

## ANALISIS POSTER FILM “*FREE GUY* (2021)” MENGGUNAKAN PENDEKATAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Ghani Rahman Hadiid <sup>1)</sup>, Rizdan Zufar Adyatma <sup>2)</sup>, Pungky Febi Arifianto <sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
22052010114@student.upnjatim.ac.id

### ABSTRACT

*Movie posters are visual media that convey information to audiences about the general description of a movie. Free Guy is a movie produced by 20th Century Fox from America. The movie won the best visual action title at the 94th Academy Awards. This movie poster is classified as very unique because of the many visual effects that support it. The purpose of the research on the Free Guy movie poster is to find out the meaning of the movie poster. The research was conducted using Roland Barthes' method of visual semiotic theory which focuses on denotation, connotation, and myth meanings. The results of the study show that there are many objects that represent the situation in the movie. Guy, Millei Rusk, Keys, and Buddy represent protagonists. Mouser and Antwan represent antagonist characters. Several objects represent the atmosphere that occurs in the Free Guy movie, including helicopter objects, hot air balloons, fighter planes, several rocket shots and explosions.*

**Keywords :** *Communication Media, Semiotics, Roland Barthes, Free Guy*

### ABSTRAK

Poster film merupakan media visual yang menyampaikan informasi kepada khalayak tentang gambaran umum dari suatu film. Film *Free Guy* merupakan sebuah film yang diproduksi oleh *20th Century Fox* asal Amerika. Film tersebut sukses meraih nominasi efek visual terbaik di *Academy Awards* ke-94. Poster film ini tergolong sangat unik karena banyak efek visual yang mendukung. Tujuan penelitian poster film *Free Guy* guna untuk mengetahui makna dari poster film tersebut. Penelitian dilakukan menggunakan teori semiotika visual metode Roland Barthes yang berfokus pada makna denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak sekali objek yang merepresentasikan keadaan pada film tersebut. Guy, Millei Rusk, Keys, dan Buddy merepresentasikan tokoh yang bersifat protagonis. Mouser dan Antwan merepresentasikan tokoh yang bersifat antagonis. Beberapa objek merepresentasikan suasana yang terjadi di dalam Film *Free Guy* antara lain yaitu objek helikopter, balon udara, pesawat tempur, beberapa tembakan roket dan ledakan.

**Kata Kunci :** *Media Komunikasi, Semiotika, Roland Barthes, Free Guy*

### PENDAHULUAN

Poster merupakan salah satu media komunikasi visual yang sering dipakai untuk mempublikasikan suatu informasi atau dikomunikasikan kepada masyarakat (Sitompul et al., 2021). Poster biasanya berisikan unsur-unsur visual berupa garis, kata-kata hingga gambar yang memiliki makna-makna tersendiri. Jenis poster pun bermacam-macam, apalagi di era yang serba modern seperti sekarang ini. Poster biasa digunakan dalam dunia industri kreatif sebagai media komunikasi yang efektif, khususnya dalam industri kreatif perfilman. Menurut Shalekhah dan Martadi dalam jurnal (Chaysalina & Nadya, 2022), poster film merupakan media berbasis visual yang diharapkan dapat menyampaikan informasi kepada audiens tentang gambaran umum tentang film tersebut. Poster film juga merupakan sebuah media promosi bagi film tersebut, karena dengan tampilan poster yang menarik dan unik akan menarik khalayak ramai untuk menontonnya.

