



## Analisis Makna Visual Poster Film Anime “Suzume”

Arfin Tri Petra<sup>1\*</sup>, Dwi Mutia Sari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, FBS, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Korespondensi penulis: [arfintripeta@gmail.com](mailto:arfintripeta@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to analyze the visual meaning in the anime film poster Suzume using the visual semiotics approach by Kress and van Leeuwen, supported by Adi Kusrianto's visual communication theory and Rustan's visual elements. The research employs a qualitative descriptive method, focusing on typography, illustration, color, and layout. The findings show that the Suzume poster conveys a profound message through the combination of visual elements and semiotic structure. The transitional serif typography creates a classic and serious impression. The illustrations depict the main characters and symbols such as the door and chair, representing themes of journey, disaster, and personal growth. Dominant colors like blue, orange, white, and green evoke specific emotions and strengthen the visual message. The analysis based on visual metafunctions reveals that, representationally, the poster portrays the protagonist's mission to close disaster-causing doors. Interpersonally, it builds an emotional connection through the characters' expressions and gestures. Compositonally, it demonstrates effective visual balance. In conclusion, the Suzume poster successfully conveys the film's thematic message through strong and communicative visual design.

**Keywords:** Visual meaning, film poster, Suzume, Kress and van Leeuwen

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna visual dalam poster film anime Suzume dengan menggunakan pendekatan semiotika visual menurut Kress dan van Leeuwen, serta didukung teori komunikasi visual Adi Kusrianto dan elemen visual dari Rustan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan fokus pada tipografi, ilustrasi, warna, dan tata letak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa poster Suzume menyampaikan pesan mendalam melalui perpaduan elemen visual dan struktur semiotik. Tipografi serif transitional memberi kesan klasik dan serius. Ilustrasi menampilkan karakter utama dan simbol seperti pintu dan kursi, yang merepresentasikan tema perjalanan, bencana, dan pertumbuhan diri. Warna dominan biru, oranye, putih, dan hijau membangkitkan emosi tertentu dan memperkuat pesan visual. Analisis metafungsi visual mengungkapkan bahwa secara representasional, poster menggambarkan misi tokoh utama dalam menutup pintu-pintu bencana. Secara interpersonal, poster menciptakan hubungan emosional melalui ekspresi dan gestur karakter. Secara komposisional, poster menunjukkan keseimbangan visual yang efektif. Kesimpulannya, poster Suzume berhasil menyampaikan pesan tematis film secara visual dan komunikatif.

**Kata kunci:** makna visual, poster film, Suzume, Kress dan van Leeuwen

### 1. LATAR BELAKANG

Poster merupakan media penting dalam komunikasi visual yang berperan besar dalam mempromosikan dan menyampaikan karakteristik, tema, serta daya tarik sebuah karya anime kepada khalayak. Poster anime Suzume dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki gaya visual yang khas dan kemampuan dalam menyampaikan pesan mendalam secara simbolis dan estetis. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi visual dari Kusrianto yang menekankan pentingnya elemen-elemen seperti warna, komposisi, dan simbol dalam penyampaian pesan visual (Kusrianto, 2007). Untuk memperkuat pemahaman terhadap aspek teknis desain, digunakan juga teori elemen visual dari Rustan, yang meliputi aspek seperti tipografi, ruang negatif, dan keseimbangan visual (Rustan, 2014).

Analisis dilakukan menggunakan pendekatan semiotika visual dari Kress dan van Leeuwen yang membagi struktur makna menjadi tiga metafungsi utama, yaitu representasional, interpersonal, dan komposisional (Kress & van Leeuwen, 2006). Pendekatan gabungan ini memungkinkan peneliti mengkaji bagaimana makna visual dalam poster Suzume dikonstruksi dan dikomunikasikan kepada audiens. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan studi desain komunikasi visual, khususnya dalam konteks media populer seperti anime, serta memberikan wawasan mengenai bagaimana elemen visual mempengaruhi persepsi dan interpretasi penonton.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Komunikasi visual**

Menurut (Kusrianto, 2007), Desain Komunikasi Visual atau DKV itu adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen - elemen grafis yang berupa bentuk gambar,tatanan huruf,serta komposisi warna dan layout (tata letak perwajahan). Dan tentunya gagasan bisa diterima oleh orang lain atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Desain Komunikasi Visual juga bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (arts of communication) dengan menggunakan bahasa rupa (visual language) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sedang bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf dan sebagainya yang disusun berdasarkan kaidah bahasa visual yang khas berdasar ilmu tata rupa. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan (baik sosial maupun komersial ataupun berupa informasi, identifikasi maupun persuasi).

