

KAJIAN VISUAL PADA POSTER FILM THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH, AND THE WARDROBE

Jesaya Steven Tan Daniel Hasian Hutajulu¹, Nova Kristiana²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: jesaya.1702124005@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Poster merupakan salah satu elemen penting dalam mempromosikan sebuah film. Oleh karena itu sebuah poster film harus didesain dengan sebaik-baiknya agar dapat menarik minat audiens untuk menonton film tersebut. Poster dari film *The Chronicles of Narnia: The Lion The Witch* yang memiliki unsur budaya dimana film tersebut berlatar belakang dan karakteristik unsur-unsur desain seperti warna, *layout*, gambar, logo, dan tipografi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna tanda yang terkandung pada poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisa menggunakan tinjauan desain. Tinjauan desain meliputi empat tahapan, yakni deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini ditemukan ada unsur-unsur visual yang memiliki makna / intepetasi yang masing-masing dengan artinya tersendiri dan beberapanya memiliki keterkaitan dengan fenomena yang terjadi di kehidupan nyata. Keterkaitan tersebut dapat dilihat dari kesamaan antara objek atau bentuk aktivitas yang terjadi pada visual poster dan pada kehidupan nyata. Seperti tampak ada lampu tiang pada poster, yang merupakan penerang jalan di negara asal penulis dari novel yang menjadi sumber utama adaptasi film ini, yakni Inggris. Kemudian terdapat juga kereta kuda, di mana pada jaman dahulu sering digunakan untuk perang. Bedanya, pada film ini kereta kuda tersebut ditarik oleh beruang kutub, sehingga menimbulkan intepetasi terhadap alasan menggunakan beruang kutub menggantikan kuda untuk berperang pada film ini yang bisa ditemukan setelah melakukan penelitian terhadap poster film tersebut. Poster ini juga memenuhi kebutuhan promosi film pada masa itu, sehingga mengundang ketertarikan dan rasa penasaran audiens untuk menonton filmnya.

Kata kunci: Tinjauan Desain, Poster Film, semiotika

Abstract

*Posters are one of the important elements in promoting a film. Therefore, a movie poster must be designed as well as possible so that it can attract the audience's interest in watching the film. The poster for the film *The Chronicles of Narnia: The Lion The Witch* has a cultural element in which the film has a background and characteristics of design elements such as colors, layouts, images, logos and typography. This study aims to determine the meaning of the signs contained in the movie poster of *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe*. This research is a qualitative research with analysis methods using design review. Design review includes four stages, namely description, formal analysis, interpretation, and evaluation. The results of this study found that there are visual elements that have meaning/interpretation, each with its own meaning and some of which are related to phenomena that occur in real life. This linkage can be seen from the similarities between the objects or forms of activity that occur on the visual poster and in real life. As can be seen there is a lamppost on the poster, which is a street light in the country of origin of the author of the novel which is the main source of this film adaptation, namely England. Then there are also horse-drawn carriages, which in ancient times were often used for war. The difference is, in this film the horse-drawn carriage is pulled by a polar bear, giving rise to an interpretation of the reasons for using polar bears instead of horses*

to fight in this film which can be found after conducting research on the film's poster. This poster also fulfilled the needs of film promotion at that time, thus inviting the audience's interest and curiosity to watch the film.

Keywords: *Review, Visual, Poster, Film, "The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe"*

PENDAHULUAN

Poster merupakan salah satu elemen penting dalam mempromosikan sebuah film. Oleh karenanya sebuah poster film harus didesain dengan sebaik-baiknya agar dapat menarik minat audience untuk menonton film tersebut. Menurut Sri Anitah (2008:12), poster merupakan suatu gambar yang mengombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Hal ini tentu saja dapat menjadi media yang pas bagi sebuah film untuk mengkampanyekan perilisan filmnya. Tidak terlepas film *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe*, yang menggunakan poster untuk sarana promosi di bioskop dan media lainnya.

Selanjutnya mengenai film, menurut Sobur (2009), film sendiri merupakan sebuah video yang diproyeksikan ke dalam layar lebar. Video yang dimaksud merupakan suatu kombinasi antara usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna, dan suara. Unsur-unsur tersebut dilatarbelakangi oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film. Film memiliki berbagai macam genre, beberapanya yakni bertema petualangan, komedi, aksi, pertempuran, drama, musikal, ilmu pengetahuan, dokumenter, sejarah, horor, dan fiksi. Film fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan cerita karangan.

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe sendiri merupakan sebuah film fiksi dongeng yang diadaptasi dari novel terbitan pertama dari ketujuh buku *The Chronicles of Narnia* karya C.S. Lewis. Novel bersubjudul "*The Lion, The Witch, and The Wardrobe*" ini diterbitkan pada tahun 1950, disusul "*Prince Caspian*" (1951), "*The Voyage of The Dawn Treader*" (1952), "*The Silver Chair*" (1953), "*The Horse and His Boy*" (1954), "*The*

Magician's Nephew (1955), dan terakhir "*The Last Battle*" (1956) (David Colbert, 2005:12).

Adaptasi *The Chronicles of Narnia* sendiri pernah dibuat pada tahun 1967 untuk judul "*The Lion, The Witch, and The Wardrobe*" dengan 10 episode untuk serial televisi yang ditulis oleh Trevor Preston screenplay-nya. Disusul dibuatkan serial animasinya pada tahun 1979 oleh Bill Meléndez. Dan kemudian pada tahun 1988 hingga 1990 muncul adaptasi serial oleh BBC yang mengadaptasi dari empat buku pertama dari ketujuh buku *The Chronicles of Narnia*. Kemudian pada tahun 2005, muncullah film adaptasi layar lebar yang disutradarai oleh Andrew Adamson melalui rumah produksi Walden Media dan Walt Disney Pictures, dengan judul "*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe*".

Adaptasi ini merupakan salah satu upaya Disney juga untuk bersaing dengan 3 film pertama adaptasi novel *Harry Potter* (2001, 2002, 2004) oleh Warner Bros. dan film adaptasi novel trilogy *The Lord of The Rings* oleh New Line Cinema (2001, 2002, 2003) sebagai sesama adaptasi novel ke film layar lebar.

Film pertama dan kedua *Narnia* merupakan garapan oleh rumah produksi Walden Media dan Walt Disney. Namun film ketiga Walden Media bekerjasama dengan 20th Century Fox untuk menggarapnya. *The Chronicles of Narnia The Lion, The Witch, and The Wardrobe* dari Disney ini pernah memenangi beberapa penghargaan dalam berbagai kategori seperti Best Performance by Youth in a Lead or Supporting Role – Female (untuk pemeran Lucy, Georgie Henley) dalam Phoenix Film Critics Society Awards, Outstanding Motion Picture, Animated or Mixed Media dalam Satellite Awards, Best Costume, Best Make-Up, Best Visual Effects dalam 32nd Saturn Awards, Best Family Feature Film-Drama dalam 27th Young Artist Awards, Fantasy Film dalam Costume Designers Guild Awards, Best

Family Film (Live Action) dalam Broadcast Film Critics Association Awards, Best Make-Up dalam 78th Academy Awards, Best Make Up/Hair dalam 59th BAFTA Awards, dan sebagainya, beserta berbagai jajaran nominasi lainnya seperti Best Sound dalam 78th Academy Awards, Best Director, Best Screenplay, Best Actress (Tilda Swinton--pemeran Jadis/Penyihir Putih), Best Younger Actor/Actress (William Moseley--pemeran Peter) dalam 32nd Saturn Awards, dan sebagainya.

