Saussure, semiotika dibagi menjadi dua bagian: penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Roland Barthes lalu melanjutkan dengan mengembangkan teori tersebut yang dikenal dengan denotasi, konotasi dan mitos (Shalekhah et al., 2021). Denotasi merupakan makna yang menyatakan sebenarnya dan sudah tertulis di dalam kamus bahasa Indonesia, sedangkan konotasi merupakan makna ganda yang muncul dari kultural dan pengalaman (Basrii et al., 2019).

2.1. Metode Pengumpulan Data

2.1.1. Observasi

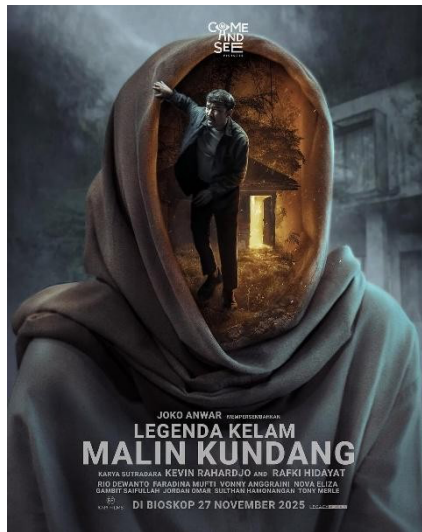
Peneliti melakukan pengumpulan data melalui teknik observasi terhadap visual poster film Legenda Kelam Malin Kundang. Poster film tersebut dianalisis berdasarkan elemen-elemen visual seperti warna, tata letak, tipografi, latar suasana dan pencahayaan.

2.1.2. Studi Pustaka

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui studi kepustakaan dari berbagai sumber yang relevan untuk memperkuat data dari observasi yang telah dilakukan. Langkah-langkah penelitian mencakup signifikasi denotasi, konotasi, dan mitos tersirat melalui identifikasi penanda dan petanda pada poster tersebut, serta penjelasan makna-makna pada visual poster dan penyimpulan hasil penelitian.

3. Hasil dan Diskusi

Poster film "Legenda Kelam Malin Kundang" menjadi karya visual yang memainkan peran penting dalam mempromosikan dan mengomunikasikan esensi film kepada penonton. Joko Anwar menafsirkan ulang cerita rakyat asal Sumatera Barat menjadi film trauma antargenerasi sekaligus thriller psikologis yang gelap. Film ini menceritakan tentang seorang pelukis mikro, Alif, yang mengalami amnesia setelah kecelakaan. Sehingga dia mengalami hilang ingatan terhadap beberapa memori masa lalunya. Alif hanya mengingat istri dan anaknya, tetapi tidak mengingat masa lalu yang mereka jalani bersama. Saat itu, Alif menemukan kertas gambar yang ia buat ketika masih kecil. Gambar itu tampak aneh karena anak seusianya tidak seharusnya menggambar hal-hal yang bersifat negatif dalam karyanya. Gambar yang dimaksud Alif adalah gambar orang mengubur bayi hidup-hidup, gambar orang berteriak, dan gambar pemicu trauma lainnya. Hal tersebut membuat Alif mulai penasaran dengan masa lalunya. Ia berencana mencari ibunya dengan kembali ke kampung halamannya. Namun, saat semua ingatan Alif kembali, misteri di balik seluruh cerita terpecahkan.

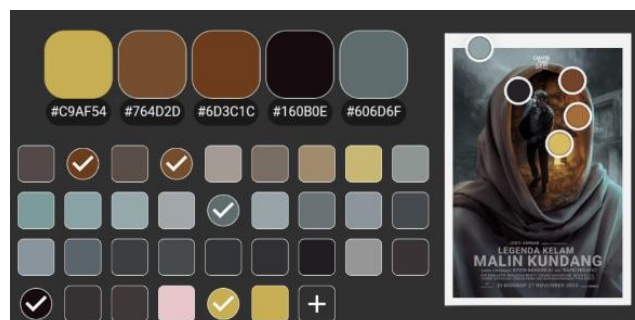


Gambar 1. Poster film Legenda Kelam Malin Kundang (2025)
(Sumber: IMDb, https://www.imdb.com/title/tt34757117/mediaviewer/rm642561794/?ref=ext_shr_lnk)

