JURNAL ARDVIS : Artistik Riset Desain Komunikasi Visual
Vol 2, No. 4, Oktober 2026 hal. 01-06 ; DOI: 10.33005/ardvis.v2i4.116
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

ISSN 3164-161X
ARDVIS
Jurnal Artistik Riset Desain Komunikasi Visual

ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA POSTER FILM FIVE NIGHTS AT FREDDY'S 2 VERSI INDONESIA

Muhammad Athallah Nanda Bayanaka [1], Ahmad Javier Putra Irli [2*]

[1] Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
[2] Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

25052010117@student.upnjatim.ac.id*

Abstrak

Poster film merupakan media komunikasi visual yang menyampaikan informasi sekaligus membangun ekspektasi penonton melalui sistem tanda. Penelitian ini bertujuan menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos pada poster film Five Nights at Freddy's 2 versi Indonesia menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan unit analisis berupa warna dan latar, angka serta tipografi, karakter animatronik, teks lokal, dan komposisi. Analisis dilakukan dengan membedakan pengamatan langsung terhadap unsur poster dari interpretasi konotatif dan mitologis. Hasil pembacaan menunjukkan bahwa warna merah tua membangun asosiasi ancaman, angka "2" menandai sekuel sekaligus menjadi unsur komposisi dominan, dan posisi karakter animatronik menciptakan kesan pengintaian serta pengepungan. Pada tingkat mitos, gabungan tanda tersebut dapat dibaca sebagai representasi kecemasan terhadap ciptaan mekanis yang berpotensi lepas dari kendali, serta ekspektasi akan kelanjutan konflik dalam sebuah sekuel. Teks "Di Bioskop 3 Desember" berfungsi sebagai informasi lokal bagi audiens Indonesia. Penelitian ini menegaskan bahwa makna poster dibentuk melalui hubungan antarelemen visual, tetapi interpretasinya terbatas pada satu objek dan belum diuji melalui respons audiens.

Progress Artikel
Dikirim: 2026-05-19
Revisi: 2026-09-23
Diterima: 2026-10-22

Kata Kunci
Semiotika Roland Barthes; poster film; komunikasi visual; Five Nights at Freddy's 2

1. Pendahuluan

Poster film merupakan salah satu media desain komunikasi visual yang berperan penting dalam promosi perfilman. Poster tidak hanya menyampaikan informasi mengenai film, tetapi juga membangun identitas visual, membentuk suasana, dan mengarahkan ekspektasi calon penonton. Warna, tipografi, ilustrasi, ekspresi karakter, serta tata letak dapat berfungsi sebagai tanda yang menghasilkan makna tertentu. Karena itu, poster dapat dikaji bukan hanya sebagai materi promosi, melainkan juga sebagai teks visual yang merepresentasikan nilai dan gagasan budaya (Sobur, 2009).

Film Five Nights at Freddy's 2 merupakan sekuel film horor tahun 2023 yang diadaptasi dari waralaba permainan video karya Scott Cawthon. Film ini disutradarai oleh Emma Tammi dan diproduksi oleh Blumhouse Productions bersama Universal Pictures. Poster versi Indonesia yang menjadi objek kajian memuat identitas visual waralaba serta teks "Di Bioskop 3 Desember" sebagai informasi penayangan lokal. Dalam penelitian ini, tanggal tersebut diperlakukan sebagai bagian dari materi promosi yang dianalisis, bukan sebagai dasar utama penafsiran. Untuk menjaga ketepatan informasi kontekstual, data mengenai film dan poster perlu dirujuk pada sumber resmi distribusi atau promosi.

Penelitian ini mengkaji poster film Five Nights at Freddy's 2 versi Indonesia melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Tujuannya adalah mengidentifikasi makna denotatif dan konotatif pada unsur-unsur visual, kemudian menafsirkan mitos atau gagasan budaya yang mungkin dinaturalisasi melalui susunan tanda tersebut. Analisis difokuskan pada warna dan latar, angka serta judul, karakter animatronik, teks lokal, dan komposisi. Penafsiran dibatasi pada tanda yang terlihat

dalam poster dan konteks promosi yang dapat ditelusuri, sehingga kesimpulan tidak dianggap mewakili seluruh makna film maupun tanggapan semua penonton.

