

TIPOLOGI TANDA VISUAL PADA POSTER DRAMA SERIAL STRANGER THINGS MUSIM 3

Sekar Jati Wisesa¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sekar.19131@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
trichayo@unesa.ac.id

Abstrak

Selain memperhatikan aspek visualnya, poster juga harus mampu menyampaikan pesan dengan baik. Seperti halnya poster *Stranger Things* musim 3 yang dibuat dengan ilustrasi digital karya Kyle Lambert. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menganalisis makna tanda dan mengetahui bagaimana relasi antar tanda yang terdapat pada elemen-elemen visual yang ada pada poster tersebut. Pada poster di atas terdapat tanda-tanda visual seperti bayangan hitam, orang-orang di dalam poster, unsur tempat, serta warna, layout, ilustrasi, dan juga tipografi. Penelitian ini memanfaatkan data primer (poster *Stranger Things* 3) dan data sekunder (buku, dokumen, dan artikel). Teknik analisis data menggunakan 4 (empat) tahapan Kritik Seni Feldman meliputi deskripsi umum, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Selanjutnya data yang diperoleh tersebut diolah dan dideskripsikan sehingga menghasilkan informasi yang menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika triadik dari Charles Sander Peirce yang meliputi ikon, indeks, dan simbol pada tahapan interpretasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa poster *Stranger Things* Musim 3 memiliki tanda-tanda visual yang didalamnya, ilustrasi dan warna neon menggambarkan era 80an yang menjadi latar waktu dalam cerita. Poster ini menampilkan rasa mencekam, menakutkan namun terdapat rasa meriah, hal ini ditampilkan melalui pemilihan unsur-unsur desain seperti gambar ilustrasi, warna, tipografi, dan *layout*.

Keywords: Poster, *Stranger Things*, semiotika, C.S. Peirce

Abstract

*In addition to paying attention to the visual aspect, the poster must also be able to convey the message well, like the *Stranger Things* Season 3 poster, digitally illustrated by Kyle Lambert. The purpose of this paper is to analyze the sign's meaning and find out the relationship between the signs contained in the visual elements on the poster. In the poster above, there are visual signs such as black shadows, people in the poster, elements of place, as well as colors, layouts, illustrations, and typography. This research utilizes primary data (poster *Stranger Things* 3) and secondary data (books, documents, and articles). The data analysis technique used 4 (four) stages of Feldman's Art Criticism, including general description, formal analysis, interpretation, and evaluation. Furthermore, the data obtained is processed and described to produce information that answers research questions. This study uses a qualitative descriptive method with a triadic semiotic approach from Charles Sander Peirce, which includes icons, indexes, and symbols at the interpretation stage. The results of this study indicate that the *Stranger Things* Season 3 poster has visual signs, illustrations, and neon colors depicting the 80s era, which is the time setting in the story. This poster displays a sense of eerie and scary but has a sense of excitement. This is shown through the selection of design elements such as illustrations, colors, typography, and layouts.*

Keywords: Poster, *Stranger Things*, semiotics, C.S. Peirce

PENDAHULUAN

Dewasa ini, media masa elektronik menyuguhkan tayangan yang lebih heterogen dengan adanya berbagai kriteria dan segmentasi, mulai dari unsur pendidikan, ekonomi – politik, sosial budaya, olah raga, teknologi, kreativitas, dan berbagai unsur yang dapat ditemukan pada media masa yang tidak hanya ditayangkan oleh televisi dan bioskop. Di era yang serba digital saat ini, kegiatan menonton tidak hanya dilakukan melalui televisi dan dirumah saja. Terdapat perubahan kebiasaan menonton pada Generasi Z (1996-2010), sebanyak 51,46% partisipan yang merupakan Generasi Z di Indonesia khususnya area Jawa-Bali memilih menonton film atau serial melalui *streaming*, *online* dan mengunduh tontonannya daripada menonton televisi dan pergi ke bioskop (Adam, 2017).

Seperti menembus ruang dan waktu, kegiatan menonton kini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dengan menggunakan ponsel pintar. Sebanyak 86% dari Generasi Z selalu membawa ponsel pintarnya kemanapun dan kapanpun, hal ini membuat mereka selalu *online* pada ponsel pintar, sehingga 70% dari mereka dapat menonton Youtube lebih dari 2 jam dalam sehari. Setidaknya mereka melakukan *streaming* lebih dari 90 menit dalam sehari, dan lebih memilih *streaming* melalui ponsel pintarnya (Tirto.id, 2017).

Sejalan dengan berkembangnya teknologi yang mempengaruhi perubahan perilaku menonton dari Gen Z, Netflix sebagai penyedia layanan *streaming* yang awalnya hanya menayangkan film yang telah tayang di bioskop, kini Netflix juga memproduksi film dan serialnya sendiri, salah satu drama serial yang diproduksi oleh Netflix adalah Stranger Things yang telah mengeluarkan 3 musim dan akan mengeluarkan musim keempat tahun ini.

Stranger Things merupakan serial televisi bergenre fiksi ilmiah dan horor yang diproduksi oleh The Duffer Brothers yakni Matt dan Ross Duffer. Musim pertama Stranger Things dirilis pada tahun 2016, kemudian dilanjutkan pada musim kedua rilis pada tahun 2017 dan musim ketiga pada tahun 2019. Pada tahun 2022 ini juga akan merilis Stranger Things musim ke-empat dengan 2 volume. Penulisan ini akan berfokus pada Stranger Things Musim 3, dengan pertimbangan jumlah penonton yang menonton

acara ini yakni sebanyak 67 juta penonton pada musim ini (Annur, 2021). Rating yang diperoleh pada laman RottenTomatoes yakni 89%. Selain itu pada musim ketiga Stranger Things mendapatkan dukungan dari beberapa merek besar seperti Coca-Cola, Burger King, H&M, Chicago Cubs & Snapchat, Universal Studios, Baskin Robbins, Nike, IKEA, Lego, Target, dan beberapa merek lainnya (REQ Marketing, 2019). Hal ini juga membuktikan kesuksesan serial Stranger Things pada musim sebelumnya.

Terlepas dari berubahnya perilaku dan kebiasaan menonton dari Gen Z, berbagai upaya dilakukan untuk mendapatkan respon positif dari masyarakat maupun audiens terhadap sebuah film atau serial yang akan ditayangkan dengan melakukan berbagai kegiatan promosi. Kegiatan promosi yang biasa dilakukan untuk mempromosikan film atau serial yang akan ditayangkan adalah dengan iklan, *direct marketing*, *internet marketing*, promosi penjualan, publikasi dan personal selling atau biasa disebut dengan *Promotional Mix* (Morissan, 2010).

Salah satu *promotional tools* yang digunakan oleh Stranger Things adalah poster. Poster masih menjadi salah satu media komunikasi yang saat ini masih digunakan untuk mempromosikan sebuah film maupun serial. Hal ini juga kembali dipengaruhi oleh perubahan kebiasaan menonton dari Gen Z dan semakin beragamnya jenis tontonan yang ditawarkan. Menurut Smith (2018) poster merupakan bentuk paling sederhana dan efektif dalam mempromosikan sebuah film selama lebih dari seratus tahun, meski memiliki berbagai ukuran yang bervariasi dan gaya yang berubah-ubah, fungsi poster tetaplah sama yakni untuk menjual film. Poster film mengungkapkan bagaimana sebuah sinema dan masyarakat menanggapi isu ras, gender, dan kelas. Hal yang terpenting dari adanya poster adalah sebagai cara meyakinkan penonton untuk menonton film tersebut (ibid, hal. 6). Adanya poster dapat memberikan pengaruh kepada penonton sehingga pesan dari film maupun serial dapat dibangun terlebih dahulu.

Dari pemaparan di atas dapat menunjukkan bahwa desain poster memegang peranan penting sebagai sarana untuk mempromosikan film maupun serial. Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah apa

saja makna tanda yang terkandung pada poster serial *Stranger Things* Musim 3. Dengan demikian, tujuan dari penulisan ini adalah untuk menganalisis makna tanda dan mengetahui bagaimana relasi antar tanda yang terdapat pada elemen-elemen visual yang ada pada poster serial *Stranger Things* Musim 3 yang di desain oleh Kyle Lambert. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan dibatasi oleh teori semiotika Charles Sanders Peirce, yang meliputi ikon, indeks, simbol pada tahapan interpretasi.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan analisis makna visual pada poster *Perempuan Tanah Jahanam* oleh (Wulandari, 2020) dan (Burhan, 2021) dengan judul *Analisis Makna Visual Pada Poster Film Bumi Manusia*. Kedua penelitian tersebut merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian yang sama yakni analisis data, untuk menganalisa makna visual pada sebuah poster film. Demikian halnya dengan teori semiotika yang digunakan pada kedua penelitian tersebut adalah teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Menggunakan klasifikasi tanda berdasarkan objeknya yakni ikon, indeks, dan simbol.