Poster dari film yang berjudul “*Free Guy*” ini sangat menarik. Filmnya sendiri diproduksi oleh *20th Century Fox* yang merupakan studio film Amerika, anak perusahaan dari *The Walt Disney Studios*, sebuah divisi dari *The Walt Disney Company*. *Free Guy* merupakan film yang bercerita tentang

seorang pemuda yang bernama Guy, Guy sendiri diperankan oleh seorang aktor terkenal yaitu Ryan Reynolds, yang ternyata hidup di dalam sebuah video game. Taika Waititi juga memiliki peran sebagai orang dengan kekuasaan tertinggi yang mengatur jalannya game tersebut. Setelah mendapatkan sebuah benda yaitu kaca mata hitam, Guy berusaha berubah menjadi pahlawan di dunia game tersebut. Film tersebut mulai dibuat dari bulan Mei 2019, karena adanya pandemi *COVID-19* yang melanda pembuatan film tersebut sempat ditunda dua kali dan akhirnya resmi di rilis 13 Agustus 2021.

Menurut Sugiyono dalam jurnal (Tanujaya, 2017) objek penelitian merupakan objek yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Alasan memilih poster film *Free Guy* sebagai objek penelitian yaitu karena konsep film yang unik karena mengusung tema video game. Film tersebut banyak dinanti dan diperbincangkan pada kala akan tayang. Film *Free Guy* juga mendapat berbagai ulasan positif dari para kritikus karena konsepnya tersebut, kritikus membandingkan dengan film fiksi ilmiah dan video game aksi lainnya seperti *Ready Player One*, *The Truman Show*, *The Matrix*, *Grand Theft Auto*, dan *Fortnite*. Film tersebut meraih nominasi untuk efek visual terbaik di *Academy Awards* ke-94.

Tulisan ini bertujuan mengkaji peran visual dalam poster film *Free Guy* dengan menggunakan ilmu semiotika untuk mengkajinya. Semiotik merupakan bahasa Yunani pada kata Simeon yang berarti tanda. Menurut Van Zoest dalam jurnal (Nugraha et al., 2022), semiotik menjadi ilmu tanda serta keseluruhan dari yang berkaitan dengannya, seperti fungsi, koneksi antar kata, transmisi, dan penerimaan dari mereka yang memakainya. Mengutip dari jurnal (Febi Arifianto, 2020) bahwa prinsip dasar dari semiotika merupakan acuan yang di dalamnya dapat dijabarkan sebagai sistem yang terorganisasi melalui sebuah pendekatan prinsip sesuai dengan bidang yang dikaji dalam hal ini semiotika masuk dalam teori dalam desain komunikasi visual yang berusaha membedah suatu makna dan tanda melalui unsur-unsur dan elemen yang ada didalamnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Ida Rahman dalam jurnal (Arifianto & Wulandari, 2023) bahwa dalam kajian visual akan memperlakukan objek yang diamati dari sudut pandang peneliti kajian tersebut. Menurut Barthes dalam jurnal (Nugraha et al., 2022), semiologi merupakan ilmu yang mempelajari cara kemanusiaan *humanity* dalam memaknai beragam hal. Memaknai sendiri memiliki arti yang berbeda dari komunikasi, sehingga beragam objek dapat menyampaikan informasi serta bila objek tersebut ingin melakukan proses komunikasi, maka sistem yang terkonstitusi dapat terseruktur berdasarkan tanda. Dalam jurnal kali ini akan menggunakan teori semiotika menggunakan metode Roland Barthes karena objek yang ada dalam penelitian sama dari segi objek dan ilmu yang akan dipakai. Dalam semiotika metode Roland Barthes, terdapat istilah-istilah antara lain denotatif, konotatif, dan mitos. Menurut Arifin dan Tasai dalam jurnal (Nugraha et al., 2022), denotatif merupakan makna dari alam wajar yang tersampaikan dengan eksplisit apa adanya seta bersifat objektif, adapun konotatif memiliki arti dari impresi maupun asosiasi yang memiliki sifat subjektif emosional disamping pengertian utamanya. Pengertian mitos menurut Prof. Dr. C. A. van Peursen dalam jurnal (Nugraha et al., 2022), mitos merupakan cerita yang memiliki fungsi sebagai petunjuk/panduan dan arah pada sekelompok manusia.