Semiotika relevan digunakan karena mempelajari bagaimana tanda menghasilkan dan mengomunikasikan makna. Dalam kerangka Barthes, denotasi merujuk pada makna tingkat pertama yang tampak, konotasi berkaitan dengan asosiasi sosial dan budaya, sedangkan mitos merupakan cara suatu gagasan historis atau ideologis tampil seolah-olah alamiah (Barthes, 2004). Ketiga tingkat tersebut digunakan secara berurutan agar deskripsi unsur visual dapat dibedakan dari interpretasi peneliti.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis semiotika Roland Barthes. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berupaya memahami makna tanda visual melalui penafsiran kontekstual, bukan mengukur respons penonton secara statistik. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam mengamati poster dan menjelaskan hubungan antara unsur visual, kemungkinan asosiasi budaya, serta mitos yang dibentuknya. Oleh karena itu, hasil analisis diposisikan sebagai interpretasi yang beralasan berdasarkan objek dan kerangka teori, bukan sebagai satu-satunya makna yang mungkin.

Objek penelitian adalah poster promosi Five Nights at Freddy's 2 versi Indonesia yang memuat teks "Di Bioskop 3 Desember". Poster dipilih karena menggabungkan identitas visual waralaba global dengan informasi berbahasa Indonesia. Analisis berfokus pada bagaimana unsur lokal tersebut hadir berdampingan dengan elemen visual utama. Identitas poster dan sumber gambar perlu dicantumkan secara konsisten agar pembaca dapat menelusuri objek yang dianalisis.

Unit analisis meliputi: (1) warna dan latar belakang; (2) angka, judul, dan tipografi; (3) karakter animatronik, termasuk ekspresi dan posisinya; serta (4) komposisi dan tata letak. Analisis dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, mencatat unsur yang tampak secara langsung sebagai denotasi. Kedua, menguraikan asosiasi atau nilai konotatif dengan mempertimbangkan konvensi visual genre horor. Ketiga, menafsirkan mitos yang mungkin dibangun oleh gabungan tanda tersebut. Setiap interpretasi pada tahap kedua dan ketiga dibedakan dari pengamatan langsung agar argumentasi lebih transparan.

Data primer berupa poster versi Indonesia yang digunakan sebagai objek kajian. Data sekunder berupa literatur tentang semiotika, komunikasi visual, dan penelitian terdahulu yang relevan. Analisis dilakukan dengan membandingkan pengamatan visual dengan konsep teoretis dan literatur pendukung. Pemeriksaan konsistensi dilakukan dengan memastikan bahwa setiap klaim interpretatif dapat ditautkan pada unsur poster atau sumber pustaka. Karena penelitian ini tidak melibatkan wawancara atau survei audiens, hasilnya tidak digunakan untuk menyimpulkan bagaimana seluruh penonton benar-benar memaknai poster.

3. Hasil dan Diskusi

Poster Five Nights at Freddy's 2 versi Indonesia menyusun warna, tipografi, karakter, dan tata letak sebagai sistem tanda yang mengarahkan pembacaan pada suasana ancaman. Hubungan antarelemen penting diperhatikan: warna merah tua membangun atmosfer, angka "2" menandai sekuel sekaligus menjadi bentuk visual dominan, sedangkan karakter animatronik yang tampak dari sekitar angka tersebut memperkuat kesan bahwa ancaman hadir dari berbagai arah. Makna ini muncul dari kombinasi unsur, bukan dari satu tanda secara terpisah.