Di bagian atas poster ini terdapat logo Come and See Pictures yang merupakan rumah produksi film yang didirikan oleh Joko Anwar pada tahun 2020. Visualisasi poster menampilkan gambar seorang pria dengan gestur mencari sesuatu disertai raut wajah yang panik. Ia berdiri di dalam kerudung seseorang. Pria itu mengenakan kemeja berwarna hitam dengan kaus putih dan celana hitam. Kerudung dan baju figur ini berwarna putih ke abu-abuan seperti baju yang terlihat kusam. Dengan latar belakang rumah yang terlihat bercahaya seperti terbakar serta bangunan kumuh dengan *colour grading* yang gelap dan dominan warna abu-abu berada di belakang figur berkerudung. Di bagian bawah ada tulisan judul “Legenda Kelam Malin Kundang” beserta sutradara dan nama tim.

3.1. Hasil

Terdapat beberapa unsur visual dalam karya ini, yaitu warna, tipografi, dan *point of interest*. Dalam poster Legenda Kelam Malin Kundang ini ada 5 warna dominan, dan warna pelengkap lainnya.



Gambar 2. Warna pada poster Legenda Kelam Malin Kundang (2025)
Sumber: Color Gear

Visualisasi warna pada poster ini memiliki kecenderungan pada warna gelap. warna gelap sering digunakan untuk memberi atmosfer misterius (Syahdewa et al., 2024). Pada poster tersebut, penggunaan dominasi warna gelap ini memperkuat narasi yang ingin disampaikan. Warna pelengkap lainnya seperti abu kebiruan dengan nuansa kabut memberi kesan dingin, ketidakpastian, dan kerumitan (Albuchori et al., 2025). Lalu, ada warna emas yang identik dengan cerita rakyat dan warisan budaya. Kombinasi warna-warna tersebut menciptakan kontras yang menggambarkan suasana menegangkan dan penuh misteri yang ingin disampaikan kreator kepada audiens.

Terdapat beberapa jenis tipografi berbeda yang tertera dalam poster. Kelompok tipografi pertama terletak di bagian atas poster dengan tulisan COME AND SEE PICTURES sebagai rumah produksi film dengan menggunakan keluarga font *Sans Serif*. Pada bagian bawah terdapat tulisan sutradara

dan nama beberapa tim yang mengerjakan film ini, yang paling besar merupakan judul dari film, yaitu LEGENDA KELAM MALIN KUNDANG, menggunakan *font* jenis *Bold Sans Serif*. Di sebelah kiri ada tulisan RAPI FILMS dengan tipografi *Eurostile Bold Extended*, sedangkan di sebelah pojok kanan bawah terdapat tulisan LEGACY PICTURES menggunakan *font Futura*. Sebagian besar tipografi dalam poster ini adalah huruf *sans serif* yang mempunyai garis lurus tanpa adanya hiasan di ujung-ujungnya.



Gambar 3. Tipografi pada film Legenda Kelam Malin Kundang (2025)

(Sumber: IMDb, https://www.imdb.com/title/tt34757117/mediaviewer/rm642561794/?ref=ext_shr_lnk)

Analisis penafsiran dari poster film Legenda Kelam Malin Kundang, visual dan tanda akan ditafsirkan menggunakan metode semiotika Roland Barthes yang berfokus pada denotasi, konotasi, dan mitos dengan penjelasan deskriptif. Pada penelitian ini penulis mengambil beberapa tanda yang menonjol dan memiliki arti implisit.

3.1.1. Color Grading



Gambar 1. Color Grading Poster Malin Kundang

(Sumber: IMDb, https://www.imdb.com/title/tt34757117/mediaviewer/rm642561794/?ref=ext_shr_lnk)

Tabel 1. Semiotika Roland Barthes Pada *Color Grading*

DENOTASI	<i>Low-key color grading</i> . Memiliki dominasi warna gelap dengan warna abu-abu biru yang hampir memenuhi seluruh poster. Lalu ada warna kuning agak oranye di tengah yang menjadi <i>point of interest</i> .
KONOTASI	Atmosfer suram seperti menyelam dalam trauma masa lalu yang mendalam, sedangkan warna kuning memberi kesan harapan ataupun ancaman dalam kegelapan.
MITOS	Warna hitam atau gelap sering kali dikaitkan dengan mitos tentang kejahatan, kekuatan gelap, atau nasib buruk. Hal ini menciptakan nuansa adanya peristiwa tragis atau kejadian tidak menyenangkan dalam cerita.