Kedua penelitian tersebut mengidentifikasi data primer yakni berupa poster film, ke dalam beberapa bagian yang kemudian dianalisis dengan pendekatan teori semiotika Peirce, melalui sudut pandang tanda sebagai objek yakni, ikon, indeks, dan simbol pada tahapan interpretasi. Setelah dilakukan identifikasi tanda dengan menggunakan tabel untuk menyajikan data, kedua penelitian ini menghubungkan representasi visual dengan makna tanda yang terdapat pada poster film.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2018). Sedangkan tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskriptif atau gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat, serta hubungan antarfenomena yang ada (Nazir, 2009).

Teknik analisis data menggunakan 4 (empat) tahapan Tinjauan Desain atau Kritik Seni Feldman yakni sebuah proses induktif dalam upaya menyimpulkan kesimpulan umum dari bukti-bukti yang telah ada untuk membuat pernyataan tentang sebuah karya seni (Subramaniam, Hanafi, & Talib, 2016). Kritik Seni Feldman terbagi menjadi 4 tahapan yaitu: a) Deskripsi Karya, pada tahap ini dilakukan proses pengamatan dan penguraian tanda yang akan diteliti pada poster serial *Stranger Things* Musim 3, namun tanpa menarik kesimpulan; b) Analisis Formal, pada tahap ini akan membahas komposisi visual secara teknis bagaimana elemen-elemen dasar seperti gambar, warna, dan tipografi dalam satuan hasil tatanan atau layout; c) Interpretasi, merupakan tahapan penafsiran makna tanda dengan menggunakan pendekatan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang meliputi ikon, indeks, dan simbol. Pada teori semiotika Charles Sanders Peirce terdapat pokok gagasan berupa segitiga antara tanda, objek, dan interpretasi; d) Evaluasi, tahap ini terdapat kesimpulan dari hasil keseluruhan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sekunder. Data primer merupakan seluruh aspek yang terdapat pada poster serial *Stranger Things* Musim 3 yang diperoleh secara langsung dengan menggunakan teknik observasi terhadap poster serial *Stranger Things* Musim 3. Menurut Sugiyono (2015) observasi merupakan sebuah cara pengumpulan data dengan tujuan mengamati proses kerja, dan gejala sebab akibat yang terdapat pada sebuah kejadian. Data primer ini akan dijabarkan secara sistematis dan runtut satu persatu. Selain data primer, juga terdapat data sekunder yakni berupa data pendukung dan penguat temuan peneliti pada aspek yang terkandung dalam poster serial *Stranger Things* Musim 3, data sekunder ini didapatkan melalui studi literatur pada jurnal, buku, dan artikel maupun website yang berkesinambungan dengan objek yang diteliti.

KERANGKA TEORETIK

a. Representasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi adalah suatu perbuatan atau keadaan yang mewakili suatu hal, apa yang mewakili. Menurut Hall dalam Ristanta &

Ratmanto (2015) representasi adalah proses sosial yang digunakan dalam sebuah proses pemaknaan melalui sistem penandaan seperti, dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Representasi juga merupakan sebuah produksi makna melalui bahasa.

b. Tipologi Tanda menurut Charles Sander Peirce

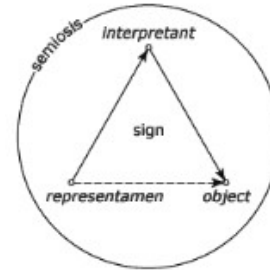
Teori Peirce seringkali disebut sebagai “grand theory” dalam semiotika. Gagasan Peirce bersifat menyeluruh dan deskripsi struktural dari semua sistem penandaan Peirce membedakan tipe tanda menjadi: Ikon (icon), Indeks (index), dan Simbol (symbol) berdasarkan dari hubungan antara representamen dan objeknya (Cobey & Jansz, 2012):

- 1) **Ikon** merupakan tanda yang memiliki kemiripan dari segi ‘rupa’ dengan objeknya sehingga tanda tersebut akan mudah dikenali oleh penggunaanya (Cobey & Jansz, 2012).
- 2) **Indeks** merupakan tanda yang memiliki keterkaitan sebab-akibat antara representamen dan objeknya (Cobey & Jansz, 2012).
- 3) **Simbol** merupakan tanda yang bersifat abriter dan konvensional sesuai dengan kesepakatan sejumlah orang atau masyarakat (Cobey & Jansz, 2012).

c. Tanda Visual dalam Poster

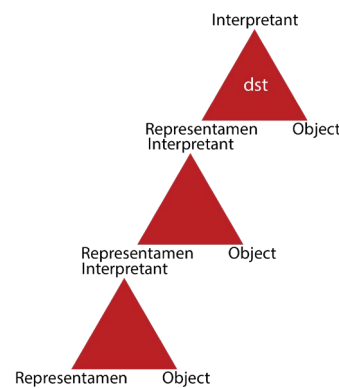
Menurut Noth (1995) dalam bukunya yang berjudul *Handbook of Semiotics*, konsep triadik atau segitiga makna menegaskan bahwa sebuah makna muncul dari hubungan antara objek, *representamen* (penafsir/tanda), dan *interpretant* (tafsir). Menurut Peirce, *representamen* adalah sesuatu yang mewakili seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas (Short, 2007). Dalam konsep triadik, *representamen* atau tanda itu sendiri yang memiliki relasi dengan suatu objek, yang relasinya membutuhkan *interpretant* atau sesuatu yang lain. Berdasarkan hal tersebut, menurut Peirce, sebuah tanda atau *representamen* memiliki relasi ‘triadic’ langsung dengan *interpretant* dan objeknya (Cobey & Jansz, 2012). Peirce mendefinisikan tanda dalam istilah proses triadik, selanjutnya disebut dengan semiosis. Proses ‘semiosis’ merupakan proses yang memadukan entitas berupa *representamen*

dengan entitas lain yang disebut sebagai objek. Proses tersebut disebut sebagai signifikasi (Seto & Wibowo, 2013).



Gambar 1. Konsep Triadik Peirce (Seto & Wibowo, 2013)

Proses signifikasi bisa saja menghasilkan sebuah rangkaian hubungan yang tidak berkesudahan, sehingga akan ada saat dimana *interpretant* akan menjadi *representamen*, menjadi *interpretant* lagi dan terus berulang. Meskipun Peirce membagi tanda berdasarkan objeknya menjadi 3 yakni; ikon, indeks, dan simbol, dalam praktiknya tidak dapat dilakukan secara mutlak atau ‘mutually exclusive’ karena dalam beberapa konteks tertentu ikon dapat menjadi simbol begitu pula simbol yang berupa ikon.



Gambar 2. Proses Signifikasi menurut Peirce (Cobey & Jansz, 2012)

d. Ilustrasi Poster Film

Menurut KBBI, ilustrasi merupakan gambar yang membantu memperjelas isi dari buku, karangan dan lainnya. Ilustrasi dapat berupa sebuah gambar, desain, ataupun diagram sebagai penghias halaman. Dalam perjalanannya, ilustrasi berhubungan dengan banyak aspek beberapa diantaranya adalah musik, fashion dan

sebagainya hingga menciptakan sebuah tren yang diterima oleh masyarakat luas (Witabora, 2012).

e. Poster Film

Seperti tujuan poster pada umumnya, poster film juga bertujuan untuk mempengaruhi masyarakat atau penonton untuk menonton film yang ditayangkan. Poster film diibaratkan sebagai sebuah sampul utama pada buku, dapat memberikan gambaran dari sebuah film dan membangun cerita sebelum menonton film. Menurut Smith (2018) dalam buku *Selling the Movie: The Art of the Film Poster* fungsi poster tetaplah sama yakni untuk menjual film. Hal yang terpenting dari adanya poster adalah sebagai cara meyakinkan penonton untuk menonton film tersebut.

f. Warna Poster Film

Menurut Darmaprawira (2002) pada lingkaran warna terdapat kelompok warna yang disebut dengan kontras, dimana warna-warna didalam lingkaran warna saling berseberangan. Dalam sebuah poster film atau serial pemilihan warna yang sesuai akan memperkuat karakter dan membangun cerita dalam film atau serial. Warna dapat berpengaruh dalam *genre* film atau serial, latar tempat dan waktu dalam sebuah film atau serial.

g. Tipografi Poster Film

Tipografi adalah seni dalam mengatur ataupun menata bentuk aksara atau tulisan yang dapat dilihat secara visual baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak (Kusrianto, 2010). Pemilihan jenis font atau model huruf dan tata letak tipografi pada sebuah poster dapat mempengaruhi suasana pada sebuah poster yang ingin dibangun.

