



## Representasi Legenda Urban dalam Film KKN di Desa Penari (Analisis Semiotika John Fiske)

Fakhri Visan Rahmaddani<sup>\*1</sup>, Aulia Rahmawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: [fahriahmaddann@gmail.com](mailto:fahriahmaddann@gmail.com), [aulia\\_rahmawati.ilkom@upnjatim.ac.id](mailto:aulia_rahmawati.ilkom@upnjatim.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-07-12 Revised: 2023-08-22 Published: 2023-09-02  <b>Keywords:</b> <i>Representation;</i> <i>Film;</i> <i>Urban Legend;</i> <i>KKN.</i>	<i>KKN di Desa Penari</i> is a film that tells the true events of students who are carrying out KKN in Banyuwangi Regency area. This research was conducted to see how urban legends are represented in the KKN in the Dancer Village. The method used in this study uses John Fiske's tic analysis which has three levels, namely the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. Data collection carried out by researchers in this study was documentation and literature study. The results of this study reveal that urban legends are seen in tapal kuda culture, gandrung dance, tapak tilas, offerings, and snakes, which has its own urban legend and has its own ideology. The ideology that works in this film is related to urban legends in which animism and dynamism are found, that there are still people in our society who believe in mystical things in their places.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-07-12 Direvisi: 2023-08-22 Dipublikasi: 2023-09-02  <b>Kata kunci:</b> <i>Representasi;</i> <i>Film;</i> <i>Legenda Urban;</i> <i>KKN.</i>	<i>KKN di Desa Penari</i> adalah film yang menceritakan peristiwa nyata mahasiswa yang sedang melakukan KKN di daerah Kabupaten Banyuwangi. Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana legenda urban direpresentasikan dalam film <i>KKN di Desa Penari</i> . Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika milik John Fiske yang memiliki tiga level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah mengungkapkan bahwa legenda urban yang terlihat terdapat pada budaya tapal kuda, tari gandrung, tapak tilas, sesajen, dan ular yang di mana masing-masing memiliki legenda urban tersendiri dan memiliki ideologi tersendiri. Ideologi yang bekerja dalam film ini memiliki keterkaitan terhadap legenda urban yang di mana ditemukan adanya ideologi animisme dan ideologi dinamisme, bahwa masih ada masyarakat kita yang memiliki kepercayaan terhadap hal-hal mistis di tempat mereka.

### I. PENDAHULUAN

Media massa adalah tempat untuk dapat berkomunikasi bagi masyarakat yang bertujuan untuk memenuhi suatu kebutuhan dalam penyampaian suatu informasi kepada masyarakat luas, bisa dikatakan bahwa media massa merupakan pusat informasi itu muncul. Menurut Bungin (Habibie, 2018) media massa adalah media komunikasi dan juga informasi yang melakukan proses penyebaran informasi ke masyarakat luas secara masal dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Media massa memiliki beberapa bentuk untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas seperti televisi, radio, surat kabar, dan film. Perkembangan mengenai industri perfilman dari zaman dulu hingga sekarang sudah cukup maju dan berkembang, khususnya di negara Indonesia yang di mana teknologi sudah mulai berkembang dan tidak menutup kemungkinan bahwa industri film di Indonesia juga mengalami perkembangan. Film adalah media komunikasi massa, karena dari

komunikasi massa itu sendiri adalah bentuk kegiatan komunikasi yang menggunakan media yang bertujuan untuk menghubungkan komunikator dengan komunikan secara menyeluruh (massal) untuk menyampaikan pesan atau informasi, yang artinya pesan atau informasi tersebut tersebar di mana-mana serta dapat menimbulkan suatu efek tertentu.

Film memiliki banyak genre seperti *action*, *comedy*, *horror*, *thriller*, *gore*, drama, dan masih banyak lagi. Selain genre, film memiliki empat sifat yaitu *story film* (film cerita), *documentary film* (film dokumenter), *news real* (film berita), dan *cartoon film* (film kartun). Film merupakan representasi dari suatu realitas, membentuk dan menghadirkan kembali realitas didasari oleh kode-kode, konvensi, serta ideologi yang berasal dari kebudayaannya. Salah satu gambaran realitas yang ada di tengah masyarakat adalah mengenai budaya yang lekat dengan legenda urban lokal.