### **Semiotika Kress dan Leewuen**

Teori semiotika visual Kress mengkaji relasi tanda pada media, terutama dalam konteks visual. Kress memfokuskan pada analisis makna yang terkandung dalam gambar, warna, dan komposisi visual dalam sebuah karya seni atau media visual.

Teori semiotika visual Leuwen memfokuskan pada analisis makna yang terkandung dalam tanda-tanda visual, seperti gambar, warna, dan komposisi visual. Leuwen mengkaji bagaimana tanda-tanda visual tersebut berinteraksi dengan penonton dan bagaimana makna tersebut dikonstruksi melalui interaksi tersebut.

Teori multimodalitas diadaptasi guna mengeksplisitkan pesan komunikasi yang dimiliki oleh language resources (segala sumber daya multimodal) dari teks selanjutnya sumber daya multimodal ini diidentifikasi dan dilabeli dengan istilah mode visual dan mode verbal. Mode visual di kenali dalam bentuk gambar, warna, vector dan dalam bentuk Bahasa lain selain linguistik. Sementara itu, mode verbal di manivestasikan melalui bentuk Bahasa (linguistik). Karena teori teori saling bersifat mendukung dan saling melengkapi, teori enklitik dibangun melalui penggabungan gagasan multimodalitas Kress dan Van Leeuwen sebagai teori utama dengan teori relevan pada ranah penelitian ini.

Kerangka analisis tata Bahasa visual dalam penelitian ini didasarkan pada gagasan dari Kress dan Van Leeuwen. Dalam merumuskan gagasan visualnya ini kress dan Leeuwen mengadaptasi teori metafungsi Bahasa dari (Halliday, 2014). Seperti halnya teks linguistic, mode visual memiliki metafungsi ideasional, interpersonal dan textual. Dalam sistem komunikasi, mode visual seperti semua semiotic modes (mode semiotika), harus memenuhi persyaratan komunikasi dari konsep, representasi sampai adanya aktivitas pertukaran informasi. Dengan prinsip dasar metafungsi halliday, (Kress dan van Leeuwen, 2006) melabeli metafungsi mode mode visual dengan representasional metafunction, Interpersonal metafunction, Compositional metafunction.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kualitatif yaitu menganalisis objek yang sudah ada sebelumnya, seperti yang telah dipaparkan oleh Sugiyono (2014) kualitatif merupakan penelitian yang tidak memiliki sangkutan dengan yang bukan angka, mengumpulkan dan menganalisis data yang bersifat naratif. Sedangkan metode deskriptif menggambarkan data secara faktual dan apa adanya. Penelitian ini mengkaji elemen visual dan makna pada poster film anime Suzume no tojimari dengan menggunakan teori desain komunikasi visual dan teori elemen visual yang berfokus pada elemen visual karakter dan background berupa warna, artwork, tipografi, dan layout.

Dalam mengkaji makna yang terkandung pada poster film anime Suzume no tojimari menggunakan analisis gambar semiotika komunikasi visual Kress dan Leeuwen yang terbagi menjadi tiga kerangka jenis tugas metasemiotik dalam pembentukan makna yang terdiri dari : representasional metafunction, interpersonal metafunction, dan compositional metafunction, (1) Representasional metafunction : menjelaskan isi gambar melalui represented participants (orang, objek, dan tempat) yang terdapat pada gambar tersebut. 2) Interpersonal metafunction

: menjelaskan aksi semua pihak (perancang, orang, objek, tempat dan pemilih), yang terlibat dalam kegiatan produksi dan melihat gambar. 3) Compositional metafunction : menjelaskan atau layout yang menyatukan berbagai tanda ke dalam aturan-aturan agar terlihat sebagai sebuah kesatuan

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini melalui metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika komunikasi visual Kress dan Leeuwen. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, aspek-aspek penting yang menjadi pertanyaan penelitian mengidentifikasi visual dan menganalisis makna pada poster film anime Suzume, dengan memperhatikan elemen visual yang dijelaskan menurut Rustan yaitu atwork, warna, tipografi, dan layout.