Bertepatan dengan ditemukannya internet pada tahun 1980-an, Adobe Post Script dikeluarkan dan menjadi salah satu dari tiga kemajuan teknologi terpenting dalam sejarah tipografi (Haley et al., 2012). Font tahun 80-an sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi sehingga pada umumnya menggunakan warna-warna neon dan gradien. Pada poster film biasanya menggunakan garis tepi dengan penggunaan warna cerah. Kemajuan teknologi

dan terciptanya perangkat lunak desain pertama mempengaruhi bentuk huruf pada era ini.

h. Layout Poster Film

Menurut Rustan (2017) layout adalah tata letak dari elemen desain pada suatu bidang dalam sebuah media tertentu dengan tujuan mendukung konsep dan menyampaikan pesan atau informasi. Tujuan utama dari layout adalah menyajikan elemen-elemen gambar serta teks agar menjadi sebuah kesatuan yang komunikatif sehingga dapat memudahkan audiens menerima informasi dan pesan yang diinginkan.

Dalam membuat komposisi layout poster atau karya desain terdapat 4 (empat) prinsip layout yang harus diperhatikan yakni *Sequence*, *Emphasis*, *Balance*, dan *Unity*.

i. Gaya Desain Poster Film

Pada era pasca-modernisme tahun 80-an gaya desain modernisme dianggap terlalu kaku sehingga tidak sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan dan membatasi ekspresi manusia. Menurut Sunarto (2013) salah satu gaya desain yang dianggap sebagai pelopor pada era ini adalah *Memphis design* yang menghidupkan sikap eksperimental dan desain. Di Amerika terdapat gaya '*American New Wave*' yang mengeksplorasi gaya 'Elektik & Revival' serta konsep bermain seperti *Memphis Design*. *Memphis Design* dipelopori oleh arsitek Italia yakni Ettore Sottsass.

Gaya desain tersebut turut mempengaruhi lahirnya gaya desain baru yang masih mengadaptasi *Memphis Design*, seperti Retro-Futuristik dan Vaporwave. Retro-futuristik merupakan gaya desain yang mengkombinasikan masa depan dan masa lalu, terbentuk sejak tahun 1970 ditandai dengan dengan kemajuan teknologi yang cepat dan intens (Guffey, 2006). Menurut Cole (2020) Vaporwave merupakan sebuah gaya desain yang diadaptasi dari aliran musik, gaya desain merupakan sekumpulan citra futuristik memiliki ciri khas penggunaan warna-warna neon, grafis pastel tahun 80-an, dan *glitch art*. Vaporwave merupakan tanda nostalgia dari masa lalu dan imajinatif dari masa depan yang tanpa batas (ibid, hal 310).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Karya



Gambar 3. Poster Drama Serial Stranger Things Season 3 (Sumber: Kyle Lambert, 2019)

Poster drama serial Stranger Things Musim 3 merupakan garapan dari Kyle Lambert yang juga membuat poster Stranger Things Musim 1 dan 2. Kyle Lambert merupakan seorang ilustrator dengan spesialisasi pada poster film yang berasal dari Los Angeles. Kyle Lambert membuat desain dan ilustrasi untuk Stranger Things yang memenangkan beberapa penghargaan. Dilansir dari laman pribadinya Lambert (2019) Kyle telah bekerja sama dengan beberapa merek besar seperti Apple, Disney, Marvel, Netflix, Paramount Studio, Sony Pictures, dan Universal Studio.

Poster drama serial Stranger Things Musim 3 mengombinasikan gaya desain retro futuristik tahun 80-an dan vaporwave yang digambarkan dengan suasana meriah dipenuhi oleh percikan cahaya seperti kembang api dengan menggunakan warna-warna neon yang mencolok pada *background* hitam. Dominasi warna hitam sebagai *background* dan makhluk aneh pada poster cukup menggambarkan suasana mencekam. Selain itu penggunaan warna pada sisi-sisi poster seperti warna neon merah, ungu, dan biru yang dibuat seperti menyala. Terdapat perbedaan penggunaan warna pada sisi bawah sebelah kanan poster yang didominasi oleh warna hitam dan biru.

Poster drama serial Stranger Things Musim 3 menampilkan para pemainnya dengan tatanan layout yang membangun suasana dan alur cerita. *Point of view* dari poster ini merupakan Eleven sebagai tokoh utama yang sedang mengulurkan tangannya yang berada pada pusat hierarki dengan penempatan berada ditengah atas dan ukuran yang lebih besar daripada pemain lainnya. Di baliknya berupa bagian atas dari sebuah mall bernama *starcourt mall* yang mengeluarkan percikan cahaya dari kembang api yang menjadi salah satu *clue* dan meningkatkan kesan latar tempat yang diangkat oleh serial ini.

Selain Eleven, terdapat pula tokoh lainnya pada poster dengan ukuran yang berbeda-beda setiap karakternya. Berurutan dari yang terdekat dengan Eleven, yakni Mike yang berada di sebelah kanan Eleven dengan porsi ukuran yang lebih kecil dari Eleven namun lebih besar dari tokoh lainnya. Dengan membentuk lajur maya yang diciptakan oleh perancan melalui susunan objek poster dari atas kebawah membentuk seperti segitiga. Tokoh ketiga yang sekaligus menjadi tokoh yang ditunggu adalah Dustin yang menggunakan perlengkapan elektronik komunikasi yakni *headphone*. Selain ketiga tokoh yang memiliki porsi lebih besar dari pada lainnya, tokoh yang terdapat pada poster tersebut juga merupakan tokoh-tokoh inti dari cerita dalam serial ini. Tokoh-tokoh tersebut digambarkan sedang melakukan kegiatan yang berbeda-beda sesuai dengan perannya dalam cerita pada serial ini.

Karakter utama dari drama serial ini ditampilkan dengan kesan yang ingin dibangun dalam cerita yakni kesan lawas melalui kostum yang dikenakan oleh para pemain. Seorang anak remaja perempuan dalam konteks ini yaitu Eleven menggunakan *printed shirt* dengan suspender dan ikat rambut atau biasa disebut dengan *scrunchie*, yang merupakan salah satu pakaian bergaya era 1980-an. Memiliki latar waktu tahun 1980-an, drama serial Stranger Things juga mengadaptasi *fashion* di era tersebut sehingga latar cerita dapat semakin kuat.

Pada bagian bawah sisi tengah poster terdapat judul poster dari drama serial itu sendiri yakni Stranger Things 3, angka 3 sendiri diletakkan dibalik judul Stranger Things. Judul ditulis dengan huruf kapital menggunakan warna

hitam dan garis tepi merah, sedangkan angka 3 berwarna merah dengan ukuran yang lebih besar dan mendominasi judul. Pada bagian paling atas dari poster terdapat slogan yakni “*One Summer Can Change Everything*”, kalimatnya menggunakan warna putih ditulis dengan huruf kapital dan ukuran tulisan yang lebih kecil jika dibandingkan dengan judul. Pada bagian bawah tepi kiri juga terdapat logo NETFLIX sebagai platform yang menayangkan drama serial ini, dan pada sisi kanan terdapat tulisan July 4 yang menjadi tanggal dikeluarkannya drama serial ini di Netflix.