3.1.2. Figur Berkerudung



Gambar 2. Figur Berkerudung

(Sumber: IMDb, https://www.imdb.com/title/tt34757117/mediaviewer/rm642561794/?ref=ext_shr_lnk)

Tabel 2. Semiotika Roland Barthes Pada Figur Berkerudung

DENOTASI	Terdapat figur yang mengenakan kain atau kerudung berwarna abu-abu kebiruan kusam dan baju yang berwarna sama seperti tudungnya.
KONOTASI	Warna abu-abu kusam yang digunakan menggambarkan atmosfer yang kelam, kesedihan, serta nuansa kematian atau dunia gaib. Kain yang menutupi hampir seluruh tubuh figur juga mengesankan sosok tanpa identitas, terasing, dan menyeramkan.
MITOS	Figur berjubah gelap tersebut membangun mitos tentang kutukan akibat kedurhakaan kepada orang tua.

3.1.3. Latar dalam Wajah



Gambar 3. Latar dalam Wajah

(Sumber: IMDb, https://www.imdb.com/title/tt34757117/mediaviewer/rm642561794/?ref=ext_shr_lnk)

Tabel 3. Semiotika Roland Barthes Pada Latar dalam Wajah

DENOTASI	Rumah kecil yang terlihat kumuh dan tua berada di hutan karena di belakang rumah digambarkan dengan banyak pepohonan.
KONOTASI	Hutan gelap dan rumah tua sering kali diasosiasikan dengan tempat angker, rahasia masa lalu, atau lokasi kemunculan kejahatan tersembunyi. Cahaya dari pintu yang terbuka memberi kesan adanya jalan harapan semu, atau awal dari teror yang akan menimpa.
MITOS	Rumah tua dan hutan gelap dalam budaya masyarakat Indonesia sering dimaknai sebagai tempat beredarnya arwah atau kekuatan gaib. Cahaya dari pintu terbuka menciptakan mitos bahwa ada hubungan antara dunia manusia dan dunia supranatural. Namun, di film ini dikisahkan bahwa rumah tua itu adalah masa lalu kelam tokoh utama.

3.1.4 Karakter dan Bajunya



Gambar 4. Karakter dan Bajunya

(Sumber: IMDb, https://www.imdb.com/title/tt34757117/mediaviewer/rm642561794/?ref=ext_shr_lnk)

Tabel 4. Semiotika Roland Barthes Pada Karakter dan Bajunya

DENOTASI	Seorang pria berdiri dengan wajah panik dan kebingungan, dengan tangannya yang memegang tudung, sedangkan kakinya di dalam menginjak tanah. Pria ini mengenakan pakaian gelap dengan kesan kusam dan sederhana.
KONOTASI	Seorang pria yang tampak keluar dari area gelap mengonotasikan seseorang yang sedang melarikan diri, menghadapi kutukan, atau terjebak dalam masa lalu kelamnya sendiri. Sedangkan pakaian yang digunakan menggambarkan kehidupan yang keras, penderitaan, ketakutan, atau keterikatan tokoh dengan masa lalu yang kelam.
MITOS	Raut wajah panik dan seakan ingin kabur adalah milik manusia yang tidak dapat lari dari dosa atau kesalahan masa lalu. Selain itu, pakaian gelap sering dikaitkan dengan kesedihan, kutukan, dan kedekatan dengan dunia mistis, sehingga tokoh pria tersebut dapat dimaknai sebagai sosok yang sedang dihantui dosa, penyesalan, atau hukuman akibat kesalahan di masa lalu.