## **PEMBAHASAN**

### ***Metode analisis***

Dalam jurnal ini penelitiannya menggunakan metode pendekatan secara kualitatif dan secara analisis deskriptif menggunakan ilmu semiotika visual. Menurut Saryono dalam jurnal (Veronisa et al., 2022), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau di gambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Sedangkan menurut Sugiyono dalam jurnal (Nugraha et al., 2022), metode analisis deskriptif merupakan bahan yang dipakai dalam analisis data melalui cara dengan memberi deksripsi maupun gambaran data yang terkumpul secara apa adanya tanpa memiliki maksud untuk menggeneralisasi.

Peneliti akan menggunakan data primer dan juga akan mengumpulkan data sekunder yang bersumber melalui teori dan informasi yang telah di kaji. Juga menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, yang memiliki fokus pada denotasi, konotasi, serta mitos.

1. Penanda ( <i>Signifier</i> )	2. Petanda ( <i>Signified</i> )
3. Tanda Denotatif ( <i>Denotatif Sign</i> )	
4. Penanda Konotatif ( <i>Connotative Signifier</i> )	5. Petanda Konotatif ( <i>Connotative Signified</i> )
6. Tanda Konotatif ( <i>Connotative Sign</i> )	

Gambar 1. Teori Semiotika Roland Barthes

Sumber: [https://www.researchgate.net/figure/Bagan-teori-semiotika-Roland-Barthes\\_tbl1\\_366538897](https://www.researchgate.net/figure/Bagan-teori-semiotika-Roland-Barthes_tbl1_366538897)

Denotasi merupakan makna yang memperlihatkan korelasi dari konsep serta kenyataan. Dikutip dari jurnal (Veronisa et al., 2022), denotasi memiliki arti makna yang memperlihatkan korelasi dari konsep dan kenyataan, sesuai yang diungkapkan oleh Djajasudarma (1999:9), dan konotasi bisa diartikan sebagai penyambung bahasa beserta bahasa di dunia luar yang sebelumnya sudah disahkan oleh para penggunanya agar mampu saling mengerti makna dari bahasa tersebut sesuai yang diungkapkan oleh Djajasudarma (2009:7). Menurut Dewi dan Riris dalam jurnal (Shalekhah & Martadi, 2020) mitos adalah makna yang muncul berbeda akibat pengaruh kehidupan sosial budaya dan pandangan yang ada di sekitarnya.

### Analisis



Gambar 2. Poster film *Free Guy* 2021

Sumber: <https://www.joblo.com/free-guy-ryan-reynolds-trailer/>

Pada poster film *Free Guy* ini terlihat beberapa tokoh pemain film dari pemeran utama hingga pemeran pembantu lainnya. Seperti tokoh Guy yang berseragam biru, Millie Rusk yang berkemeja putih, Keys yang membawa laptop, Buddy yang berseragam satpam, Mouser yang berskin kelinci,

dan Antwan yang berambut pirang. Ada juga *player* yang menggunakan topeng tengkorak. Dengan penempatan objek yang sangat mendukung efek visual dari film tersebut seperti objek helikopter, balon udara, pesawat tempur, beberapa tembakan roket dan ledakan yang sangat menggambarkan suasana dari film tersebut yaitu suasana kekacauan yang dibuat oleh karakter pemain pada video game *Free City*. Jika dianalisis lebih detail lagi, pada kedua tangan Guy ada sesuatu, tangan kanan memegang minuman, dan tangan kiri memegang ikan dalam *aquarium*. Minuman itu adalah kopi yang selalu dia nikmati saat pagi hari sebelum bekerja. Ikan dalam aquarium itu bernama Godie yaitu sahabat kesayangan Guy.