Tidak dapat dipungkiri, poster dari drama serial musim ketiga ini memiliki kemiripan dengan poster dari musim-musim sebelumnya, mengingat jalan cerita yang terus berlanjut dari musim ke musim dan pemain yang tidak berganti justru semakin bertambah. Selain itu ketiga poster ini juga memiliki kemiripan dari gaya ilustrasinya yang dapat dikatakan tidak jauh berbeda, karena ketiga poster ini merupakan garapan dari ilustrator poster Kyle Lambert. Sudah banyak karya poster baik poster film maupun cover komik. Poster *Stranger Things* Musim 3 ini merupakan *official* poster dari drama serial ini yang telah diterbitkan.

b. Analisis Formal

Dalam sebuah karya seni, pada khususnya poster film atau serial, terdapat beberapa unsur visual yang membangunnya, seperti tipografi, fotografi, warna, *layout* atau tata letak, komposisi dan *point of view*. Analisis formal dibutuhkan sebagai salah satu tahapan dalam kritik seni berdasarkan struktur formal atau unsur-unsur yang membentuk sebuah karya seni. Dalam tahapan analisis formal membutuhkan perhatian pada detail dalam sebuah poster meliputi penempatan objek grafis dan teks sehingga dapat memberikan kesatuan yang harmonis. Dalam poster *Stranger Things* Musim 3 menerapkan prinsip-prinsip desain seperti menggunakan komposisi tata letak atau *layout* yang seimbang dengan komposisi gambar grafis terfokus pada bagian tengah sehingga pada bagian kanan-kiri, atas-bawah dapat seimbang. Menurut (Widya & Darmawan, 2016) terjadinya keseimbangan dalam karya seni dapat terjadi baik secara fisik maupun secara optis. Untuk dapat

menemukan keseimbangan dalam karya seni dibutuhkan satu titik atau sumbu khayal yang berguna untuk menentukan posisi objek yang tersusun menurut prinsip keseimbangan.

Pada bagian atas poster terdapat kalimat “*one summer can change everything*” dengan menggunakan tipografi sans serif, ukuran yang lebih kecil jika dibandingkan dengan judul, berwarna putih. Kalimat tersebut sangat kontras dengan *background* yang didominasi oleh warna gelap yakni hitam. Selain itu terdapat judul atau *headline* “*Stranger Things*” yang menggunakan tipografi jenis serif dengan ukuran yang lebih besar, berwarna hitam dengan *outline* atau garis tepi berwarna merah yang dibuat seakan menyala neon. Terdapat angka 3 dibalik judul dengan warna merah dan ukuran yang besar. Dalam poster *Stranger Things* Musim 3 menggunakan 2 jenis *typeface* yang berbeda hal ini disesuaikan dengan kebutuhan layout yakni dengan tidak menggunakan lebih dari 2 jenis *typeface* sehingga tidak terkesan berlebihan dan menimbulkan ketidaknyamanan dalam membaca.

Warna memiliki pengaruh yang besar pada karya desain, selain memberikan karakter dan sifat yang berbeda, warna juga dapat membangun suasana yang ingin disampaikan dalam cerita. Pada poster drama serial *Stranger Things* Musim 3 ini menggunakan beberapa warna seperti hitam, merah, biru, ungu, dan merah muda yang merupakan jenis warna-warna dingin. Warna hitam merupakan warna dominan yang berada pada *background* poster. Kemudian warna merah terdapat pada beberapa gambar seperti pada judul, kembang api, dan garis bangunan *mall*. Warna biru terdapat pada sisi ujung kanan bawah, beberapa pakaian dari pemain dalam poster, kembang api, dan papan nama Mall Starcourt. Warna ungu dan merah muda terdapat pada kembang api.

Layout atau tata letak yang menentukan *point of view* dari poster ini sejalan dengan hierarki yang tersusun yakni, Eleven dan sosok monster yang memiliki porsi yang lebih besar jika dibandingkan tokoh lainnya. Eleven divisualisasikan dengan rambut pendek dan menggunakan ikat rambut atau biasa disebut *scrunchie* dengan tatapan mata yang tajam dan tangan terangkat. Sosok monster divisualisasikan dengan tampilan yang menyeramkan tanpa wajah

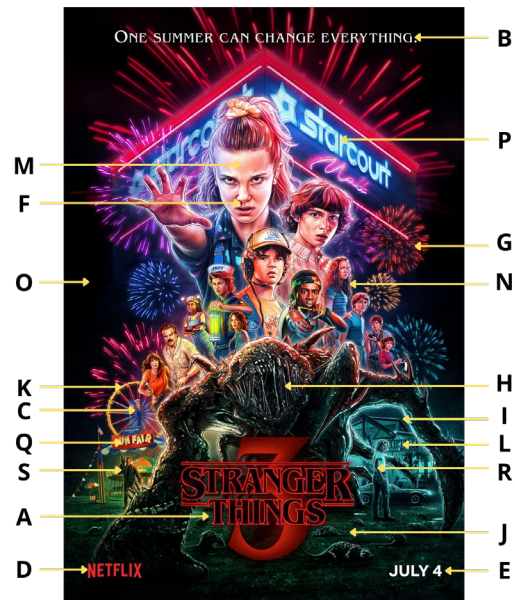
yang terlihat jelas dengan gigi yang berlendir. Dalam poster ini Eleven dan sosok monster memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan pemain yang divisualisasikan lebih kecil karena Eleven memiliki peranan yang penting dan merupakan tokoh utama dalam cerita. Sedangkan sosok monster merupakan titik permasalahan yang diceritakan dalam drama serial ini. Untuk tokoh dengan ukuran yang lebih kecil merupakan tokoh-tokoh protagonis yang membantu Eleven dalam ceritanya, dan juga terdapat tokoh antagonis yang menjadi lawannya.

Susunan visualisasi atau ilustrasi dari para pemain dalam poster ini merupakan gabungan dari pecahan-pecahan *scene* atau adegan dari ceritanya yang disatukan atau dapat disebut dengan kolase. Teknik kolase merupakan sebuah teknik menggabungkan beberapa potongan menjadi satu kesatuan sebagai karya baru. Dalam poster ini potongan-potongan ilustrasi tokoh diambil dari berbagai adegan dengan waktu dan tempat yang berbeda pula, namun dapat tersusun menjadi satu kesatuan yang harmonis. Hal ini merupakan salah satu peran penting seorang desainer dalam menyusunnya.

Secara menyeluruh poster drama serial Stranger Things Musim 3 memiliki suasana warna dingin yaitu, biru, ungu, dan hitam. Komposisi dari poster ini terdiri dari ilustrasi parapemain inti dari sudut, ekspresi, dan adegan yang berbeda dipadukan menjadi satu kesatuan yang dapat memuat seluruh informasi yang ingin disampaikan oleh perancang kepada audiens. Dengan *background* berwarna hitam dan terdapat latar belakang sebuah mall menambah suasana mencekam yang terjadi dalam cerita.

c. Interpretasi

Pada tahapan ini, dilakukan proses identifikasi tanda yang di strukturisasi dalam sebuah tabel. Tanda tersebut nantinya akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan semiotika Peirce, melalui sudut pandang tanda sebagai objek atau trikonomi kedua, tipologi tanda yakni ikon, indeks, dan simbol. Kemudian akan dihubungkan antara representasi visual dengan makna tanda yang didapatkan dengan studi literatur dari berbagai sumber yang tersedia.



Tabel 1. Strukturisasi tanda pada poster Stranger Things Season 3 (Sumber: olahan Sekar Jati Wisesa)

Jenis Tanda	Pengertian	Unit Analisis
Simbol	Tanda yang bersifat abriter dan konvensional sesuai dengan kesepakatan sejumlah orang atau masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> Teks judul (A) Teks Sub Judul (B) Bendera Amerika (C) Logo rumah produksi (D) Teks tanggal rilis (E)
Indeks	Tanda yang memiliki keterkaitan sebab-akibat antara representasi dan objeknya.	<ul style="list-style-type: none"> Hidung berdarah Eleven (F) Kembang Api (G) Monster (H) Pendar Cahaya biru (I) Tikus mati (J)
Ikon	Tanda yang memiliki kemiripan dari segi 'rupa'	<ul style="list-style-type: none"> Ferris Wheel (K) Papan nama Brimborn

sehingga tanda tersebut akan mudah dikenali oleh penggunaanya	<p>Steel Works (L)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar pemain besar (M) • Gambar para pemain kecil (N) • Warna dominan hitam (O) • Logo Starcourt Mall (P) • Papan nama FUNFAIR (Q) • Gambar pemain Billy (R) • Gambar pemain prajurit (S)
---	---