Dilihat dari banyaknya penghargaan yang mengategorikan pada family film dan visual seperti make up dan visual effects menjadikan film *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe* ini memang layak untuk ditonton bersama keluarga. Dan memang sangat layak. Dikutip (Screen Rant, 2020), film “*The Lion, The Witch, and The Wardrobe*” merupakan film yang family-friendly, yang melakukan hampir segalanya dengan tepat. Eksekusi dari film ini pantas meluangkan big-budget khas Hollywood, dongeng high fantasy, yang namun dilakukan dengan cara pendekatan untuk anak-anak dengan baik. Selain itu tata kostum yang dikenakan pada film ini telah diakui dan mendapat penghargaan tadi. Unsur visual tidak terlepas dari pengaruh budaya di mana novel dari film tersebut berlatar belakang, dan juga dari daerah mana sang penulis, C.S. Lewis, berasal, yakni Inggris.

Poster film Narnia mengandung unsur-unsur yang tak lepas dari cerita filmnya. Terdapat keempat anak Pevensies (Peter, Susan, Edmund, dan Lucy), sang singa Aslan, dan si antagonis Penyihir Putih, Jadis. Kostum yang dikenakan oleh Peter dan Edmund sendiri merupakan baju perang khas Narnia yang berlambang singa. Selain itu terdapat visual sebuah tiang lentera di tempat di mana Lucy berdiri. Berdasarkan latarbelakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana relasi antara tanda-tanda yang terdapat pada elemen visual pada poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe*?

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Aisyah Wulandari (2020), metode penelitian ini memaparkan situasi ataupun peristiwa secara

substansif, yang dikembangkan dengan pemaparan konsep, berupa fakta dan data seperti rujukan, artikel ilmiah. Kemudian dipaparkan menggunakan pendekatan analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce untuk menganalisis makna dari tanda yang ada di dalam poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe*.

Pengumpulan data pada penelitian kali ini dilakukan melalui dokumentasi, observasi dan studi pustaka. Dokumentasi terhadap karya poster, observasi, penulis secara langsung mengamati poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe* dan studi pustaka dilakukan melalui penelitian terhadap buku-buku, website, dan laporan yang berhubungan dengan topik bahasan.

Metode Tinjauan Desain yang dilakukan mencakup empat tahapan. Pertama, dimulai dengan deskripsi karya, yaitu menguraikan karya secara visual tanpa menyimpulkan makna dari visual pada poster film. Kedua, melakukan analisis formal, yaitu membahas seputar komposisi dari segi visual, layout, gambar, dan tipografi. Ketiga, dilakukan tahapan interpretasi, dimana dilakukan pemberian makna terhadap visual. Di sini peneliti menggunakan metode semiotika dari Pierce yang meliputi ikon, indeks, dan simbol. Dan keempat, dilakukan evaluasi, yaitu melihat lebih jauh lagi karya tersebut dengan membandingkan karya poster yang sejenis, dan peran poster tersebut pada saat dipublikasikan.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi yaitu Wulandari, Aisyah. 2020. Representasi Makna Visual Pada Poster Film Horor Perempuan Tanah Jahanam. Tujuan penelitian ini adalah peneliti ingin mengamati bagaimana menganalisis makna tanda terhadap sebuah poster film. Didapati bahwa dalam mengkaji sebuah poster film, harus diteliti dari beberapa unsur. Pertama, mendeskripsikan karya, kemudian menganalisis secara formal, dan yang terakhir mencari interpretasi makna dari visual yang terkandung di dalam poster film tersebut. Setelah semuanya selesai dilakukan, barulah dapat dilakukan evaluasi terhadap hasil penelitian tersebut.

Penelitian ini dianggap relevan karena kemiripan tujuan dari poster yang diteliti, yakni poster tersebut sama-sama mempersuasi audience untuk menonton filmnya karena secara tidak langsung telah membangun gambaran dari isi cerita film tersebut, sehingga memunculkan rasa ketertarikan seseorang terhadap film tersebut.

Teori yang Digunakan

a. Kajian

Kajian diambil dari kata dasar “kaji”. Menurut KBBI, arti kata kaji merupakan penyelidikan mengenai suatu hal. Kegiatan dari kaji, disebut mengkaji. Mengkaji artinya menyelidiki, memeriksa, memikirkan (mempertimbangkan dan sebagainya), menguji, dan/atau menelaah. Untuk kajian sendiri memiliki makna yang berarti hasil dari mengkaji. Proses mengkaji disebut juga sebagai pengkajian.

b. Elemen Desain Komunikasi Visual

Menurut Supriyono (2010), elemen atau unsur desain komunikasi visual terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

- a. Garis (line), yang secara semiotika dimaknai sebagai rangkaian huruf atau teks yang disusun secara vertikal, horizontal, diagonal, dan melengkung. Dan memiliki beraneka ragam bentuk, seperti garis lurus, garis zig-zag, dan garis tidak beraturan. Garis tidak memiliki kedalaman (depth), hanya memiliki ketebalan dan panjang.
- b. Bidang (shape), merupakan segala macam bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar. Bentuknya dapat berupa geometris atau non-geometris. Bidang yang geometris memiliki kesan yang formal, sedangkan yang non-geometris—atau yang biasa disebut juga sebagai bidang yang tidak beraturan—memiliki kesan yang abstract, santai, dan dinamis.
- c. Warna (color), merupakan sesuatu yang memiliki makna kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (cahaya) (KBBI, 2020). Secara visual, warna dibagi menjadi dua kategori, yakni warna panas dan warna dingin. Warna panas meliputi beberapa yakni merah, oranye, dan kuning. Warna-warna tersebut menimbulkan kesan hangat,

dinamis, aktif, dan mengundang perhatian. Sedangkan warna dingin meliputi beberapa yakni hijau, biru, dan ungu. Warna-warna tersebut memiliki kesan calm dan damai.

- d. Gelap Terang (Value), merupakan nilai gelap-terang dalam desain grafis. Kontras dalam value bersifat relatif karena dapat dipengaruhi oleh background serta elemen pendukung lainnya.
- e. Tekstur (texture), merupakan kehalusan atau kekasaran permukaan dari suatu benda.

c. Prinsip-prinsip Desain

Beberapa prinsip desain yang dapat digunakan untuk penelitian ini, apabila diambil menurut Rakhmat (2010), yakni:

1) Keseimbangan (*balance*), merupakan pembagian yang sama berat antara objek di bagian kiri dengan bagian kanan. Dua pendekatan yang digunakan untuk menciptakan balance, yang pertama, yakni keseimbangan formal (*formal balance*). Pada keseimbangan formal (*formal balance*), bagian kanan-kiri dan atas-bawah haruslah sama berat. Kemudian yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*). Keseimbangan ini menyusun elemen-elemen desain secara tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan, namun dapat terasa seimbang.

2) Tekanan (*emphasis*), merupakan penonjolan pada suatu pesan yang dibuat melalui elemen visual yang kuat. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan warna yang mencolok, dan/atau ukuran huruf atau gambar yang diperbesar sehingga menjadi fokus utama yang dapat menarik perhatian pembaca.

3) Kesatuan (*Unity*), merupakan keharmonisan atas desain secara keseluruhan. Keharmonisan tersebut dapat tampak dari penggunaan tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur-unsur lainnya yang membuat semuanya tampak serasi dan menyatu.

4) Alur Baca, merupakan bagaimana desainer memberi arahan secara sistematis pada “mata pembaca” pada saat menelaah informasi dari sisi satu dan lainnya (Ferdana, 2015).

e. Tipografi

Tipografi memiliki arti “bentuk tulisan”, atau apabila diartikan menurut kata kerjanya, berarti “pembentukan” atau “kreasi” pada huruf. Menurut Anggraini (2018), tipografi diklarifikasikan menjadi beberapa jenis, yakni:

1) Serif, merupakan jenis tipografi yang memiliki kaki berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf ini dapat memberikan kesan klasik, resmi, dan elegan.