Ada beberapa unsur-unsur visual pada poster film *Free Guy* 2021 ini, antara lain yaitu tipografi, *point of interest*, dan warna. Untuk tipografi pada poster ini terletak pada bagian atas sendiri yang menerangkan pemeran dalam filmnya. Sementara pada bagian bawah terdapat kata “*LIFE’S TOO SHORT TO BE A BACKGROUND CHARACTER*”. Di bawahnya terdapat judul dari film yaitu “*FREE GUY*”. Di bawahnya lagi terdapat keterangan tim pembuat tidak lupa menyertakan logo serta tanggal tayang perdana dari film tersebut. Semua tipografi menggunakan font jenis sans serif. Untuk *point of interest* yaitu tokoh utamanya yang bernama Guy (baju biru) yang dibuat menonjolkan dengan ukuran lebih besar daripada lainnya.








Gambar 3. Palet warna poster film *Free Guy* 2021  
Sumber: Dokumen penulis


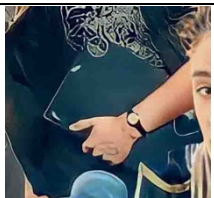

Dalam poster *Free Guy* 2021 terdapat sepuluh warna yang mendominasi dengan kode-kode warna yang telah tertera pada gambar 3. Warna tersebut cenderung lebih mengarah ke warna pastel, tetapi penonjolan warna cukup tajam. Hal ini mengacu pada film yang mengusung tema video game, terlihat dari warna tokoh atau ikon yang sangat mencerminkan karakter warna dari game, juga beberapa gambar pendukung lainnya seperti pesawat tempur, balon udara dan tokoh yang menaiki motor.

Tabel 1. Hasil dan pembahasan dari analisis poster film *Free Guy* 2021

No.	Tanda	Jenis Tanda	Makna Detonasi	Makna Konotasi	Makna Mitos
1.	 Guy	Ikon	Tokoh yang bernama Guy nampak berekspresi riang gembira.	Guy berekspresi wajah riang karena semenjak mengambil kacamata dan bisa terhubung ke dalam permainan menjadi tahu bahwa hidupnya bisa menjadi lebih baik.	Perasaan riang muncul ketika ekspektasi yang diharapkan sesuai dengan realita. Dalam poster ini wajar saja bila Guy senang karena sejak terhubung ke permainan, Guy menjadi leluasa mengambil uang, mengatur kesehatan dan lain-lain.

2.	 <p>Millie Rusk</p>	Ikon	Tokoh yang cantik sedang dan percaya diri. Millie berparas nampak serius dan sangat.	Tokoh terlihat ingin kembali telah diambil oleh Antwan royalti. Millie serius mengambil hal yang dia buat telah oleh tanpa.	Orang yang sangat serius akan lebih teliti dalam segala hal dan selalu tampil dengan sempurna. Sifat serius sering disebut sebagai kolerik atau dominan. Orangnya cenderung agresif, mau semua tugas selesai dan agak sangar, cocok untuk menjadi pemimpin.
3.	 <p>Keys</p>	Ikon	Tokoh yang nampak serius dan cemas. Keys nampak serius dan sedikit cemas.	Tokoh nampak cemas dikarenakan game buatannya diambil alih dan diakuisisi oleh Antwan. Keys serius dan cemas.	Gangguan panik adalah gangguan cemas yang ditandai dengan munculnya kecemasan berlebihan atau rasa takut yang sangat intens secara tiba-tiba. Membuat yang merasa cemas menjadi tidak dapat berpikir dengan tenang.
4.	 <p>Mouser</p>	Ikon	Tokoh yang curiga dan mengintimidasi. Mouser nampak dengan wajah curiga dan terlihat mengintimidasi.	Mouser terlihat curiga dengan Guy mengira bahwa Guy merupakan <i>player</i> yang menggunakan skin NPC ( <i>Non Playable Character</i> ). Mouser curiga dengan Guy karena mengira bahwa Guy merupakan <i>player</i> yang menggunakan skin NPC ( <i>Non Playable Character</i> ).	Terlalu curiga apalagi secara berlebihan itu pada dasarnya tidak baik, karena akan membuat rasa semakin penasaran dan menjadi banyak berfikir yang tidak-tidak.