Tanda Simbol

Dari identifikasi dan klarifikasi yang tertera pada tabel di atas telah dikelompokkan beberapa tanda dengan tipe simbol pada poster, tanda simbol (A) yakni teks judul STRANGER THINGS 3, dalam sebuah wawancara IGN yang diakses pada 3 Juni 2022, The Duffer Brothers atau Matt dan Ross Duffer menjelaskan arti dari kata Stranger Things menurutnya karena melalui serial ini mereka ingin memberikan sebuah cerita yang lebih sederhana dimana orang-orang yang sangat biasa menghadapi sesuatu yang sangat luar biasa (Goldman, 2016). Dengan harapan serial ini dapat mengarahkan generasi muda untuk menemukan hal-hal baru yang dapat mereka kembangkan. Dalam serial ini pemeran utamanya adalah sekelompok anak-anak yang menemukan sesuatu yang sangat mengerikan dibalik hilangnya salah satu teman mereka, melibatkan orang-orang dewasa untuk membantu menemukan kembali temannya. Visualisasi dari teks judul serial ini turut memegang peranan yang penting berdasarkan Ekawardhani & Natagracia (2012) tipografi dalam sebuah poster memiliki peran untuk menarik perhatian dan memberikan gambaran kepada audiens, dalam hal ini termasuk

mengenai pemilihan bentuk tipografi, efek, dan penggunaan warna. Dalam wawancaranya bersama The Hollywood Reporter Fienberg (2016), The Duffer Brothers menyampaikan bahwa, hal pertama dan paling penting dari poster serial ini adalah tipografi, dimana mereka secara khusus bekerja sama dengan sebuah perusahaan bernama Imaginary Forces untuk membuat font judul serial ini. Inspirasi dari font untuk judul serial Stranger Things ini berasal dari 90% sampul buku Stephen King yang mereka sukai. Selain itu mereka juga berdiskusi dengan Netflix untuk membuat poster film dengan tampilan seperti cover buku. Imaginary Forces kembali dengan font judul yang saat ini digunakan dengan memberikan warna merah, garis tebal, dan efek menyala atau neon.

Tanda simbol (B) yakni teks sub-judul “ONE SUMMER CAN CHANGE EVERYTHING” merupakan *tagline* atau slogan dari serial ini, mengutip dari salah satu pemain yakni Mike pada satu trailer serial Stranger Things Season 3 yang dikeluarkan oleh Netflix Indonesia, Mike mengatakan bahwa mereka tidak selamanya menjadi anak-anak dan akan tumbuh dewasa, mereka bukan lagi anak-anak yang akan selamanya bermain *game* sepanjang waktu di ruang bawah tanah miliknya. *Tagline* tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 1984-1985 merupakan tahun dimana mereka tumbuh menjadi sekelompok remaja yang tidak hanya menghadapi tantangan dalam bergaul tetapi juga menangani satu monster yang menakutkan. Selain itu, pada serial ini juga menunjukkan beberapa masalah yang umum dihadapi oleh sekelompok anak remaja yakni pertemanan, percintaan, dan kekeluargaan.

Tanda simbol (C) yakni bendera Amerika Serikat, menurut Arts and Culture Google (2022) memiliki pola 13 garis mendatar berwarna merah bertukar dengan putih melambangkan 13 koloni pertama dari Amerika Serikat saat merdeka, persegi panjang berwarna biru dan terdapat 50 bintang putih yang melambangkan jumlah negara bagian di Amerika Serikat. *The Stars and Stripes, Old Glory*, atau *The Star-Spangled Banner* merupakan beberapa julukan dari bendera ini. Bendera Amerika Serikat diperkenalkan pertama kali pada Tanggal 4 Juli 1960, Amerika Serikat telah mengganti pola dari benderanya sebanyak 26

kali hingga memutuskan untuk menggunakan bendera yang hingga saat ini digunakan. Interpretasi bendera Amerika Serikat pada poster adalah bertepatan dengan Hari Kemerdekaan Amerika Serikat sehingga bendera tersebut diletakkan di atas papan nama FUNFAIR di mana pasar malam erat kaitannya dengan Hari Kemerdekaan Amerika Serikat.

Tanda simbol (D) yakni logo rumah produksi yang memproduksi dan menayangkan serial *Stranger Things* 3 yakni NETFLIX.

Tanda simbol (E) yakni teks tanggal rilis serial *Stranger Things* Season 3 yang bertepatan pada Hari Kemerdekaan Amerika Serikat. Tradisi perayaan Hari Kemerdekaan Amerika Serikat telah ada sejak abad ke-18 dan Revolusi Amerika (History.com Editors, 2009). Berbagai perayaan digelar saat Hari Kemerdekaan Amerika Serikat, seperti pesta kembang api, parade dan konser, hingga pertemuan keluarga dengan pesta *barbeque* yang santai.

Tanda Indeks

Tanda indeks (F) yakni hidung dari tokoh Eleven yang berdarah atau biasa disebut dengan mimisan. Dilansir dari laman Healthline.com Higuera (2019) mimisan dalam istilah medis disebut sebagai *epistaxis* merupakan pendarahan yang keluar melalui hidung dan berlangsung dalam hitungan menit hingga beberapa jam. Namun mimisan bukanlah sebuah penyakit, tetapi sebuah gejala yang dapat menandakan adanya penyakit atau kelainan tertentu. Mimisan dapat disebabkan oleh beberapa kondisi seperti cedera pada hidung, flu, membuang ingus terlalu kencang, alergi dan beberapa penyebab lainnya. Menurut Halodoc (2022) Selain karena beberapa sebab tersebut, mimisan juga dapat terjadi karena kelelahan akibat aktivitas yang berlebihan dan stress sehingga pembuluh darah dalam hidung menjadi tegang dan pecah. Interpretasi dari hidung Eleven yang berdarah atau mimisan pada poster tersebut adalah Eleven tengah berada dalam situasi yang membuatnya kelelahan karena menggunakan kekuatannya. Dalam serial ini, Eleven yang memiliki kekuatan telekinesis sedang bertarung melawan monster yang sangat berbahaya. Dalam KBBI, telekinesis sendiri merupakan sebuah kemampuan menggerakkan benda tanpa melalui sentuhan atau peralatan.

Tanda indeks (G) yakni kembang api, merujuk pada KBBI kembang api merupakan salah satu jenis petasan yang menyemburkan pijar api di udara. Menurut Widyaningrum (2019) dari laman National Geographic Indonesia, kembang api menjadi simbol perayaan hampir di seluruh dunia. Di Indonesia, kembang api juga kerap kali ditemui sebagai bentuk perayaan, seperti Hari Raya Idul Fitri, perayaan tahun baru, dan Hari Kemerdekaan Indonesia. Tradisi kembang api di Amerika baru dimulai pada 4 Juli 1776, untuk merayakan Hari Kemerdekaan, hal ini berlangsung hingga saat ini. Interpretasi dari visualisasi kembang api pada poster, jika dihubungkan dengan tanggal rilis dan cerita dari serial *Stranger Things* Musim 3, yakni latar waktu yang digunakan pada serial ini adalah tepat pada Hari Kemerdekaan Amerika Serikat yaitu 4 Juli (*fourth of July*) sehingga terdapat banyak semburan kembang api pada poster. Ukuran semburan kembang api pada poster juga bermacam-macam dari ukuran kecil berada disekeliling para pemain dan ukuran yang terbesar dibalik ilustrasi Starcourt Mall. Perbedaan ukuran ini memiliki arti yang berbeda pula, semburan kembang api kecil memiliki arti perayaan Hari Kemerdekaan Amerika Serikat. Sedangkan semburan kembang api besar dibalik Starcourt Mall memiliki arti ledakan besar yang terjadi didalam Starcourt Mall.

Tanda indeks (H) yakni monster, pada musim ketiga *Stranger Things* mengeluarkan monster yang berbeda dari musim-musim sebelumnya namun tetap berasal dari dunia *Upside Down* yakni The Hospital Monster. Sejak musim pertama, nama-nama monster dalam drama serial *Stranger Things* terinspirasi dari sebuah permainan bernama D&D atau *Dungeons and Dragons* yakni sebuah permainan *role playing* biasa disingkat RPG atau bermain peran dengan menggunakan serangkaian miniatur pemain, peta, pensil, buku panduan, dan berbagai macam dadu (Gygax & Arneson, 1974). Permainan D&D pertama kali diluncurkan pada tahun 1974, oleh Gary Gygax dan Dave Arneson. Dalam permainan ini, pemain berpetualang dalam dunia fantasi yang dibentuk dengan imajinasi sendiri, dunia yang dipenuhi oleh monster, orc, goblin, dan naga. Dalam poster serial *Stranger Things* Musim 3 ini, monster digambarkan memiliki tubuh yang besar, berkaki banyak, berwarna hitam, dan basah. Interpretasi

dari *The Hospital Monster*, monster adalah makhluk imajinatif yang berasal dari sekumpulan ketakutan orang-orang disekitarnya, monster dapat berbentuk apapun sesuai dengan imajinasi masing-masing orang. *The Hospital Monster* adalah sebuah bentuk ketakutan yang sangat besar dari orang-orang sekitar sehingga dapat membentuk sesuatu yang nyata dan dapat melakukan perlawanan. *The Hospital Monster* merupakan salah satu monster yang berasal dari dunia misterius yakni *The Upside Down* yang berada dibawah Kota Hawkins, membentuk dirinya sendiri dengan mengumpulkan orang-orang dengan ketakutan sehingga membentuk sebuah pasukan.