2) Sans Serif, merupakan jenis tipografi yang tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya, dan memiliki ketebalan yang sama atau hampir sama. Huruf ini dapat memberikan gambaran kesederhanaan, lugas, dan futuristik. Dan apabila dibandingkan dengan jenis tipografi serif, huruf sans serif ini mempunyai nilai keterbacaan yang lebih tinggi.

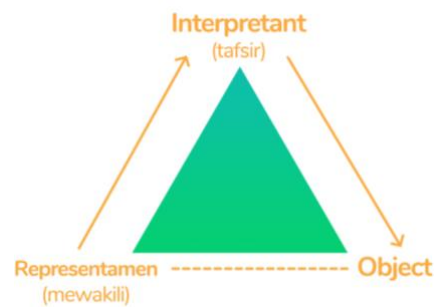
3) Script merupakan jenis tipografi yang menyerupai goresan tangan. Goresan ini dapat tampak habis dikerjakan dengan menggunakan kuas, pena, atau pensil yang tajam, terhantung variasi jenis tipografinya. Huruf ini terbagi menjadi dua jenis, yakni formal script (menyerupai tulisan tangan dengan pena klasik) dan casual script (bersifat tidak formal).

4) Dekoratif, merupakan jenis tipografi yang dikembangkan dari bentuk huruf yang sudah ada (serif, sans serif, script), dan kemudian ditambahkan hiasan atau ornament. Namun demikian, jenis tipografi ini sangat tidak dianjurkan untuk digunakan sebagai body text, berhubung dengan tingkat keterbacaannya yang kemungkinan rendah (tergantung variasi jenis tipografinya). Literature review bisa dituliskan di bagian ini, jika perlu penulis bisa memberikan penomoran untuk sub-bagian. Penulis bisa langsung menyajikan teori-teori relevan yang digunakan untuk menganalisis permasalahan (d disesuaikan dengan teori dan isi yang ingin disajikan dalam penelitian).

Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce, 1839-1914, merupakan filsuf yang menyebarkan dan mengembangkan filsafat pragmatisme melalui kajian semiotik (Dadan Rusmana, 2014). Beliau memandang semiotik sebagai suatu kajian yang memiliki hubungan dengan tanda. Di mana hubungan tersebut meliputi cara berfungsi

(sintatik semiotik), hubungan antar tanda (semantik semiotik), dan mengkaji pengirim serta penerimanya (pragmatik semiotik). Oleh karenanya, teori Peirce kerap disebut juga sebagai “grand theory” dalam semiotika. Hal ini disebabkan oleh gagasan Peirce yang bersifat menyeluruh, dengan melampirkan deskripsi struktural dari semua sistem penandaan (Wahjuwibowo D. I., 2018)



Gambar 1. Segitiga Semiotika Peirce
(Sumber: arsip penulis)

Teori semiotika Charles Sanders Peirce memiliki 3 tingkatan dan 9 sub-tipe tanda pada titik sentralnya, yang dibagi berdasarkan klarifikasi berdasarkan kategori, berdasarkan tanda bila dikaitkan terhadap ground, dan merupakan klarifikasi tanda berdasarkan objeknya (Nawiroh Vera, 2014). Klarifikasi yang terakhir tersebut dibagi lagi menjadi:

- 1) Ikon, yang merupakan tanda yang memiliki kemiripan “rupa” sehingga mudah dikenali pemakainya.
- 2) Indeks, merupakan tanda yang menunjukkan keterkaitan fenomenal (peristiwa) dan eksistensial (bukti kehadiran) di antara representamen dan objek.

Simbol, merupakan tanda yang menunjukkan hubungan antara petanda dan penanda, di mana hubungan ini berdasarkan kepada kesepakatan sejumlah orang atau masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Karya

Poster *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* ini memiliki variasi setidaknya tiga. Yang pertama adalah poster utama, banyak karakter dan adegan dari filmnya di dalamnya. Yang kedua adalah poster tiga anak muda berpakaian dan berperengkapan perang

dengan *background* sang singa berdiri di atas sebuah meja batu membelakangi matahari, dan pasukan perang ada di belakangnya. Dan poster promosi lainnya adalah hanya sang singa mengaum di atas bukit membelakangi matahari, dan tulisan judul film terletak di bawahnya.



Gambar 2. Variasi poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* (Sumber: amazon.com)

b. Analisis Formal

Unsur visual pada poster film ini meliputi layout, komposisi, *point of view*, gambar, warna, tipografi, dan logo.

Dari segi layout, komposisi yang ditampilkan merupakan seimbang karena fokus utamanya merupakan bagian tengah, sehingga seimbang antara bagian atas, bawah, kiri dan kanan. Keseimbangan yang diatur dalam desain poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* ini menggunakan keseimbangan formal. Bobot yang diterapkan sama berat antara atas, bawah, kiri, dan kanan dengan bentuk penekanan yang berbeda-beda namun sama berat.

Tekanan utama yang ditonjolkan adalah gambar singa, atau salah satu karakter utamanya sendiri, yakni Aslan, sang singa penguasa Narnia yang menjadi salah satu tokoh kunci dalam film tersebut. Penekanan kedua diberikan pada sang penyihir, atau yang bernama Jadis, sang antagonis utama pada film tersebut. Dan penekanan ketiga adalah pada lampu tiang yang menjadi pembatas antara lemari (yang merupakan pintu masuk ke dunia Narnia) dengan wilayah Narnia seterusnya. Penekanan utama yang keempat adalah pada judul film itu sendiri, yakni “The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe”.

Berbicara soal judul, tipografi yang digunakan merupakan jenis dekoratif, yang nampaknya dikembangkan dari jenis serif dengan

tambahan nuansa seperti helai-helai surai singa dan ekor singa yang menjuntai dari kaki kanan “R” hingga ke bagian atas “I” pada tulisan “NARNIA”. Pada kalimat yang lainnya juga mengikuti serupa dengan tulisan “NARNIA”, baik *subtitle*-nya juga.

Kesatuan pada poster ini terletak pada warnanya, di mana konsisten memberikan warna panas dan warna dingin berupa kuning dan biru. Hal ini pun selaras dengan tema yang diceritakan dalam film tersebut, di mana sang penyihir mengutuk wilayah Narnia untuk mengalami musim dingin tiada henti selama 100 tahun. Dan setelah kedatangan empat anak Pevensie, yang mana menggenapi ramalan kuno mengenai raja dan ratu manusia yang akan datang dan mengambil alih kekuasaan Narnia dari si jahat penyihir putih, kutukan musim dingin panjang pun berakhir. Disertai dengan datangnya Aslan sang singa penguasa Narnia beserta tentaranya yang akan membantu keempat anak Pevensie memerangi sang penyihir putih.

Warna-warna yang digunakan pada poster ini meliputi warna merah *Cardinal* pada judul dan teks slogan dengan kode warna #D0222F (C:0% M:84% Y:77% K:18%), dengan garis tepi judul memiliki warna oranye *Casablanca* dengan kode warna #EA854 (C:0% M:28% Y:64% K:9%). Pada latar terdapat beberapa warna seperti putih pada salju dengan kode warna #E3EBEC (C:4% M:0% Y:0% K:7%), biru *dark cyan* pada *background* yang bernuansa beku dengan kode warna #087F8D (C:94% M:10% Y:0% K:45%), kuning cerah *Barley White* pada *background* prajurit pihak Aslan (Sang singa) dengan kode warna #F6ECB9 (C:0% M:4% Y:25% K:4%), dan warna hijau kelabu *Cactus* pada prajurit pihak si penyihir dengan kode warna #5E6D56 (C:14% M:0% Y:21% K:57%). Pada bagian teks nama kru dan pemain film menggunakan warna abu-abu cerah (*light grey*) dengan kode warna #AEAEAE (C:0% M:4% Y:25% K:32%).