Pada poster film anime Suzume mempunyai dua elemen penyusun desain, yaitu elemen visual dan elemen verbal. Gaya desain dari poster anime suzume ini adalah 2D Dimana ilustrasi dari poster memiliki volume massa serta tampak sepert penuh menyerupai objek kehidupan nyata yang penuh warna dan mengandung fantasi.



Sumber: Google(2025)

**Gambar 1. Elemen-elemen Visual Poster Film Suzume**

## **Analisis makna visual poster Suzume**

### **1. Representasional Metafunction**

Pada representasional metafunction memiliki dua struktur dasar berupa struktur naratif dan konseptual. Struktur naratif memberikan ruang bagi audience untuk membuat sebuah cerita mengenai orang, objek, dan tempat dalam gambar. Sedangkan struktur konseptual cenderung memberikan Gambaran mengenai siapa yang represented participant wakili.

#### **a. Struktur naratif**

Struktur naratif pada media poster anime “Suzume” berupa visualisasi karakter utama Suzume yang sedang berkumpul dengan peran pendukung lainnya yang memvisualkan sekilas isi cerita dalam film anime “Suzume”, dapat dilihat dari artwork ilustrasi karakter utama Suzume yang sedang membuka pintu dengan ekspresi yang cemas akan sesuatu yang akan terjadi jika pintu tersebut terbuka dan Suzume juga memegang sebuah kursi yang mana nantinya kursi tersebut menjadi bagian penting pada film yaitu sebagai batu kunci segel pertama untuk menyegel gerbang di tokyo, mempresentasikan bahwa karakter utama Suzume mempunyai misi untuk menutup semua pintu yang terbuka agar cacing yang akan menyebabkan bencana tidak keluar. Dan juga mempresentasikan salah satu adegan di film saat Suzume pertama kali membuka pintu dengan ekspresi yang kaget.

#### **b. Stuktur konseptual**

Struktur konseptual pada media poster “Suzume” yang memberikan visual Gambaran siapa atau apa yang di wakilkannya tentang isi dari cerita pada film “Suzume” yang di visualisasikan melalui elemen visual yang mencakup warna dan artwork. Warna yang mendominasi pada poster yaitu warna biru pada background poster. Warna biru yang mendominasi pada background memberikan Gambaran terhadap latar belakang cerita, yang mana isi cerita berlatar belakang kehidupan di balik pintu misterius yang disebut dengan ever-after yaitu alam eksistensi tempat makhluk hidup pergi setelah kematiannya. Semua waktu ada secara bersamaan di tempat ini. Namun, ada pintu di Tohoku yang memungkinkan Sebagian makhluk hidup untuk masuk.



Sumber : Google

**Gambar 2. Ever after film Suzume**

## **2. Interpersonal metafunction**

Interpersonal Metafunction dibagi menjadi tiga diantaranya the image act dan gaze, size of frame dan sosial distance, dan perpective dan subjective image. Pada elemen visual artwork ilustrasi karakter Suzume dan karakter pendukung lainnya terdapat interpersonal metafunction yaitu gaze yang mempresentasikan opjek pada gambar melalui sebuah tatapan dan sikap tubuh (gesture).

Interpersonal metafunction pada karakter yang terdapat pada poster antara lain :

### a. Suzume

Pada artwork ilustrasi Suzume memiliki tatapan kedepan dengan ekspresi wajah yang cemas memberikan makna yang takut akan terjadi sesuatu. Dengan gestur tangan membuka pintu dan memegang sebuah kursi berkaki tiga.

Suzume digambarkan dengan pose yang tegas, seakan siap untuk menghadapi tantangan besar yang ada di depan. Meskipun ia adalah seorang gadis muda, posisinya di poster menunjukkan bahwa ia adalah karakter yang memiliki kekuatan batin dan keberanian untuk menghadapi takdirnya, meskipun harus menghadapi hal-hal yang tidak dia pahami sepenuhnya.