Tanda indeks (I) yakni cahaya neon berwarna biru, warna biru pada poster terletak pada sebagian kecil sisi kanan bawah poster. Dalam roda warna, warna biru merupakan warna dingin, menurut Olese (2013) warna biru memiliki makna kepercayaan, tanggung jawab, menenangkan, dan damai. Selain itu warna biru juga memiliki arti depresi, dingin, pasif, dan kesedihan. Terdapat sebuah frasa dalam bahasa Inggris yang berhubungan dengan warna biru yakni *feeling blue* dan *caught the blues* yang memiliki arti merasa sedih, kesepian, atau depresi. Warna biru pada poster ini menggambarkan kesedihan, dingin, dan misteri. Kesan kesedihan dan dingin dapat terlihat dari cahaya biru tersebut memancar disekeliling lokasi dan terdapat seseorang yang terlihat berjalan menuju lokasi tersebut dengan kepala menoleh ke belakang seperti sedang mengucapkan salam perpisahan. Di sekitar lokasi tersebut terdapat beberapa tikus yang mati dengan keadaan yang mengenaskan.

Tanda Indeks (J) yakni tikus yang mati, pada beberapa negara tikus merupakan salah satu hama yang merugikan manusia. Di Indonesia, tikus merupakan salah satu hama yang dapat menimbulkan kerugian sangat besar khususnya bagi para petani karena dapat menyerang fase pertumbuhan tanaman hingga fase penyimpanan (Ikayanti, 2019). Interpretasi dari tikus pada poster adalah tikus merupakan binatang yang dapat ditemukan didaerah pemukiman dan merugikan manusia, selain itu tikus juga dapat membawa berbagai macam penyakit seperti penyakit PES dan rabies. Dalam poster ini tikus-tikus yang berkeliaran disekitar pabrik kosong membawa

sebuah penyakit atau virus yang dapat menyebabkan kematian, tikus tersebut berkaitan dengan monster pada poster tersebut. Dapat terlihat dari beberapa gambar tikus yang berada di bawah monster.

Tanda Ikon

Tanda ikon (K) yakni *ferris wheel* atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan kincir ria atau bianglala, menurut Oxford Language Dictionary *ferris wheel* atau kincir ria adalah sebuah wahana permainan di taman hiburan yang berbentuk menyerupai roda raksasa berputar vertikal dengan penumpang berada di tepi luar. *Ferris wheel* atau kincir ria dapat dengan mudah ditemui pada taman hiburan, kincir ria pertama berada di Chicago, dibangun oleh George Washington Gale Ferris, Jr pada tahun 1893 (Hanna, 2018). Interpretasi dari *ferris wheel* ini adalah latar tempat yang digunakan pada serial ini adalah sebuah taman hiburan dimana kincir ria biasa ditemukan. Hal ini juga berhubungan dengan Hari Kemerdekaan Amerika Serikat yang diperingati setiap 4 Juli, tradisi peringatan Hari Kemerdekaan di Amerika Serikat lekat dengan adanya taman hiburan, parade, dan kembang api.

Tanda ikon (L) papan nama Brimborn Steelworks, dalam kamus Merriam-Webster (2022a) *steelworks* berarti perusahaan pembuat baja. Pada poster serial *Stranger Things* Season 3, tampak halaman depan pabrik pembuat baja yang telah lama ditinggalkan, hal ini dapat terlihat dari banyaknya tanaman-tanaman merambat yang keluar dari jendela bangunan serta papan nama yang terlihat usang dan berkarat. Selain itu terdapat beberapa tikus disekitar area pabrik yang menandakan pabrik telah lama tidak beroperasi sehingga menjadi sarang tikus. Interpretasinya adalah Brimborn Steelworks merupakan salah satu latar tempat yang digunakan dalam serial ini, sedangkan makna lainnya, tempat yang telah ditinggalkan menggambarkan sebuah kehidupan yang berputar dimana terdapat masa perkembangan, masa kejayaan, dan masa penurunan atau kematian. Seperti kehidupan yang pasti mengalami masa-masa suka dan duka. Brimborn Steelworks sendiri merupakan lokasi pengambilan gambar yang memang ada, terletak di Kota Atlanta, Georgia.

Tanda ikon (M) gambar pemain besar pada poster tersebut hanya satu pemain saja yang digambarkan dengan ukuran yang besar, dengan merujuk pada prinsip *layout emphasis*. Menurut Rustan (2017) *emphasis* merupakan penekanan pada area tertentu dalam sebuah layout, dalam hal ini adalah poster, bertujuan untuk menarik perhatian *audience*. Dalam setiap posternya, serial Stranger Things memiliki ciri khas yakni karakter Eleven selalu memiliki porsi ukuran terbesar dibanding dengan karakter lainnya. Interpretasinya adalah Eleven merupakan karakter yang memegang peranan penting dalam jalannya cerita dalam serial ini, atau disebut juga dengan pemain utama protagonis. Menurut Susanti (2021) protagonis adalah karakter yang menggerakkan alur cerita dari awal hingga akhir dan memiliki tujuan tertentu namun dihalangi oleh karakter lainnya. Karakter Eleven digambarkan kuat meskipun masih tergolong remaja. Pada poster ini, ekspresi serta tatapan Eleven menyiratkan kemarahan. Mengutip dari Amda & Fitriyani (2016) ekspresi wajah seseorang menyimpan banyak informasi, dengan memperhatikan area sekitar mata, dahi, hidung serta mulut emosi pada wajah seseorang dapat dikenali. Emosi kemarahan yang tergambar pada wajah Eleven dapat diidentifikasi dengan memperhatikan sisi bagian dalam alis yang menyatu dan turun kebawah, bibir yang menyempit, serta tatapan mata yang tajam. Selain itu, pada poster tersebut Eleven mengangkat salah satu tangan dan mengarahkannya ke depan, hal ini berhubungan dengan karakter Eleven yang memiliki kekuatan telekinesis, ekspresi wajah Eleven juga menyiratkan bahwa Ia sedang fokus dalam menggunakan kekuatannya.

Tanda ikon (N) yakni gambar para pemain dengan ukuran lebih kecil. Berbeda dengan karakter Eleven yang digambarkan dengan ukuran yang besar dalam poster, beberapa pemain digambarkan dengan ukuran lebih kecil. Berurutan dari sisi kanan ke kiri, karakter tersebut adalah Nancy Wheeler, Jonathan Byers, Will Byers, Max Mayfield, Lucas Sinclair, Mike Wheeler, Dustin Henderson, Steve Harrington, Robin Buckley, Erica Sinclair, Jim Hopper, dan Joyce Byers. Masing-masing karakter memiliki peran dan digambarkan dengan perannya masing-masing. Nancy Wheeler dan Jonathan Byers

digambarkan membawa buku catatan dan kamera, dalam serial ini mereka adalah pegawai magang di salah satu perusahaan media masa koran. Sedangkan Will Byers, Max Mayfield dan Mike Wheeler digambarkan dengan ekspresi wajah antara terkejut, marah, dan ketakutan. Hal ini terlihat dari bentuk alis yang masuk ke dalam, bibir yang sedikit terbuka dan mata yang terbuka lebar. Dustin Henderson digambarkan menggunakan *headphone*, berdasarkan Azmy (2019) *headphone* adalah sebuah alat bantu dengar untuk memfokuskan suara yang masuk dengan meminimalkan gangguan atau *noise* dan ukuran yang lebih besar sehingga menutupi sebagian atau keseluruhan daun telinga. Dalam serial ini Dustin merupakan sosok genius komputer pada saat itu, sehingga Ia memiliki tugas untuk saling menghubungkan teman-temannya dalam menaklukkan monster dengan menggunakan peralatan teknologi sederhana saat itu. Sementara itu Steve Harrington dan Robin Buckley digambarkan menggunakan seragam pelaut dan topi bertuliskan “AHOY”, dalam serial ini AHOY adalah sebuah toko dalam mall yang menjual berbagai macam es krim. Dalam REQ Marketing (2019) hal ini berhubungan dengan salah satu perusahaan es krim Baskin Robbins yang menjadi salah satu sponsor dari serial ini. Steve membawa sebuah tabung berisi cairan berwarna hijau menyala yang diindikasikan sebagai cairan beracun. Hal ini berhubungan dengan penggunaan warna hijau neon dalam cairan yang berhubungan dengan kegiatan eksperimental di laboratorium. Sementara Erica Sinclair digambarkan dengan membawa tas ransel, pelindung siku dan tangan, serta pelindung kepala yang dilengkapi lampu senter. Jim Hopper dan Joyce Byers digambarkan dengan ekspresi wajah yang panik dan terkejut, hal ini dapat terlihat dari mata yang terbuka lebar, mulut yang terbuka serta alis yang terangkat ke atas.