Alur baca poster ini sendiri dari atas tengah ke bawah tengah. Dimulai dari gambar Aslan sang singa yang paling menonjol, ke tulisan judul film, kemudian ke panorama si penyihir putih mengendarai kereta beruang kutub, dan terakhir ke beberapa adegan yang terjadi di sekitar mereka, yang ditampilkan agak samar atau dalam ukuran lebih kecil dari gambar-gambar utama.

Pada poster film ini digambarkan beberapa adegan yang terjadi dalam filmnya. Beberapa adegan tersebut yakni tampak seorang perempuan berambut putih dan bergaun putih menaiki kereta yang ditarik tiga beruang kutub (*polar bear*). Nama perempuan tersebut yakni Jadis, sang Penyihir Putih (*The White Witch*).

Di samping kiri Jadis (sebelah kanan bawah poster), terdapat gambar seorang anak perempuan kecil memakai *sweater* dan rok tidak terlalu tebal (namun sesuai untuk pakaian daerah dingin), sedang berdiri di bawah sebuah lampu lentera. Nama anak perempuan tersebut yakni Lucy. Di belakang Lucy tampak sebuah bangunan menyerupai kastil dengan dua menara tinggi menjulang ke langit. Kastil tersebut nampak terbuat dari sesuatu yang mengkilap namun rapuh, seperti es.

Di sebelah kanan Jadis (di sebelah kanan bawah--tidak terlalu bawah—poster) terdapat gambar tiga orang yang sedang menatap sesuatu dengan ekspresi dan pose tubuh yang berbeda. Tiga orang tersebut, dua di antaranya laki-laki, dan satu orang perempuan. Laki laki berambut pirang bernama Peter, sedangkan yang berambut hitam merupakan Edmund, adiknya. Perempuan tersebut bernama Susan, kakak Edmund, adik Peter (mereka berempat bersaudara, mulai dari yang paling tua Peter, Susan, Edmund, dan termuda Lucy. Nama keluarga mereka adalah Pevensie). Hal yang menarik di sini ialah, Peter dan Edmund tampak menggunakan sebuah baju perang masing-masing. Peter bahkan membawa pedang dan tameng, dengan pose pedang nampak siap diayunkan ke arah target. Sedangkan Edmund sedang menatap ke arah sesuatu yang tampaknya berupa ancaman serius. Sedangkan Susan sendiri memakai baju lengan panjang yang tampaknya agak tebal (tidak terlalu juga) dan membawa sebuah busur di tangan kirinya dan panah di tangan kanan yang, dengan pose menarik anak panah tersebut bersama tali busur, siap dilentangkan ke arah sasaran tertentu.

Terdapat hal menarik lainnya, di atas kepala ketiga anak tersebut, terdapat dua sampai empat ekor burung sedang terbang seperti menjauh dari bahaya, atau mendekati suatu tujuan tertentu. Salah satu burung (yang paling dekat, tampak paling besar) tampak membuka mulutnya sambil

membentangkan sayapnya, seperti meneriakkan sesuatu.

Di sebelah kanan atas poster, tampak gambar tiga orang seperti sedang menaiki sebuah tebing curam. Tampak dua di antaranya merupakan perempuan, dan satu laki-laki. Kedua perempuan tersebut yakni Susan dan Lucy, ditemani kakak laki-laki tertua mereka, Peter. Mereka saling berusaha membantu satu sama lain untuk naik dalam posisi vertikal. Paling atas merupakan Lucy, di bawahnya merupakan Susan. Dan yang paling bawah merupakan Peter.

Di samping ketiga pemanjat tebing tadi tampak gambar kepala seorang perempuan dengan ekspresi menatap ke arah sesuatu dengan raut tidak suka. Ialah kepala singa besar, sosok yang ditatap dengan raut tidak suka oleh kepala perempuan tadi. Perempuan tersebut ialah Jadis, sang Penyihir Putih, menatap lawannya, Aslan, Sang Singa, penguasa Narnia yang sah.

Gambar paling besar, paling menjadi sorotan utama dari pandangan sekejab *audience*, dengan raut paling tenang namun penuh wibawa, Sang Singa, Aslan namanya. Karakter yang nampaknya memiliki peran sangat besar di cerita film ini, ditampilkan dalam gambar paling besar di antara yang lain, dan ditempatkan paling tengah dan atas dari poster.

Di sebelah kiri atas poster (di samping kanan atas gambar kepala singa besar) tampak gambar tiga karakter. Yang pertama tampak seperti banteng, yang kedua tampak seperti babi hutan—di samping kiri banteng tadi--, dan yang ketiga—di bawah karakter banteng tadi—tampak seperti goblin atau makhluk berkepala kelelawar .

Di tengah-tengah poster, tepat di bawah rahang sang singa besar, terdapat judul dari film itu sendiri. “The Chronicles of Narnia” dengan warna merah dan *outline* tipis berwarna kuning. Ukuran kecil untuk “The Chronicles of”, diletakkan di atas “Narnia” yang mana berukuran paling besar. Di bawahnya merupakan *subtitle* dari judul utama. “The Lion, The Witch, And The Wardrobe” dengan warna putih. Semuanya ditulis dengan huruf kapital.

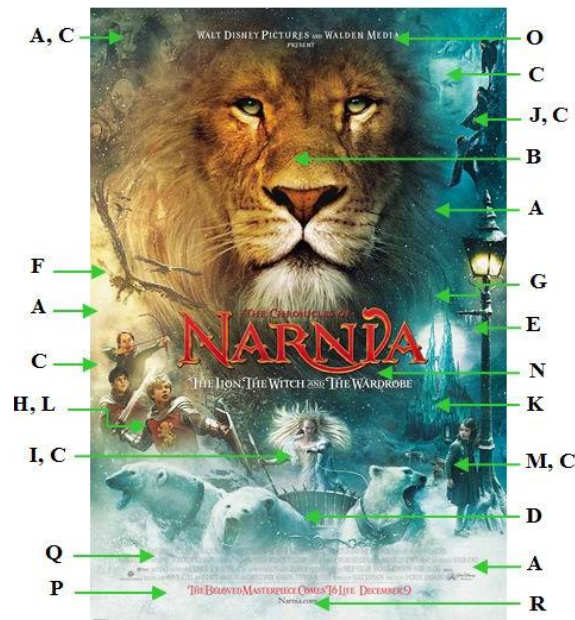
Di paling bawah poster terdapat tulisan *credit* nama-nama *crew*, pemeran, *director*, rumah produksi, dan lain-lain dengan warna abu-abu.

Di bawahnya lagi terdapat slogan “The Beloved Masterpiece Comes To Life, December

9” dengan warna merah. Dan di bawahnya lagi terdapat *website* dari film, “Narnia.com” berwarna hitam.

c. Interpretasi

Selanjutnya adalah tahap interpretasi. Pada tahapan ini dilakukan identifikasi tanda yang dijelaskan dalam bentuk tabel, yang kemudian akan dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Pierce.



Gambar 3. Poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* (Sumber: koleksi penulis)

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi tanda yang distrukturasi dalam bentuk tabel yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Pierce, yang mana melalui sudut pandang tanda sebagai objek atau trikonomi kedua, yaitu ikon, indeks dan simbol. Kemudian akan dihubungkan antara representasi visual dengan makna tanda.