Sumber : Arfin Tri Petra

**Gambar 3. Interpersonal metafunction pada Suzume**

b. Souta

Dalam poster, Souta digambarkan dengan ekspresi yang serius, yang mencerminkan beban berat yang dia bawa. Dia jelas memiliki kesadaran tentang bahaya yang ada di depan mereka, tetapi dia juga menunjukkan rasa tanggung jawab dan keberanian untuk melindungi Suzume dan dunia dari bencana dan juga gestur tangan yang memegang sebuah kunci yang berguna untuk menutup pintu supaya cacing bencana tidak keluar dan menyebabkan gempa bumi yang sangat dasyat.



Sumber : Arfin Tri Petra

**Gambar 4. Interpersonal metafunction souta**

### c. Daijin

Dan juga ada karakter kucing yang berdiri tegak di depan Suzume dengan tatapan yang tajam. Daijin digambarkan dengan posisi atau komposisi yang mengarah pada pintu terbuka atau gerbang yang memancarkan cahaya. Kehadiran Daijin dalam poster dengan pintu yang terbuka atau gerbang besar di belakangnya menunjukkan perannya sebagai penjaga atau pengendali kekuatan alam yang lebih besar.

Kucing dalam budaya Jepang sering kali dikaitkan dengan keberuntungan, pelindung, dan entitas mistis. Kehadiran Daijin di poster bisa mencerminkan peran magis yang akan dimainkan dalam perjalanan Suzume, serta hubungan antara manusia dan dunia supranatural



Sumber : Arfin Tri Petra

**Gambar 5. Interpersonal metafunction daijin**

### 3. Compositional metafunction

Compositional Metafunction memiliki 4 sistem diantaranya information value, salience, framing, dan modality. Salience merupakan kemampuan represented participant untuk menarik perhatian (Harrison, 2003).

Berikut komposisi dari gambar yang menyatukan berbagai tanda menjadi sebuah kesatuan:

#### a. Suzume dengan pintu

Di poster, Suzume digambarkan berdiri di depan sebuah pintu (atau gerbang) yang setengah terbuka atau terbuka lebar, yang menjadi simbol penting dalam cerita. Pintu ini, dalam konteks film, bukan sekadar objek fisik, tetapi memiliki makna simbolis yang dalam.

- 1) Pintu sebagai Penyeberangan atau Pembuka. Pintu-pintu dalam film Suzume adalah portal yang menghubungkan dunia manusia dengan dunia lain, atau dengan kekuatan alam yang lebih besar, seperti gempa bumi atau bencana lainnya. Pintu yang terbuka mewakili pembukaan kemungkinan atau risiko bencana yang harus ditangani.
- 2) Metafora untuk Pilihan dan Takdir. Pintu ini juga bisa dilihat sebagai simbol pilihan hidup, keputusan yang harus diambil, dan kontrol atas takdir. Suzume dihadapkan pada tugas untuk menutup pintu-pintu yang bisa menyebabkan kehancuran, yang menggambarkan tema tanggung jawab dan pengendalian terhadap kekuatan yang lebih besar.

b. Latar belakang alam yang memukau

Latar belakang dalam poster sering kali menampilkan pemandangan alam yang luar biasa, baik itu pegunungan, langit, atau kota yang terancam bencana. Ini menggambarkan hubungan film dengan alam yang lebih besar, serta tantangan yang akan dihadapi oleh Suzume dalam perjalanan menyelamatkan dunia dari kehancuran.

Kontras antara Keindahan dan Kehancuran: Di satu sisi, pemandangan alam terlihat sangat indah dan menenangkan, sementara di sisi lain, ada tanda-tanda bahwa dunia ini rentan terhadap bencana yang dapat terjadi kapan saja. Hal ini mencerminkan tema dualitas: alam bisa sangat indah namun juga sangat destruktif.