Tanda ikon (O) warna yang dominan pada poster yakni warna hitam. Menurut Said (2006) warna hitam identik dengan kegelapan, kematian, berkabung dan kesungguhan. Warna hitam ini dominan pada *background* poster, sehingga memberikan kesan seram, kelam dan mencekam. Namun berbanding terbalik dengan warna pada *background*, warna elemen-elemen pada poster justru memancarkan keceriaan, kebahagiaan,

keberanian dan semangat. Warna-warna tersebut antara lain merah, kuning, dan ungu, selain itu elemen kembang api digambarkan seperti memancarkan cahaya atau dapat disebut dengan menyala neon layaknya kembang api yang terlihat di langit malam yang gelap.

Tanda ikon (P) yakni logo Starcourt Mall, mengutip dari CNET pada tahun 1984-1985 Starcourt Mall merupakan tempat berkumpul anak-anak muda yang lengkap dengan gym dan mal yang penuh dengan warna-warna neon (Cooper, 2022). Sebagian besar adegan pada serial ini dilakukan di Starcourt Mall. Adegan terakhir atau adegan puncak dari serial ini juga berlatar di Starcourt Mall.

Tanda ikon (Q) yakni papan nama FUN FAIR, dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai Pasar Malam. Dilansir dari Merriam-Webster (2022b), *funfair* atau pasar malam adalah sebuah acara *outdoor* yang diadakan di taman atau lapangan dimana orang membayar untuk menikmati berbagai permainan, wahana, parade, dan bentuk hiburan lain di dalamnya. Makna dari papan nama FUNFAIR yang terdapat pada poster adalah tradisi perayaan Hari Kemerdekaan Amerika Serikat pada tanggal 4 Juli yang lekat dengan adanya *funfair* atau pasar malam. Hal ini juga berhubungan dengan tanggal rilis serial *Stranger Things* Season 3, selain itu *funfair* atau pasar malam ini menjadi salah satu latar tempat beberapa adegan penting dari serial *Stranger Things* Season 3 ini.

Tanda ikon (R) yakni gambar pemain kecil di sisi kanan, yakni Billy Hargrove. Billy Hargrove digambarkan dengan ukuran lebih kecil dan berada pada sisi kanan bawah poster, menurut Rustan (2017) terdapat 3 jenis *emphasis* dalam hierarki sebuah poster yakni *emphasis* kuat, *emphasis* sedang, dan *emphasis* lemah. Sehingga *audience* dapat merasakan dengan jelas perbedaan berat visual dari masing-masing elemen yang terdapat dalam sebuah *layout* maka berat visualnya harus kontras satu sama lain. Kontras dalam hal ini dapat berupa perbedaan ukuran, warna maupun urutan. Interpretasinya adalah perbedaan ukuran antara para pemain, tata letak serta warna pada gambar Billy memiliki makna bahwa Billy merupakan salah satu karakter yang berperan dalam terkuaknya misteri-misteri di Kota Hawkins. Ekspresi wajah dari Billy menunjukkan

emosi sedih yang dapat dilihat dari mata yang tidak fokus, sudut bibir yang tertarik ke bawah (Amda & Fitriyani, 2016). Selain itu pendar cahaya biru pada gambar tersebut memiliki makna dingin, kesedihan, dan depresi.

Tanda ikon (S) yakni gambar pemain seorang prajurit yang berdiri didepan gerbang masuk pasar malam. Menurut KBBI prajurit adalah anggota dari angkatan bersenjata dan tidak memandang pangkat. Interpretasi dari prajurit yang terdapat dalam poster ini adalah prajurit tersebut merupakan salah satu mata-mata dari Rusia yang sedang menjalankan misinya di Hawkins, Indiana. Posisi prajurit yang berada didepan pintu masuk *funfair* atau pasar malam dan membawa senjata mengindikasikan akan terjadi sesuatu yang menegangkan dibalik meriahnya pasar malam pada tanggal 4 Juli. Pada poster gambar prajurit Rusia memiliki ukuran yang lebih kecil dan terletak disisi kiri bawah, hal ini menunjukkan perannya yang inferior. Menurut Rustan (2017) dalam sebuah *layout* diperlukan adanya perbedaan berat visual, pada umumnya audiens dapat merasakan 3 level berat visual yakni paling kuat, sedang, dan lemah. Pengaturan *layout* poster *Stranger Things* Musim 3 ini, berhubungan dengan adanya perang dingin antara Amerika Serikat sebagai superior dan Rusia sebagai inferior yang muncul setelah Perang Dunia II, perang dingin ini tidak melibatkan kekuatan angkatan bersenjata secara langsung namun melibatkan kekuatan ideologi, politik, ekonomi, serta sosial dan budaya untuk mencapai tujuan nasional masing-masing negara (Murtamadji, 2018). Dengan sejarah ketegangan antara Amerika Serikat dan Rusia, banyak film yang mengangkat sejarah ini, beberapa diantaranya adalah *Red Dawn* tahun 1984, *Mission Impossible: Ghost Protocol* pada tahun 2011, *Bridge of Spies* pada tahun 2015, dan *SALT* pada tahun 2010.

Gaya desain poster

Gaya desain pada poster *Stranger Things* Musim 3 mengadaptasi gaya desain *vaporwave*. *Vaporwave* merupakan subgenre musik elektronik menggunakan sampel musik tahun 80-an hingga 90-an ditandai dengan penggunaan *smooth jazz* dan *pop-culture* serta nuansa retro (Dictionary.com, n.d.). Dalam bidang seni *vaporwave* adalah gaya desain yang

mengkombinasikan warna-warna cerah dengan efek neon seperti warna merah muda, kuning, ungu, serta biru pada *background* berwarna gelap serta mengadaptasi gaya retro-futurisme, tidak jarang juga menggunakan elemen 3D. Gaya desain pada tahun 80an identik dengan gaya desain Memphis dengan warna-warna cerah dan mencolok, sering digunakan oleh muda-mudi di Amerika pada saat itu (Keung, 2020). Interpretasi dari gaya desain poster Stranger Things Musim 3 ini adalah poster ini menunjukkan kesan retro tahun 80-an, sesuai dengan latar waktu yang digunakan dalam serial ini, dengan menggunakan gaya desain vaporwave.

d. Evaluasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap poster drama serial Stranger Things Season 3, dapat ditarik kesimpulan bahwa, ditemukan tanda-tanda yang terdapat pada visual poster, tanda-tanda tersebut diklasifikasikan menjadi tiga jenis tanya berdasarkan Teori Semiotika Peirce atau tipologi tanda, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Berfokus pada pencarian makna yang terkandung dalam visualisasi kembang api, mode pakaian, serta komposisi visual poster, yakni warna, tipografi, gambar ilustrasi, dan *layout*. Dalam poster drama serial ini merepresentasikan sebuah kejadian beruntun yang dimulai dari Stranger Things Season 1 hingga *season 3*. Pada poster ini memuat unsur budaya Amerika yang digambarkan dengan kembang api, pasar malam, dan tanggal rilis. Cerita misteri digambarkan dengan adanya monster yang terdapat pada sisi tengah poster sehingga menjadi *point of interest* dari poster ini. Selain itu gaya desain poster Stranger Things mengadaptasi gaya desain tahun 80-an yakni retro dan vaporwave dengan menggunakan warna-warna neon, sehingga poster tersebut dapat memberikan kesan retro pada tahun 1980-an.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian Tipologi Tanda Visual Pada Poster Drama Serial Stranger Things Musim 3, dapat terlihat dengan jelas terdapat unsur-unsur desain yang terdapat pada visual poster. Seperti adanya gambar ilustrasi, warna, tipografi, logo, dan *layout*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa poster drama serial tersebut

merepresentasikan sesuatu yang saling berkaitan serta sebuah kejadian yang beruntun. Dengan menampilkan monster menjadi *point of interest* dari poster ini.