Jenis Tanda	Unit Analisis
Ikon	(A) Warna latar belakang (B) Gambar singa

	(C) Gambar-gambar pemain film (D) Gambar kereta dan beruang kutub (E) Lampu tiang (F) Burung terbang
Indeks	(G) Salju (H) Baju tempur dan peralatan perang (perisai, pedang, busur, panah) (I) Kereta beruang kutub melaju di bawah kendali seorang wanita berpakaian serba putih (J) 3 orang memanjat tebing (K) Istana es (L) Situasi seperti sedang berperang (M) Seorang gadis berdiri di bawah sebuah lampu tiang
Simbol	(N) Teks judul film (O) Teks rumah produksi dan studio produksi (P) Teks slogan (Q) Teks nama kru dan pemain film (R) Teks website khusus buat <i>franchise</i> film

Dari hasil identifikasi dan klarifikasi pada tabel di atas, ditemukan beberapa tanda dengan tipe ikon pada poster. Beberapa tanda ikon tersebut yakni warna pada latar belakang (A) yang cukup dominan pada poster.

Warna-warna dominan pada poster memiliki makna yang menjadi kunci tema dari film tersebut, seperti berikut:

- 1) Putih: menggambarkan kebersihan dan kejernihan. Juga sebagai warna salju, yang mana merupakan konsep dari cerita film ini di mana terjadi musim dingin yang sangat panjang.
- 2) Biru: merupakan salah satu warna favorit yang paling sering digunakan. Bagi sebagian orang biru menggambarkan ketenangan dan kepandaian. Bagi sebagian lainnya biru menggambarkan kebekuan dan kesedihan. Warna ini tepat untuk menggambarkan suasana musim salju yang terjadi pada film.
- 3) Kuning: merupakan warna cerah bagi objek seperti matahari, emoji *smiley face*, pisang. Warna ini seringkali diasosiasikan dengan

kreativitas, optimis, kehidupan. Warna ini terletak pada *background* prajurit Aslan, sehingga menimbulkan kesan akan datang harapan kehidupan di balik musim salju yang tiada henti.

- 4) Hijau: merupakan warna alam, kesegaran, tanaman. Namun penggunaan tingkat kecerahan pada warna hijau juga mempengaruhi perasaan. Warna hijau yang terlalu kelabu dan gelap akan membuat kesan liar dan misterius. Tepat untuk menggambarkan pasukan dari si penyihir putih di mana warna ini ditaruh menjadi *background*.

Tanda ikon **(B)** yakni singa, salah satu karakter utama. Singa, atau yang nama ilmiahnya adalah *Panthera Leo*, merupakan spesies hewan dari keluarga *felidae* atau keluarga kucing. Spesies karnivora satu ini hidup secara berkelompok dan berasal dari benua afrika dan sebagian wilayah India. Dalam buku dan filmnya, sang singa memiliki nama Aslan. Dalam bahasa Turki, “aslan” artinya “singa”. Dalam poster Aslan dipusatkan di bagian tengah dengan ukuran paling besar dari semua karakter yang ada, bahkan hampir memenuhi setengah dari poster. Intrepetasinya di sini ialah karakter ini merupakan karakter yang sangat penting di keseluruhan cerita di film ini, dan berkemungkinan memiliki peran yang sangat besar, atau bahkan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap wilayah *Narnia* itu sendiri. Dalam (Colbert, 2006), C.S. Lewis, sang penulis novel *The Chronicles of Narnia* menemukan nama Aslan dalam buku *The Arabian Nights*. Dalam (Ford, 1980), diberikan catatan bahwa *As* dalam bahasa Skandinavia adalah “Tuhan”. C.S. Lewis menyukai kisah-kisah Norwegia tentang Asgard, rumah dewa-dewa, sejak dia masih remaja.

Tanda ikon **(C)** adalah para pemain yang berperan di film ini, yang disebut juga aktor. Menurut Saroengallo (2008), aktor merupakan orang yang memerankan seorang tokoh dalam sebuah film. Aktor dipilih oleh pihak *casting* atau bisa sutradara langsung untuk menentukan aktor mana yang sesuai untuk memerankan karakter tertentu baik dari segi tampilan fisik maupun kemampuan *acting*. Dalam poster dapat dilihat beberapa aktor yang berpartisipasi di film ini merupakan anak-anak muda, seorang wanita

paruh baya, dan beberapa berperan dalam kostum makhluk mitologi. Intrepetasinya adalah anak-anak muda tersebut merupakan protagonis dari film ini yang memiliki sebuah tanggung jawab besar yang sangat vital bagi jalannya cerita dari awal hingga akhir, dan menjadi penentu bagaimana akhir dari filmnya. Dan seperti judulnya, di mana terdapat kata “Witch” yang berarti penyihir, dalam poster ditunjukkan wanita paruh baya tersebut tampak sebagai sesosok penyihir wanita yang kemungkinan memiliki kuasa atas wilayah *Narnia*, namun merupakan sosok antagonis bagi penduduk *Narnia*.

Tanda ikon **(D)** adalah gambar kereta dan beruang kutub. Kereta perang atau yang disebut juga *chariot* umumnya ditarik oleh kuda. Namun dapat dilihat di poster, kereta perang yang dikendalikan oleh si penyihir putih ditarik oleh tiga ekor beruang kutub. *Chariot* merupakan kereta kuda yang biasanya digunakan dalam pertempuran kuno pada masa perunggu dan besi, dan terus digunakan setelahnya untuk transportasi dan bahkan untuk pertandingan gladiator dan balap kereta. Kuda pada *chariot* dipasangkan berdampingan berdua atau bahkan lebih. Beruang kutub sendiri merupakan salah satu jenis beruang yang hidup di daerah utara bumi, yaitu benua *Arctic*. Beruang kutub atau yang bernama ilmiah *Ursus maritimus* merupakan mamalia besar dalam keluarga *Ursidae* pemakan daging. Dikutip (Kieren, 2021) beruang kutub memiliki kecepatan berlari sekitar 40km/jam, dibandingkan dengan kuda yang memiliki kecepatan sekitar 40-48km/jam, dan rekor tercepat yang pernah tercatat sebesar 88km/jam (Szathmary, 2022). Dalam hal ini, menggunakan beruang kutub sebagai penarik kereta dalam pertempuran merupakan hal yang kurang menguntungkan, ditambah beruang kutub memiliki fisik yang kurang menguntungkan dalam berlari jauh dibandingkan dengan kuda yang memiliki jenjang kaki yang panjang dan tenaga yang besar untuk berlari. Intrepetasinya adalah si penyihir putih menggunakan beruang kutub dalam peperangan karena kekuatan si penyihir putih merupakan es, dan beruang kutub, atau disebut juga beruang es, kemungkinan mendapatkan tenaga ekstra dari kekuatan sang penyihir, membuat mereka mampu untuk bergerak cepat dan kuat dalam pertempuran, sekaligus dapat memangsa lawan karena mereka merupakan

karnivora. Sehingga hal ini menguntungkan si penyihir lebih dari jika menggunakan kuda.

Tanda ikon (**E**) merupakan lampu tiang. Lampu tiang adalah lampu yang dipasang di atas sebuah tiang tinggi untuk menerangi jalan. Pada film ini, lampu ini bernama *Lentern Waste*, dan bukan berisi lampu dari listrik, melainkan lentera yang apinya tidak pernah dan tidak akan pernah padam. Lampu tiang tersebut tercipta di awal mula penciptaan Narnia, di mana si penyihir putih melemparkan lampu tiang dari kota London ke arah Aslan, dan kemudian jatuh ke tanah lumpur Narnia dan tumbuh menjadi sebuah lampu tiang seperti sebuah pohon. Apinya tidak akan pernah padam. Lampu tiang ini juga menjadi pembatas antara area ke arah “Lemari” dan area Narnia, di mana “Lemari” tersebut merupakan salah satu media yang menghubungkan Narnia dengan bumi. Penempatan lampu tiang ini pada poster mengintrepetaskan hal vital yang mungkin menjadi kunci cerita bagaimana menghubungkan kehadiran keempat bersaudara bisa sampai bertualang di negeri Narnia, dan bagaimana cara mereka mungkin akan mencari jalan kembali ke dunia asal mereka, yakni bumi, setelah tugas mereka di Narnia berakhir.