5.	 <p>Buddy</p>	Ikon	Tokoh Buddy yang terlihat polos dan senyum ceria.	Tokoh Buddy selalu ceria karena hidup dalam zona nyaman, dia tidak ingin mengambil resiko yang bisa berdampak buruk dalam kehidupannya.	Memang baik berada zona nyaman, tapi jika terus menerus di zona nyaman mungkin tidak akan merasakan susahanya berjuang menggapai yang di impikan.
6.	 <p>Antwan</p>	Ikon	Tokoh Antwan dengan gaya tangan yang tampak seperti menyombongkan diri.	Tokoh Antwan terlihat sombong karena sangat berambisi tinggi untuk mengambil keuntungan yang tinggi dari video game <i>Free City</i> .	Perasaan sombong muncul ketika kita berambisi dan berhasil terhadap ambisi yang kita lakukan. Sebenarnya boleh saja berambisi tinggi tapi tidak baik bila dibarengi dengan kesombongan.
7.	 <p>Segelas kopi dan Sahabatnya</p>	Simbol	Segelas kopi dan sahabat Guy berupa ikan dengan nama Godie.	Segelas kopi yang selalu dinikmati oleh Guy di saat pagi hari sebelum berangkat kerja. Dan Godie sahabatnya yang selalu senantiasa menemani dalam kamar.	Seperti kebanyakan orang lainnya menikmati kopi di pagi merupakan sebuah kewajiban yang tak terlupakan sebelum bekerja.  Sahabat sejati yaitu dia yang tidak akan meninggalkan meskipun dalam kondisi apapun, meski saat itu semua lainnya memilih pergi.
8.	 <p><i>Sheriff emblem</i></p>	Simbol	<i>Sheriff emblem</i> dalam kostum Mouser.	<i>Sheriff emblem</i> yaitu simbol dari kostum yang dipakai oleh Mouser.	<i>Sheriff emblem</i> merupakan sebuah lencana yang diberikan sebagai penghargaan khusus untuk

					seseorang.
9.	 <p>Topeng tengkorak</p>	Simbol	<i>Player</i> yang menggunakan topeng tengkorak.	Topeng tengkorak menunjukkan pemain yang memiliki keberanian tinggi.	Topeng tengkorak merupakan salah satu penyamaran bentuk penyamaran untuk menyembunyikan jati diri. Dengan topeng tengkorak menjadikan tampak seram dan menjadi ditakuti.
10.	 <p>Laptop</p>	Simbol	Laptop milik Keys.	Laptop yang dimiliki Keys merupakan alat bantu pendukung dia untuk melakukan pekerjaan memprogramnya.	Untuk membantu pekerjaan terutama untuk memprogram, pasti akan membutuhkan laptop sebagai alat bantu. Apalagi untuk memprogram video game, sangat perlu laptop dengan spek yang mumpuni.
11.	 <p>Pistol</p>	Simbol	Pistol milik Millie.	Millie menggunakan pistol tersebut yang menandakan bahwa dia bersifat jagoan dan brilian.	Senjata umumnya digunakan untuk membela diri atau bertahan dari serangan. Senjata mempunyai banyak bentuk seperti pistol, clurit, granat dan lain-lain.

12.	 <p>Kepulan asap</p>	Indeks	Kepulan asap hitam menggumpal.	Kepulan asap hitam menggumpal dikarenakan gedung yang terkena tembakan rudal dari peperangan antar player dalam video game.	Kepulan asap terjadi karena ada api yang menyulut atau menyambar sehingga dapat menyebabkan kebakaran.
13.	 <p>Gedung gedung dengan helicopter dan pesawat tempur terbang di atasnya.</p>	Indeks	Gedung gedung dengan helicopter dan pesawat tempur terbang di atasnya.	Gedung gedung tinggi dengan helicopter, pesawat tempur, dll yang menunjukkan terjadi kekacauan di <i>Free City</i> .	Kekacauan terjadi karena adanya konflik yang tidak dapat diredam sehingga menimbulkan peperangan. Peperangan menjadikan tatanan yang semula tertata baik dan rapi menjadi kacau.

Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam poster film selain menampilkan visual yang menarik sebagai sarana komunikasi, identifikasi, dan persuasi, ternyata memiliki makna denotasi, konotasi, dan mitos yang menarik. Makna denotasi secara keseluruhan yaitu menampilkan ekspresi wajah para tokoh pemain film *Free Guy*, mulai dari ekspresi wajah senang, wajah serius, wajah curiga, wajah ceria, dan wajah sombong. Di dukung juga dengan latar atau *background* dari poster tersebut yang bisa menampilkan latar tempat, suasana, dan waktu dengan baik, sehingga menambah kesan persuasi untuk melihat film tersebut. Makna konotasi secara keseluruhan yaitu film ini menggambarkan tokoh utama yang sangat gigih dan fokus untuk mewujudkan keinginannya dengan melalui berbagai rintangan yang ada. Sedangkan, mitos yang terkandung dalam poster film ini adalah kelicikan dan kesombongan yang dilakukan tetap akan terkalahkan dengan kebaikan.

## KESIMPULAN

Fungsi poster film salah satunya yaitu sebagai media komunikasi. Begitu juga dengan poster film "*Free Guy (2021)*", dengan menguraikan makna yang terdapat di dalamnya, akan menjadi lebih tahu tentang makna dan maksud dari poster film tersebut. Metode analisis memakai metode semiotika Roland Barthes yang berfokus pada makna denotasi, konotasi, dan mitos, sehingga unsur-unsur visual dapat dipahami maknanya dengan baik. Pada poster film "*Free Guy (2021)*" ini berisi banyak makna di dalamnya, mulai dari representasi tokoh utama serta tokoh pendukung, suasana yang terjadi, hingga kesombongan yang terkalahkan oleh kebaikan. Semua makna tersebut dapat ditarik dan disimpulkan untuk dijadikan pembelajaran dalam kehidupan.



## REFERENSI

- Arifianto, P. F., & Wulandari, S. (2023). *KAJIAN VISUAL TRANSFORMASI DIGITAL MEDIA KOMPAS MELALUI COVER EDISI NFT-RECONNECTION*. 09(02), 182–193.
- Chaysalina, I., & Nadya, N. (2022). Analisis Poster Film “the Boys in the Striped Pajamas (2008)” Menggunakan Pendekatan Semiotika Roland Barthes. *Titik Imaji*, 5(1), 69–76. <https://doi.org/10.30813/v5i1.3516>
- Febi Arifianto, P. (2020). Analisis Visual Infografis Produk “Samsung Galaxy Note Edge.” *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 118–132. <https://doi.org/10.37505/aksa.v1i2.10>
- Nugraha, A. A., Johari, A., & Pratama, G. (2022). Analisis Poster Film Turning Red dalam Teori Semiotika. *FONDER: Journal of Visual Communication Design*, 2(1), 1–8. <https://ejournal.upi.edu/index.php/FINDER/article/view/46234/pdf>
- Shalekhah, A., & Martadi. (2020). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris. *Deiksis*, 2(03), 54–66. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Sitompul, A. L., Patriansyah, M., & Pangestu, R. (2021). Analisis Poster Video Klip Lathi : Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(1). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i1.1830>
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeain. *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2(1), 90–95.
- Veronisa, V., Wati, N. L., & Halawa, S. O. (2022). Collaborative Governance Dalam Upaya Meningkatkan Ekonomi Masyarakat Di Desa Teluk Sasah, Kabupaten Bintan Provinsi Kepulauan Riau, Indonesia Melalui Corporate Social Responsibility. *JCS - Journal of Comprehensive Science*, 1(2), 50–54. <https://doi.org/10.36418/jcs.v1i2.11>