Pada tingkat mitos, animatronik dapat dibaca sebagai representasi kecemasan terhadap ciptaan mekanis yang berpotensi lepas dari kendali manusia. Namun, tafsir tersebut merupakan pembacaan simbolis atas karakter fiksi, bukan bukti bahwa poster secara langsung membahas kecerdasan buatan

atau teknologi modern. Angka "2" juga dapat mengaktifkan ekspektasi umum bahwa sekuel menghadirkan kelanjutan konflik atau ancaman, meskipun gagasan bahwa sekuel selalu lebih berbahaya tidak berlaku secara universal. Sementara itu, penggunaan identitas visual yang sama dengan tambahan informasi lokal menunjukkan strategi promosi yang mempertahankan pengenalan merek sekaligus menyesuaikan informasi bagi audiens Indonesia.

Pembacaan tersebut dapat dibandingkan dengan kajian Martadi (2021), yang membahas peran unsur visual dalam membangun makna pada poster film, serta Chaysalina dan Nadya (2022), yang menggunakan pendekatan semiotika Barthes untuk menafsirkan tanda pada poster. Perbandingan ini mendukung penggunaan warna, komposisi, dan karakter sebagai unit analisis, tetapi tidak berarti hasil penelitian terdahulu otomatis membuktikan setiap tafsir dalam artikel ini. Penafsiran tetap perlu didukung oleh ciri spesifik yang tampak pada poster yang diteliti.

Teks "Di Bioskop 3 Desember" memiliki fungsi denotatif sebagai informasi jadwal penayangan di Indonesia. Secara konotatif, bahasa Indonesia membantu menyapa audiens lokal dan membuat informasi promosi lebih mudah dipahami. Kehadiran teks lokal dapat dibaca sebagai bentuk penyesuaian materi promosi global terhadap pasar setempat. Akan tetapi, klaim mengenai strategi glokalisasi sebaiknya dipahami sebagai interpretasi atas adaptasi tekstual yang terlihat, bukan sebagai kesimpulan tentang seluruh proses pemasaran tanpa data tambahan.

3.1. Gambar dan Tabel

Tabel 1 merangkum pembacaan terhadap unsur visual poster berdasarkan tiga tingkat pemaknaan Roland Barthes. Kolom denotasi memuat pengamatan yang dapat dikenali secara langsung, kolom konotasi menjelaskan asosiasi yang mungkin muncul dalam konteks genre horor, dan kolom mitos menguraikan gagasan budaya yang dinaturalisasi melalui kombinasi tanda. Pemisahan ini dimaksudkan untuk memperjelas dasar argumentasi dan membedakan pengamatan dari tafsir.

Tabel 1. Analisis semiotika Roland Barthes pada poster film Five Nights at Freddy's 2 versi Indonesia

Elemen Visual	Denotasi	Konotasi	Mitos
Warna merah dominan	Latar poster didominasi warna merah tua.	Dalam konvensi visual horor, merah dapat diasosiasikan dengan bahaya, darah, kemarahan, atau situasi genting. Makna ini bergantung pada konteks visual dan budaya.	Pengulangan warna merah dalam promosi horor dapat menaturalisasi anggapan bahwa merah merupakan penanda ancaman. Anggapan ini merupakan konvensi genre, bukan makna universal.
Angka "2" sebagai unsur utama	Angka "2" berukuran besar dan menjadi salah satu unsur visual yang paling menonjol.	Angka tersebut menandai film sebagai sekuel. Ukuran dan penempatannya membuat angka menjadi bagian penting dari struktur komposisi.	Angka sekuel dapat mengaktifkan ekspektasi bahwa cerita dan ancaman berlanjut. Namun, anggapan bahwa sekuel selalu lebih berbahaya merupakan konvensi promosi, bukan kepastian.
Karakter animatronik	Beberapa karakter animatronik, termasuk Toy Freddy, Toy Bonnie, Toy Chica, dan Mangle, tampak di sekitar angka utama.	Posisi mengintip, mata yang mencolok, dan mulut terbuka dapat membangun kesan pengintaian serta ancaman. Tafsir ini didasarkan pada tampilan karakter dalam poster.	Karakter mekanis dapat dibaca sebagai simbol ciptaan manusia yang berpotensi menjadi ancaman. Hubungannya dengan kecemasan terhadap teknologi merupakan interpretasi