Tanda ikon (**F**) merupakan burung terbang. Burung merupakan anggota kelompok hewan yang memiliki sayap. Kebanyakan spesiesnya bisa terbang, beberapa hanya bisa berjalan di darat (contoh: burung unta), dan beberapa hanya bisa di darat dan menyelam (penguin). Terbang merupakan proses pergerakan benda di langit/*atmosfer* (dalam area bumi) atau di luar itu (ruang angkasa) tanpa dukungan langsung dari permukaan. Intrepetasinya adalah bahwa kemungkinan di satu titik cerita pada film ini akan ada adegan sekelompok burung terbang dengan misi tertentu. Pada jaman dahulu burung sering digunakan untuk beberapa keperluan manusia, baik dalam keperluan sehari-hari maupun militer. Dalam militer burung sering digunakan sebagai pengirim pesan. Sebagian juga digunakan untuk memata-matai area lawan. Mengingat dalam film ini hewan bisa berbicara, kemungkinan besar burung-burung yang terbang tersebut merupakan termasuk tentara yang sedang menjalankan misi dalam pertempuran, sekaligus memberikan informasi seputar bagaimana kondisi lawan kepada pihak pengirim mereka.

Tanda indeks (**G**) yakni salju. Menurut Arum Sutrisni Putri (2019), salju adalah bentuk padat air yang mengkristal di atmosfer dan jatuh ke bumi, menutupi secara permanen atau sementara, sekitar 23% permukaan bumi. Salju terbentuk dari uap air di awan pada suhu yang sangat dingin (dibawah suhu titik beku air). Pada suhu tersebut uap air ini berubah menjadi kristal es. Namun pada titik beku air, yakni 0 derajat Celcius, salju biasa akan menghilang. Salju biasanya terjadi di iklim subtropis (sebagian besar Eropa, Afrika Utara, Amerika Serikat, Asia Timur bagian utara, dan Australia) dan sedang (Eropa Barat dan Amerika Utara). Namun ada beberapa daerah tropis juga yang bersalju, seperti Gunung Kilimanjaro di Tanzania dan Pegunungan Jayawijaya di Papua, Indonesia. Intrepetasinya adalah penyihir putih kemungkinan menyihir seluruh tanah Narnia agar mengalami musim salju yang tiada henti. Karena salju yang diciptakan bukan melalui proses natural, maka salju-salju itu tidak akan bisa mencair, karena suhu di wilayah Narnia tidak akan memanas dalam kondisi apapun akibat pengaruh sihir dari sang penyihir putih. Wilayah Narnia sendiri merupakan kawasan beriklim sedang, di mana musimnya dapat berganti-ganti antara musim panas, musim semi, musim gugur, dan musim dingin. Namun karena pengaruh sihir dari penyihir putih, Narnia mengalami musim dingin panjang selama seratus tahun.

Tanda indeks (**H**) merupakan baju tempur dan peralatan perang. Baju tempur, atau yang disebut juga zirah, adalah lapisan pelindung yang dikenakan untuk melindungi tubuh maupun kendaraan dari senjata atau benda yang dapat melukai secara fisik. Zirah identik dengan baju tempur zaman dahulu yang umumnya terbuat dari besi. Walau demikian, pada masa modern polisi dan tentara juga masih menggunakannya, namun dengan bahan yang lebih ringan dan fleksibel. Jenis-jenis zirah yang terkenal adalah zirah rantai, zirah sisik, dan zirah lempeng. Zirah rantai merupakan zirah yang tampak digunakan oleh anak-anak muda pada poster tersebut, dengan perpaduan kain merah yang dibordir dengan lambang singa warna emas di tengahnya. Mereka juga membawa senjata berupa tameng, pedang, panah, dan busur. Lambang singa merupakan lambang Narnia, yang mana mengacu pada pemimpin terbesar mereka, yakni Aslan. Intrepetasinya

adalah bahwa akan ada kemungkinan adegan pertempuran di film ini, yang mungkin menjadi puncak cerita juga di mana perang yang akan terjadi adalah perang *all out* atau hingga titik penghabisan antara pihak Aslan sang singa, melawan pihak penyihir putih. Dan anak-anak muda tersebut tampak bertempur di pihak sang singa, dilihat dari pakaian tempur yang mereka kenakan, melawan prajurit dari pihak sang penyihir.

Tanda indeks **(I)** adalah kereta beruang kutub tadi melaju di bawah kendali seorang wanita berpakaian serba putih. Kereta biasanya ditarik oleh kuda atau anjing (biasanya *siberian husky* di daerah utara bumi yang berkawasan dingin bersalju), namun kali ini dapat dilihat bahwa kereta perang sang penyihir ditarik oleh tiga beruang kutub, yang mana tidak lazim dilakukan, karena beruang kutub bukanlah hewan domestik, atau yang kata lain, bukan hewan yang bisa atau mudah dijinakkan untuk dipelihara. Beruang kutub merupakan termasuk hewan liar pemakan daging yang tidak bisa dipekerjakan untuk membantu pekerjaan manusia juga. Intrepetasinya adalah kemungkinan besar beruang-beruang tersebut bukan sekedar penarik kendaraan si penyihir, melainkan juga termasuk sekutu dari sang penyihir es satu ini. Banyak sekutu si penyihir yang sangat loyal bersedia bertempur di pihak si penyihir, salah satunya merupakan hewan berjenis beruang kutub ini. Kekuatan dan keganasan mereka dapat dimanfaatkan juga dalam pertempuran melawan pihak Aslan. Selain membawa si penyihir melaju ke medan pertempuran, rahang dan gigi mereka kemungkinan akan dengan mudah menyerang dan melahap pasukan pihak Aslan.

Tanda indeks **(J)** yakni 3 orang memanjat tebing. Menurut KBBI 2023, tebing merupakan tepi sungai (jurang) yang tinggi dan terjal (hampir tegak), lereng gunung (bukit) seperti dinding terjal, atau tepi tanah darat yang tinggi dan terjal sebagai pemisah dari rawa, sawah, yang ada di samping bawahnya. Tebing terbentuk dari erosi, dan umumnya ditemukan di daerah pantai, pegunungan, dan sepanjang sungai, dan umumnya dibentuk dari bebatuan yang tahan dari proses erosi dan cuaca yang terjadi sebelumnya. Tebing biasanya dipanjat oleh pemanjat tebing profesional. Persiapan dan peralatan yang

diperlukan untuk memanjat tebing juga tidak sedikit dan butuh kesiapan matang sebelum memulai langkah pertama. Menurut Ade Irawan (2022), beberapa alat yang diperlukan merupakan *harness* (jangkar penopang tubuh), tali karmantel, *carabiner* (penghubung tali karmantel dengan *harness*), *ascender* (penahan bobot badan saat naik tebing), *descender* (penahan bobot badan saat turun), *webbing* (penahan tubuh saat di pinggir tebing), *piton* (paku untuk mengaitkan tali), *hammer* (untuk menancapkan *piton*), dll. Melihat bahwa 3 orang anak muda yang memanjat tebing tersebut tidak memiliki semua alat-alat yang dibutuhkan untuk memanjat tebing, intrepetasinya adalah bahwa di satu titik cerita, mereka diharuskan untuk bertualang melalui medan terjal, dan tebing merupakan jalan satu-satunya yang harus mereka lalui agar sampai di tujuan. Dengan kekuatan anak muda biasa, mereka bertiga saling menolong satu sama lain dalam memanjat tebing tersebut.