Sumber : Arfin Tri Petra

**Gambar 6. Latar belakang alam pada poster film ‘suzume’**

c. Simbolis warna

Warna-warna yang digunakan dalam poster juga memiliki makna simbolis. Misalnya:

- 1) Warna Biru sering kali melambangkan keamanan, harapan, dan ketenangan. Dalam konteks ini, biru bisa mengacu pada perjalanan Suzume untuk mengembalikan kedamaian dan stabilitas.
- 2) Warna Merah atau oranye dapat mengindikasikan bahaya, perubahan, atau kekuatan alam yang tidak terkendali, mencerminkan bencana alam yang bisa dipicu oleh pintu-pintu yang terbuka.
- 3) Warna Putih pada Daijin bisa mengandung makna kemurnian, magis, dan juga kesucian, menggambarkan peran Daijin sebagai makhluk yang berhubungan dengan dunia yang lebih besar dari dunia manusia.

#### d. Elemen visual artwork ilustrasi

Elemen visual artwork karakter dan elemen visual tipografi judul “Suzume” di tempatkan pada bagian salience Tengah dan pengaturan posisi elemen visual dua karakter pendukung lainnya juga di tempatkan di Tengah mengkomunikasikan makna bahwa tiga karakter yang ada pada poster merupakan karakter yang memiliki peran sangat penting pada film.



Sumber : Arfin Tri Petra

**Gambar 7. Compositional pada poster “suzume”**

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa poster film anime Suzume berhasil membangun komunikasi visual yang efektif melalui perpaduan elemen desain grafis dan pendekatan semiotika visual menurut Kress dan van Leeuwen. Secara representasional, poster

merepresentasikan narasi karakter utama dalam misi menutup pintu penyebab bencana. Dari sisi interpersonal, ekspresi dan gestur karakter menciptakan keterhubungan emosional dengan audiens, sedangkan secara komposisional, struktur visual poster menunjukkan keseimbangan, penekanan, dan simbolisme yang kuat.

Didukung oleh teori elemen visual dari Kusrianto dan Rustan, penelitian ini memperkuat pemahaman akan peran penting warna, tipografi, dan ilustrasi dalam menyampaikan pesan tematis. Dengan demikian, poster Suzume tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai representasi visual yang kompleks dan bermakna dalam konteks desain komunikasi visual kontemporer.

### **Saran**

1. Penguatan Elemen Tipografi, Meskipun tipografi yang digunakan sudah mendukung kesan klasik dan formal, variasi ukuran dan penempatan teks dapat lebih dioptimalkan agar semakin menarik perhatian dan mudah dibaca oleh audiens.
2. Penggunaan Kontras Warna yang Lebih Kuat, Beberapa elemen warna dalam poster dapat diperjelas agar menciptakan kontras yang lebih tajam untuk meningkatkan daya tarik visual dan memperjelas fokus utama dari poster.
3. Penyempurnaan Tata Letak (Layout), Meskipun poster sudah menerapkan prinsip sequence dan balance dengan baik, pengaturan elemen-elemen utama seperti ilustrasi dan teks dapat lebih disesuaikan agar tidak terlalu padat dan memberikan ruang yang lebih nyaman bagi pembaca.
4. Penonjolan Makna Simbolik, Simbol-simbol yang digunakan dalam poster, seperti pintu dan kursi, dapat diberi penekanan lebih agar pesan tersirat yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami oleh audiens umum.
5. Peningkatan Aksesibilitas Visual, Memastikan bahwa semua elemen desain dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan visual, dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan dan kontras warna.

### **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Halliday, M. A. K., & Matthiessen, C. M. I. M. (2014). Halliday's introduction to functional grammar (4th ed.). Routledge.
- Harrison, C. (2003). Semiotika Sosial Visual: Memahami Bagaimana Gambar Membentuk Makna. London: Palgrave Macmillan.

- Kress, G., & van Leeuwen, T (2006). “Reading Images: The Grammar of Visual Design” (2nd ed.). Routledge.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual, Ilustrasi, tipografi. CV ANDI: Yogjakarta
- Rustan, Surianto (2014). Layout, Dasar dan Penerapannya. Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama. P. 28-29.
- Sugiyono, P. D. (2014). Memahami penelitian kualitatif. bandung: alfabetia.