			simbolis, bukan pesan eksplisit yang telah dikonfirmasi.
Tipografi judul dan teks lokal	Judul film tampil dengan huruf kapital, sedangkan teks "Di Bioskop 3 Desember" memberikan informasi penayangan lokal.	Kontras tipografi membantu membedakan identitas film dari informasi promosi. Bahasa Indonesia membuat informasi jadwal lebih langsung dipahami audiens lokal.	Perpaduan identitas visual global dan teks lokal dapat dibaca sebagai penyesuaian promosi untuk pasar Indonesia, tanpa mengubah identitas utama waralaba.
Komposisi dan tata letak	Karakter ditempatkan di sekitar angka "2", sehingga beberapa bagian poster terisi oleh unsur karakter dan tipografi.	Penempatan karakter di berbagai area dapat menciptakan kesan dikepung dan membuat perhatian berpindah di antara sejumlah titik visual.	Kesan bahwa tidak ada tempat aman merupakan kemungkinan pembacaan khas genre horor. Tafsir ini muncul dari komposisi poster, bukan bukti bahwa semua audiens akan merasakan hal yang sama.



Gambar 1. Poster film Five Nights at Freddy's 2 versi Indonesia
Sumber: IMP Awards

4. Penutup

Analisis semiotika Roland Barthes terhadap poster Five Nights at Freddy's 2 versi Indonesia menunjukkan bahwa makna dibangun melalui hubungan antara warna merah tua, angka "2", karakter animatronik, tipografi, dan informasi penayangan lokal. Pada tingkat denotasi, poster menampilkan unsur-unsur tersebut secara visual. Pada tingkat konotasi, kombinasinya mengarah pada asosiasi bahaya, ketegangan, dan pengintaian. Pada tingkat mitos, poster dapat dibaca sebagai penggambaran ancaman dari ciptaan mekanis serta ekspektasi bahwa sekuel melanjutkan atau meningkatkan konflik. Penafsiran mitologis ini merupakan hasil pembacaan atas tanda, bukan pernyataan tentang maksud pembuat poster yang telah diverifikasi.

Dari sudut pandang desain komunikasi visual, keterpaduan warna, tipografi, karakter, dan tata letak membantu menjaga identitas waralaba sekaligus membangun atmosfer horor. Teks lokal berfungsi terutama sebagai informasi promosi bagi audiens Indonesia, sedangkan elemen visual utama mempertahankan pengenalan terhadap film. Dengan demikian, poster bekerja pada dua ranah: menyampaikan informasi praktis dan membangun ekspektasi emosional melalui tanda visual.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menganalisis satu poster dan tidak menguji interpretasi tersebut melalui wawancara atau survei penonton. Penelitian selanjutnya dapat membandingkan poster versi Indonesia dengan versi internasional untuk melihat perubahan unsur

tekstual dan visual secara lebih sistematis. Kajian resepsi audiens juga dapat dilakukan untuk mengetahui apakah makna yang ditafsirkan peneliti sejalan dengan pembacaan penonton.

Daftar Pustaka

Barthes, Roland. 2004. *Mitologi.* Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Chaysalina, I., dan Nadya, N. 2022. Analisis Poster Film "The Boys in the Striped Pajamas (2008)" Menggunakan Pendekatan Semiotika Roland Barthes. *Titik Imaji,* 5(1), 69–76.

Creswell, John W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches.* Fourth Edition. Thousand Oaks: Sage Publications.

Fiske, John. 2007. *Cultural and Communication Studies.* Yogyakarta: Jalasutra.

Martadi, M. 2021. Analisis Semiotika Roland Barthes pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris. *BARIK,* 2(1), 54–66.

Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tammi, Emma (Dir.). 2025. *Five Nights at Freddy's 2* [Film]. Blumhouse Productions/Universal Pictures.

Tinarbuko, S. 2003. Semiotika Analisis Tanda pada Karya Desain Komunikasi Visual. *Nirmana,* 5(1).

Wikipedia. 2025. Five Nights at Freddy's 2 (film). Diakses 3 Desember 2025. Dari https://en.wikipedia.org/wiki/Five_Nights_at_Freddy's_2_(film)

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