Tanda indeks **(K)** yakni istana es. Istana merupakan bangunan besar yang umumnya didiami oleh keluarga kerajaan, kepala negara, atau petinggi lainnya, atau orang yang memiliki kekayaan dan status sangat tinggi hingga dapat membangunnya sebagai tempat kediaman. Di dalam istana biasanya tersedia singgasana, yakni tempat duduk khusus buat raja atau ratu, kepala tertinggi dari wilayah di mana raja dan ratu tersebut berkuasa. Es merupakan air yang telah mengalami pembekuan menjadi benda padat. Pembekuan ini umumnya terjadi bila air didinginkan pada suhu 0 derajat Celcius (atau 273.15 derajat Kelvin, 32 derajat Fahrenheit). Es dapat terbentuk pada suhu yang lebih tinggi dengan tekanan yang lebih tinggi dan akan tetap sebagai cairan atau gas hingga -30 derajat Celcius pada tekanan yang lebih rendah. Perpaduan dari istana dan es menunjukkan ciri khas kepemilikan dari istana yang disebutkan, yakni apa lagi kalau bukan milik dari sang penyihir es, penyihir putih. Dan melihat bahwa istana tersebut dapat berdiri kokoh walaupun terbentuk dari seluruhnya es menandakan bahwa lingkungan sekitarnya memiliki suhu yang sangat rendah untuk dapat mempertahankan esnya dari mencair. Intrepetasinya adalah penyihir putih menciptakan istana sebagai deklarasi diri menjadikan dirinya ratu atas wilayah Narnia. Dan dengan kekuatan

sihirnya, dia menyihir seluruh wilayah Narnia untuk berada dalam musim dingin yang tidak akan berakhir. Kemungkinan juga istana es yang dibangunnya juga berasal dari kekuatan sihirnya, mempertahankan bangunan tersebut tetap kokoh, tidak akan bisa mencair.

Tanda indeks (**L**) merupakan situasi sedang berperang. Perang merupakan sebuah aksi, bisa fisik maupun non fisik, yang menggunakan kekerasan antara dua atau lebih pihak. Secara kuno, perang dimaknai sebagai pertikaian menggunakan senjata, namun di era modern, perang dapat lebih mengarah kepada superioritas, dapat di bidang teknologi ataupun industri. Barangsiapa menjadi penguasa tertinggi, dapat menguasai dunia. Intrepetasinya adalah bahwa di satu titik cerita di film ini kemungkinan akan diputuskan bahwa sebuah perang harus diadakan antara pihak Aslan sang singa dengan pihak si penyihir putih untuk menentukan nasib wilayah Narnia untuk jatuh ke tangan pihak mana untuk selanjutnya. Siapapun pemenang perang akan menguasai wilayah Narnia secara sah.

Tanda indeks (**M**) yakni seorang gadis berdiri di bawah lampu tiang. Gadis merujuk pada seorang anak perempuan yang masih sangat muda. Tampaknya si gadis merupakan salah satu dari protagonis anak muda dalam film ini. Intrepetasinya adalah si gadis tersebut memiliki peran yang cukup penting dalam hubungan antara dirinya dengan lampu tiang tersebut, ada kemungkinan dia menjadi penunjuk arah bagi yang lain ke mana arah Narnia dari lemari, mengingat lampu tiang merupakan pembatas antara wilayah Narnia dan pintu masuk ke Narnia dari bumi yang berasal dari lemari di dunia mereka.

Tanda simbol (**N**) yakni judul film “The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and the Wardrobe”. Dalam (Colbert, 2005) berdasarkan C.S. Lewis, sang penulis buku novel dari The Chronicles of Narnia, judul ini diambil dari buku masa kanak-kanaknya yang berjudul “*Murray’s Small Classical Atlas*”. Di dalamnya, di peta Italia, Lewis menggarisbawahi kota kecil bernama “Narnia”. Kota tersebut berada di puncak bukit dekat bagian tengah Italia.

Tanda simbol (**O**) yakni teks rumah produksi dan studio “Walt Disney Pictures and Walden Media”. Dalam penggarapan film kali ini Walden

media mendapatkan ijin dari pihak C.S. Lewis untuk mengadaptasikan seri pertama novel Narnia mereka ke dalam bentuk film. Walden Media menggaet rumah produksi Walt Disney Pictures untuk membiayai produksi dan hal-hal lainnya dalam proyek kali ini.

Tanda simbol (**P**) yakni teks slogan “The Beloved Masterpiece Comes To Life December 9”. Menjelaskan bahwa salah satu karya favorit fans dan penggemar novel fantasi The Chronicles of Narnia akan hadir dalam bentuk film yang diperankan karakter nyata dan bukan sekedar tulisan lagi. Jadwal perilis film juga disebutkan, yakni 9 Desember di tahun tersebut (2004).

Tanda simbol (**Q**) yakni teks nama kru dan pemain film. Film ini menggaet sutradara Andrew Adamson, yakni seorang sutradara film, produser, dan *screenwriter* kelahiran New Zealand yang sekarang bertempat tinggal di Los Angeles, Amerika Serikat. Beliau sebelumnya pernah menyutradarai film animasi pemenang *Academy Award*, *Shrek* (2001) dan *Shrek 2* (2004), dan juga pernah bekerja pada film seperti *Batman Forever* (1995) dan *Batman & Robin* (1997) sebagai *visual effect supervisor*.

Para pemain film, terutama empat di antaranya merupakan aktor dan aktris muda, yang berperan sebagai Peter, diperankan Williwam Moseley, Susan, diperankan Anna Poplewell, Edmund, diperankan Skandar Keynes, dan Lucy, diperankan Georgie Henley. Aslan sendiri diisuarakan oleh aktor ternama Liam Neeson, yang sebelumnya berperan di film *Star Wars: The Phantom Manace* sebagai guru dari Anakin Skywalker, sosok yang kemudian jadi Darth Vader, antagonis film ternama sepanjang masa.

Selain itu Si Penyihir Putih diperankan oleh Tilda Swinton, aktor senior yang juga sudah banyak membintangi film sebelum The Chronicles of Narnia dan juga setelahnya (salah satunya sebagai The Ancient One dalam film garapan Marvel Studios, “Doctor Strange”). Tidak lupa juga James McAvoy, aktor bertalenta yang memerankan Mr.Tumnus, sesosok *faun*, manusia setengah kambing. James McAvoy membintangi banyak film sebelum dan sesudah The Chronicles of Narnia. Salah satunya menjadi Professor Xavier muda dalam film “X-Men: The First Class” garapan Twentieth Century Fox.

Tanda simbol (**R**) yakni teks website khusus buat segala sesuatu seputar Narnia di mana orang awam dan penggemar bisa mencari tahu informasi lebih dalam seputar film dan novel *The Chronicles of Narnia*.

d. Evaluasi

Pada tahun 2000an awal (2000-2010), banyak poster film gemar untuk menunjukkan beberapa adegan dari filmnya. Tidak seperti pada masa sekarang, di mana film cenderung berhati-hati dalam segala aspek promosionalnya agar tidak memberikan *spoiler* atau bocoran, bahkan sekecil mungkin, mengenai jalan ceritanya, film pada masa itu cenderung justru menunjukkan beberapa cuplikan adegan terbaik di filmnya sebagai bentuk promosi terhadap orang-orang yang awam terhadap filmnya. Untuk penggemar sudah pasti mengikuti perjalanan pembuatan filmnya dan tidak akan sabar menunggu filmnya tayang. Namun bagi sebagian besar *audience* yang masih “buta” mengenai tentang apa film ini bercerita, mereka membutuhkan sebuah aspek yang membuat mereka terkagum pada pandangan pertama untuk dapat tertarik atau terpancing untuk melihat film tersebut.