3.2. Diskusi

3.2.1. Warna

Gambar menunjukkan *colour grading* gelap dengan dominasi warna biru keabu-abuan, hitam, dan pencahayaan rendah (*low-key lighting*). *Tone* warna yang dingin dan suram ini memberi nuansa mencekam, misterius, dan penuh ketegangan yang identik dengan genre film horor psikologis pada umumnya. Selain itu, warna yang dibuat *desaturated* atau tidak terlalu cerah memberikan kesan serius, traumatis, dan emosional. Kontras antara latar gelap dengan cahaya kuning-oranye dari rumah di bagian tengah poster menjadi point of interest visual yang merepresentasikan harapan sekaligus ancaman. Warna dingin, gelap, dan saturasi tinggi (biru tua, ungu, hitam, cokelat pekat) untuk merepresentasikan bahaya dan kegentingan (Putri et al., 2026). Dalam kajian semiotika, penggunaan *colour grading* gelap pada poster ini tidak hanya berfungsi sebagai estetika visual, tetapi juga menjadi tanda yang ditafsirkan sebagai kutukan, rasa takut, kesepian, dan konflik batin tokoh utama yang dihantui masa lalunya.

3.2.2. Figur Kerudung

Warna abu-abu kusam pada figur besar yang mengenakan baju dan tudung itu menggambarkan sesuatu yang netral, futuristik dan bertanggung jawab. Namun, warna ini memiliki makna negatif seperti kelembapan, kurang percaya diri, dan depresi (Wulandari et al., 2020). Area wajah yang bolong juga membuat figur wanita ini menjadi misterius. Keberadaan seorang nenek yang mengklaim dirinya sebagai ibunya menjadi pintu untuk memasuki masa lalu tersebut. Dari bangunan-bangunan yang sempit hingga ke setiap tempat gelap yang dilewati, film secara bertahap memandu para penonton untuk memahami keterkaitan antara trauma Alif dengan mitos Malin Kundang yang sampai saat ini telah diceritakan sebagai kisah orang durhaka. Dalam konteks film, justru pertanyaan yang menjadi masalah adalah bagaimana trauma bisa diwariskan secara generasi dan bagaimana seorang anak terkadang menyimpan beban yang tidak seharusnya dia pikul (KOMPAS, 2025).

3.2.3. Latar dalam Wajah

Latar kerudung pada poster memperlihatkan rumah kecil tua dan kumuh yang berada di tengah hutan gelap dengan cahaya dari pintu yang terbuka. Secara konotatif, rumah tua dan hutan gelap memberi kesan menyeramkan, misterius, dan penuh rahasia, sedangkan cahaya dari pintu terbuka menandakan awal munculnya teror. Dalam mitos yang dipercaya masyarakat Indonesia, rumah tua dan hutan gelap biasanya dianggap sebagai tempat tinggal makhluk gaib, sementara pintu terbuka melambangkan hubungan antara dunia manusia dan dunia supranatural. Berdasarkan film Legenda Kelam Malin Kundang, rumah tua ini merupakan masa kelam tokoh utama, yaitu Alif.

3.2.4. Karakter dan Bajunya

Terlihat Alif sedang berdiri mengenakan pakaian gelap dan sederhana dengan wajah panik ataupun bingung sambil berpegangan pada tudung. Raut wajah gelisah menunjukkan tanda gangguan kesehatan mental di mana ia merasa cemas dan gelisah (Nabillah & Laksono, 2025). Lalu kakinya menginjak tanah di tempat yang gelap. Pada film, Alif berusaha untuk mengungkap kembali masa lalunya mengenai ibunya yang hilang dalam ingatannya. Bahkan, istri dan anaknya tidak pernah tahu

masa lalu Alif karena sifatnya yang tertutup dan selalu menyalahkan diri sendiri pada saat dia masih punya ingatan itu.