Pada bagian akhir penelitian ini, peneliti perlu untuk memberi masukan terhadap subjek penelitian ini dengan tujuan untuk memberikan saran yaitu, untuk penelitian selanjutnya bagi yang memiliki minat dalam meneliti poster dan semiotika, agar dapat mengembangkan subjek penelitian mengenai semiotika dan representasi pada media cetak seperti poster film, poster iklan layanan masyarakat, serta *cover* album. Bagi khalayak, dengan perkembangan zaman saat ini dapat membuat masyarakat untuk dapat berfikir lebih terbuka, serta memahami dan memberi kritik dan saran terhadap perkembangan dan pemahaman yang terdapat pada sebuah media cetak seperti poster sehingga dapat memahami makna atau pesan yang terkandung dalam sebuah poster. Selanjutnya untuk desainer poster, dapat menganalisa atau mengkaji ulang nilai-nilai yang direpresentasikan pada sebuah poster.

REFERENSI

- Adam, A. (2017). Revolusi Gaya Menonton ala Gen Z. Retrieved April 14, 2022, from <https://tirto.id/revolusi-gaya-menonton-ala-gen-z-ctUd>
- Amda, K., & Fitriyani, R. (2016). *Membaca Ekspresi Wajah* (D. Ambarwaty, Ed.). Depok: Huta Publisher.
- Annur, C. M. (2021). Salip Bridgerton, Squid Game Jadi Serial Terpopuler Netflix. Retrieved April 14, 2022, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/salip-bridgerton-squid-game-jadi-serial-terpopuler-netflix>
- Arts and Culture Google. (2022). Bendera Amerika Serikat. Retrieved June 7, 2022, from <https://artsandculture.google.com/entity/m0317s?hl=id>
- Azmy, A. B. (2019, October 14). Headphone, Earphone, Headset: Perbedaan dan Risiko Menggunakannya Baca selengkapnya di artikel "Headphone, Earphone, Headset: Perbedaan dan Risiko Menggunakannya. Retrieved June 13, 2022, from <https://tirto.id/headphone-earphone-headset->

- perbedaan-dan-risiko-menggunakannya-
ejHv
- Burhan, A. S. (2021). ANALISIS MAKNA VISUAL PADA POSTER FILM BUMI MANUSIA. *Barik*, 3(1), 235–247.
- Cobey, P., & Jansz, L. (2012). *Semiotics A Graphic Guide* (R. Appignanesi, Ed.). London: Icon Books Ltd.
- Cole, R. (2020). Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse. *ASAP/Journal*, 5(2), 297–326. <https://doi.org/10.1353/asa.2020.0008>
- Cooper, G. F. (2022, May 31). “Stranger Things 4”: Your Guide on What to Remember Before Watching. Retrieved June 1, 2022, from <https://www.cnet.com/culture/entertainment/stranger-things-4-your-guide-on-what-to-remember-before-watching/>
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna Teori Kreativitas dan Penggunaannya*. Bandung.
- Dictionary.com. (n.d.). SLANG DICTIONARY VAPORWAVE. Retrieved June 23, 2022, from <https://www.dictionary.com/e/slang/vaporwave/>
- Ekawardhani, Y. A., & Natagracia, G. (2012). Kajian Prinsip Pokok Tipografi pada Poster Film Beranak dalam Kubur The Movie dan Jelangkung. *VISUALITA*, 4.
- Fienberg, D. (2016, August 1). The Duffer Brothers Talk ‘Stranger Things’ Influences, ‘It’ Dreams and Netflix Phase 2. Retrieved June 3, 2022, from <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/duffer-brothers-talk-stranger-things-916180/>
- Goldman, E. (2016, July 8). How Steven Spielberg, John Carpenter and Stephen King Influenced Stranger Things. Retrieved June 3, 2022, from <https://www.ign.com/articles/2016/07/08/how-steven-spielberg-john-carpenter-and-stephen-king-influenced-stranger-things>
- Guffey, E. (2006). *Retro The Culture of Revival (Reaktion Books - Focus on Contemporary Issues)*. Reaktion Books Ltd.
- Gygax, G., & Arneson, D. (1974). *Dungeons and Dragons Single Volume Edition*.
- Haley, A., Poulin, R., Tselentis, J., Seddon, T., Leonidas, G., Saltz, I., ... Alterman, T. (2012). *A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of Typography Job:03171 Title:Typography Referenced (Rockport) A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of Typography Typography Referenced*.
- Halodoc. (2022, February 21). Mimisan karena Kelelahan, Ini Cara Atasinya. Retrieved June 6, 2022, from <https://www.halodoc.com/artikel/mimisan-karena-kelelahan-ini-cara-atasinya>
- Hanna, Y. (2018, July 10). *Ada Sejak 125 Tahun Lalu, Inilah Sejarah Bianglala Pertama di Dunia*. Retrieved from <https://bobo.grid.id/read/08896112/ada-sejak-125-tahun-lalu-inilah-sejarah-bianglala-pertama-di-dunia?page=all>
- Higuera, V. (2019, March 24). What Causes Nosebleeds and How to Treat Them. Retrieved June 3, 2022, from https://www.healthline.com/health/nosebleed#_noHeaderPrefixedContent
- History.com Editors. (2009, December 16). Fourth of July – Independence Day. Retrieved June 1, 2022, from <https://www.history.com/topics/holidays/july-4th>
- Ikayanti, F. (2019). Hama Tikus dan Teknik Pengendaliannya di Desa Nipah Kuning Kecamatan Pontianak Barat.
- Keung, L. (2020, July 18). Aesthetic Design: From Vaporwave Design to the Grunge Aesthetic.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Lambert, K. (2019). Kyle Art Studio. Retrieved June 1, 2022, from <http://www.kylelambert.com/gallery/stranger-things-season-3-poster/>
- Merriam-Webster. (2022a). Steelworks in Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved June 13, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/steelworks>
- Merriam-Webster. (2022b, June 3). Funfair In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved June 3, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/funfair>

- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan. (2010). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu* (1st ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Murtamadji, M. (2018). Gagalnya Perang Antara Amerika Dan Unisoviet (P D. Iii) Di Era Perang Dingin Sekalipun Kedua Negara Adidaya Saling Bersaing Persenjataan Dan Terlibat Dalam Berbagai Konflik Regional Di Belahan Bumi. *Humanika*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/hum.v8i1.21009>
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noth, W. (1995). *Handbook of Semiotics*.
- Olese, J. (2013). Blue Color Meaning: The Color Blue Symbolizes Trust and Loyalty. Retrieved June 7, 2022, from <https://www.color-meanings.com/blue-color-meaning-the-color-blue/>
- REQ Marketing. (2019). The Upside-Down of Marketing with “Stranger Things.” Retrieved April 14, 2022, from The Upside-Down of Marketing with “Stranger Things”
- Ristanta, S., & Ratmanto, T. (2015). *Representasi Gender Dalam Poster Film Midnight In Paris*.
- Rustan, S. (2017). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*.
- Seto, I., & Wibowo, W. (2013). *SEMIOTIKA KOMUNIKASI* (2nd ed.). Jakarta: Mitra Wacana Media. Retrieved from <http://www.mitrawacanamedia.com>
- Short, T. L. (Thomas L. (2007). *Peirce’s theory of signs*. Cambridge University Press.
- Smith, I. H. (2018). *Selling the Movie: The Art of the Film Poster*. London: White Lion Publishing.
- Subramaniam, M., Hanafi, J., & Talib, P. A. (2016). Teaching For Art Criticism: Incorporating Feldman’s Critical Analysis Learning Model In Students’ Studio Practice. In *Malaysian Online Journal of Educational Technology* (Vol. 4). Retrieved from www.mojet.net
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sunarto, W. (2013). *GAYA DESAIN*.
- Susanti, I. (2021). *Seputar Naskah Televisi, Pengetahuan Dasar Untuk Pemula* (Vol. 1; A. Y. Wati, Ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Tirto.id. (2017). *Masa Depan Ada Di Tangan Generasi Z*. Retrieved from <https://tirto.id/masa-depan-ada-di-tangan-generasi-z-ctMM>
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*.
- Widyaningrum, G. L. (2019, December 31). Sejarah Kembang Api yang Kerap Menjadi Simbol Perayaan di Dunia. Retrieved June 6, 2022, from <https://nationalgeographic.grid.id/read/131971156/sejarah-kembang-api-yang-kerap-menjadi-simbol-perayaan-di-dunia?page=all>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA*, 3.
- Wulandari, A. I. (2020). REPRESENTASI MAKNA VISUAL PADA POSTER FILM HOROR PEREMPUAN TANAH JAHANAM. *Barik*, 1(1), 69–81.