Gambar 4. Poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* versi tahun 1988 (Sumber: amazon.com)

Poster *The Chronicles of Narnia: The Lion, the witch, and the Wardrobe* (2005) sendiri bukanlah yang pertama untuk *franchise* ini. Pada tahun 1988, sudah ada adaptasi film dari buku novel seri pertama Narnia ini. Poster untuk film tersebut juga menggunakan teknik yang sama, yakni kolase. Karakter-karakter yang berperan di dalam filmnya dijadikan aspek visual utama pada

poster filmnya sebagai media promosi. Bedanya, pada poster tahun 1988, gambar-gambar karakter yang digunakan pada poster tersebut hanyalah gambar yang diambil untuk sarana promosi, tidak berasal dari adegan dalam filmnya. Sedangkan poster untuk film tahun 2005, gambar-gambar yang digunakan kebanyakan berasal dari adegan di dalam filmnya.



Gambar 5. Variasi poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* (Sumber: amazon.com)

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian pada poster film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* ini ialah bahwa poster film tersebut didesain sedemikian rupa menggunakan prinsip-prinsip desain sekaligus memperhatikan dari segi penempatan objek-objek visualnya. Aslan menjadi objek paling besar dan ditempatkan ditengah sebagai penyeimbang dari keseluruhan objek visual yang ramai, memosisikannya pada wilayah “netral” antara warna dingin (aura Penyihir Putih yang beku) dan warna panas (aura pasukan Narnia yang hangat). Penempatan Aslan di tengah sendiri menjadi keunikan bagi poster tersebut, di mana wajah singa besar menjadi poin utama poster. Ketika *target audience* melihat poster untuk pertama kali, mereka akan langsung melihat wajah Aslan, membuat mereka bertanya mengenai apa kah filmnya hingga wajah singa menjadi visual utama pada posternya. Di sekitar Aslan sendiri terjadi begitu banyak aktivitas berbeda yang tampaknya merupakan adegan dari filmnya, begitu ramai. Sehingga Aslan tampak menjadi penengah dari situasi yang ramai tersebut, area tenang dan netral dari semua kesibukan yang dilakukan oleh dua belah pihak (pihak Narnia dan pihak Penyihir Putih). Keunikan ini merupakan sesuatu yang cukup bagus untuk kebutuhan promosional film tersebut juga, yakni di mana

perlu menggaet *target audience* dengan sesuatu yang membuat mereka terkesima pada pandangan pertama ketika melihat poster tersebut, memberikan calon penonton beberapa cuplikan adegan terbaik yang ada di filmnya untuk menarik minat penonton menonton filmnya, tidak seperti pada masa sekarang di mana film umumnya sangat berhati-hati dalam media promosionalnya agar tidak memberikan *spoiler* atau bocoran mengenai plotnya sekecil apapun.

Sebagai penutup, penulis memberikan saran bagi yang ingin melakukan penelitian yang sama mengenai poster film dan semiotika untuk melihat perkembangan jaman di dunia desain dan kebutuhan promosional film. Terkadang sebuah film tidak membutuhkan poster yang sangat *all out* atau dikerjakan sedemikian untuk membuat filmnya laris ditonton, karena kebanyakan orang sudah menantikan filmnya, sehingga poster hanya dijadikan sarana promosi secara formalitas. Namun bagi sebagian film, yang *franchise*-nya masih belum dikenal semua orang, atau tidak sebegitu banyak orang yang tahu, atau film tersebut merupakan yang pertama dan sebagian besar *target audience* masih awam terhadap tentang apa filmnya atau tentang apa *franchise* tersebut, maka poster film dikerjakan sedemikian mungkin untuk menggaet penonton, dengan menunjukkan hal-hal terbaik yang telah dibuat oleh kru film dan mengemasnya sedemikian rupa secara visual agar menarik minat dan rasa penasaran orang awam untuk menonton. Terkadang poster dibuat semenarik mungkin dengan memberikan unsur-unsur semiotika di dalamnya, terkadang rasa ketertarikan itu juga muncul dari sekedar menaruh gambar *actor* terkenalnya di dalamnya, tanpa memberikan unsur semiotika atau pesan lain selain daripada sekedar foto pemeran filmnya. Namun terlepas dari adanya semiotika atau tidak pada poster film, semua poster film secara dasarnya dibuat dengan prinsip-prinsip desain untuk membuatnya tepat dilihat secara visual. Di masa mendatang, peran poster film mungkin akan sedikit berbeda lagi, atau tetap sama. Untuk para peneliti poster film berikutnya, diharapkan untuk selalu mengikuti perkembangan jaman terutama di media sosial, internet, atau bentuk terbaru media promosi (*online* maupun *onsite*), karena cara promosi film akan selalu mengikuti kebutuhan *target audience*

mereka, dan itu berarti poster film akan mengikuti perkembangan teknologi dan sosial dari *target audience* mereka.

REFERENSI

- Aisyah, Wulandari. 2020. "Representasi Makna Visual Pada Poster Film Horror Perempuan Tanah Jahanam". *Jurnal Barik*, Vol. 1 No. 1, Tahun 2020, 69-81
- Colbert, David. 2005. *The Magical World of Narnia*. Australia: Penguin Group
- Dadan Rusmana, M. 2014 *Filsafat Semiotika*. In M. Dadan Rusmana, *Filsafat Semiotika* (p. 106). Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Ford, Paul F. 1980. *Companion to Narnia*. San Francisco: Harper and Row.
- Irawan, Ade. (2022). "12 Alat Panjat Tebing yang Wajib untuk Mendaki" diunduh pada tanggal 17 Februari 2023, dari <https://www.sehatq.com/review/alat-panjat-tebing>
- Kieren. (2021). "How Fast are Polar Bears?" diunduh pada tanggal 17 Februari 2023, dari <https://polarguidebook.com/how-fast-are-polar-bears/>
- Nawiroh Vera, M. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. In M. Nawiroh Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (p.23). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putri, Arum Sutrisni. (2019). "Salju: Pengertian, Karakteristik, Proses, dan Manfaat" diunduh pada tanggal 16 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/27/120000069/salju-pengertian-karakteristik-proses-dan-manfaat?page=all>
- Sobur, A. 2009. *Analisis Teks Media*. Bandung.
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Pers.
- Supriyono, R. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. In R. Supriyono, *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* (pp. 57-85). Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Szathmary. (2022). "How Fast Can a Horse Run?" diunduh pada tanggal 17 Februari

- 2023, dari <https://horseyhoooves.com/how-fast-can-a-horse-run/>
- Tino Saroengallo. 2008. *Produksi Film*. Jakarta: Intisan.
- Wahjuwibowo, D.I. 2018. In D.I. Wahjuwibowo, *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (p.11). Jakarta: Mitra Wacana Media.
2020. “*Every Chronicles of Narnia Movie Ranked from Worst to Best*” diunduh pada tanggal 16 Februari 2023, dari <https://screenrant.com/chronicles-narnia-movies-ranked-worst-best/>
2023. “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kaji” diunduh pada tanggal 17 Februari 2023, dari <https://kbbi.web.id/kaji>
2023. “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti tebing” diunduh pada tanggal 17 Februari 2023, dari <https://kbbi.web.id/tebing>