4. Penutup

Analisis poster film *Legenda Kelam Malin Kundang* (2025) menggunakan teori semiotika Roland Barthes bertujuan untuk mengurai tanda dalam pencarian ingatan dan penjelajahan trauma yang dialami pelukis mikro karena masa kelamnya. Melalui pemahaman warna, pakaian, latar, dan karakter yang dijabarkan secara denotatif, konotatif, dan mitos terkait poster ini diungkapkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa gambar visual pada poster tersebut tidak hanya berfungsi sebagai estetika, melainkan memiliki makna mendalam tentang trauma yang dialami tokoh utama. Pesan yang bisa kami berikan adalah pentingnya bagi individu untuk menghadapi masalah sehingga trauma serta penyesalan yang telah dilakukan tidak lagi mengganggu kehidupan. Rasa takut, penyesalan, dan tekanan batin tersebut perlu dikelola dengan introspeksi diri, berperilaku baik kepada sesama manusia, serta mendapatkan dukungan emosional dari lingkungannya. Melalui hal tersebut, individu dapat memahami cara menerima masa lalu dan mengontrol diri dalam menghadapi masalah yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Albuchori, R. F., Rahman, M. F., & Nur'aeni, S. (2025). Representasi Penindasan Dan Penghilang Kebenaran Serta Trauma Kolektif Masyarakat (Analisis Semiotika Komunikasi Dalam Film *Kabut Berduri*). *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(6), 1609–1617. <https://doi.org/10.53866/JIMI.V5I6.1005>
- Basrii, S. Q., Kartika Sari, E., & Qadar Basri, S. (2019). TARI REMO (NGREMONG): SEBUAH ANALISIS TEORI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES TENTANG MAKNA DENOTASI DAN KONOTASI DALAM TARI REMO (NGREMONG). *GETER : Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 2(1), 55–69. <https://doi.org/10.26740/GETER.V2N1.P55-69>
- IDN Times. (2025). *Box Office Film Indonesia Premier 24-30 November 2025, Agak Laen Memimpin? | IDN Times*. 2025. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/box-office-film-indonesia-premier-24-30-november-2025-00-syg99-91cjq>
- Indri Wulandari, A., Ariffudin Islam, M., Desain, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Surabaya, U. (2020). REPRESENTASI MAKNA VISUAL PADA POSTER FILM HOROR PEREMPUAN TANAH JAHANAM. *BARIK*, 1(1), 68–81. <https://doi.org/10.26740/JDKV.V1I1.35644>
- KOMPAS. (2025). *Legenda Kelam Malin Kundang, Tafsir Baru yang Lebih Gelap dan Dewasa*. 2025. <https://www.kompas.id/artikel/legenda-kelam-malin-kundang-tafsir-baru-yang-lebih-gelap-dan-dewasa>
- Nabillah, A. N., & Laksono, K. (2025). REPRESENTASI TANDA GANGGUAN KESEHATAN MENTAL DALAM FILM KEMBANG API KAJIAN SEMIOTIKA. *Jurnal Sapala*, 12(3), 50–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-sapala/article/view/74513>
- Putri, A. W., Sriwulandari, Y. A., & Nugrahani, A. (2026). Modernisasi Visual dalam Pendidikan Sastra Anak: Kajian Intermodalitas pada Adaptasi Dongeng Timun Mas. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 2329–2334. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V9I2.10705>
- Shalekhah, A. N., Martadi, Desain, J., & Bahasa dan Seni, F. (2021). ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA POSTER FILM PARASITE VERSI NEGARA INGGRIS. *BARIK*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.26740/JDKV.V2I1.37896>
- Sutopo, H. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif: dasar teori dan terapannya dalam penelitian*. <https://library.stik-ptik.ac.id>
- Syahdewa, M., Afifudin, A. G., & Arifianto, P. F. (2024). ANALISIS SEMIOTIKA POSTER FILM HOROR ASIH 2. *SYNAKARYA - Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 55–62. <https://doi.org/10.33005/SYNAKARYA.V5I2.145>

- Uyunnisya, M. (2024). Analisis Semiotika Poster Film “How To Make Millions Before Grandma Dies” Berdasarkan Teori Saussure. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(1), 229–241. <https://doi.org/10.61930/VISART.V2I1.685>
- Wijayanto, A. A., Khairunnisaa, F., Ghanistyana, L. P., & Gulo, H. D. (2025). Visualisasi Semiotika Pada Poster Film “Hyper-Knife.” *JURNAL HERITAGE*, 13(2), 230–237. <https://doi.org/10.35891/J46CZY07>

Submission Address : <https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/about/submissions>