Film KKN di Desa Penari adalah film horor Indonesia yang rilis di bioskop pada tanggal 30 April 2022. Banyaknya peminat film bergenre horor terlihat saat pemutaran film KKN di Desa Penari di bioskop Indonesia yang di mana banyak sekali antusias masyarakat Indonesia ingin menonton film tersebut. Dari laman Instagram film\_indonesia pada tanggal 18 Juni 2022, terhitung film tersebut meraih sebanyak 9,2 juta penonton dan berhasil memecahkan rekor film Indonesia terlaris.

Legenda urban merupakan kisah atau cerita yang masih diragukan mengenai kebenarannya yang di mana melibatkan beberapa insiden masa lampau, seringkali legenda urban tersebut termasuk unsur *comedy* atau horor, dan menyebar dengan cepat di tengah masyarakat kemudian diyakini benar mengenai kebenarannya. Setiap wilayah atau kota umumnya memiliki legenda urban tersendiri, meskipun pada akhirnya beberapa dari legenda urban tersebut disebut sebagai mitos dan beberapa legenda urban yang lainnya adalah fakta. Legenda urban terkadang dijaga oleh beberapa sebagian wilayah atau kota dikarenakan tidak jarang legenda urban dari beberapa daerah tersebut dijaga untuk kepentingan tertentu.

Legenda urban di suatu wilayah umumnya berada di lokasi yang di mana memiliki sejarah atau beberapa peristiwa tertentu. Tempat tersebut biasanya berupa gedung tua, gedung atau rumah yang sudah lama tidak berpenghuni, lokasi bekas kecelakaan besar, dan lain-lain (Meutia, 2019). Pada umumnya, legenda urban membahas mengenai hal yang tidak biasa seperti adanya keberadaan makhluk halus, penampakan makhluk halus, kejadian yang tidak masuk akal, dan jika melakukan hal yang tidak benar atau berbicara buruk atau berbicara kotor di tempat tertentu maka orang yang melakukannya akan tertimpa kesialan. Film KKN di Desa Penari dipilih peneliti dikarenakan film tersebut adalah film yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat Indonesia terlepas dari dua kali tertundanya jadwal tayang, selain itu antusias masyarakat Indonesia untuk menonton film tersebut sangat tinggi sehingga film KKN di Desa Penari mampu memecahkan rekor film Indonesia terlaris sebanyak 9,2 juta penonton menurut akun Instagram film\_indonesia.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis

semiotika John Fiske. Penelitian kualitatif digunakan untuk memeriksa berbagai macam masalah yang ada di dalam pemerintahan, masyarakat, atau kelompok budaya. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk membuat penjelasan atau deskripsi, gambaran secara sistematis, data yang faktual dan akurat, serta karakteristik lainnya mengenai fenomena yang sedang diselidiki lalu dianalisis untuk menemukan hasil penelitian dalam film "KKN di Desa Penari" yang memiliki representasi legenda urban.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan data literatur sebagai referensi data pendukung terkait penelitian yang diteliti seperti jurnal, skripsi, dan juga tinjauan lainnya, dan data dokumentasi yang dapat diperoleh atau diakses melalui *website* Disney Plus. Data dokumentasi yang diperoleh adalah data yang nantinya dikelompokkan dalam tiga jenis level menurut John Fiske yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memiliki data utama yaitu film KKN di Desa Penari dan ditonton secara berulang-ulang.
2. Memahami skenario film KKN di Desa Penari sesuai dengan beberapa langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini.
3. Film tersebut dibagi dalam beberapa scene yang di mana scene tersebut memiliki unsur simbol atau tanda legenda urban.
4. Setelah membagi beberapa scene, scene yang sudah dibagi diklasifikasikan berdasarkan tiga level menurut John Fiske yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.
5. Menarik kesimpulan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa legenda urban yang terlihat terdapat pada budaya tapal kuda, tari gandrung, tapak tilas, sesajen, dan ular yang di mana masing-masing memiliki legenda urban tersendiri dan memiliki ideologi tersendiri. Ideologi yang bekerja dalam film ini memiliki keterkaitan terhadap legenda urban yang di mana ditemukan adanya ideologi animisme dan ideologi dinamisme. Kesimpulan pengertian dari kedua ideologi tersebut bahwa masih ada masyarakat kita yang memiliki kepercayaan terhadap hal-hal mistis di tempat mereka.

## B. Pembahasan

Film KKN di Desa Penari menggambarkan kejadian atau peristiwa nyata tentang enam mahasiswa yang sedang melakukan kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di desa pedalaman daerah Kabupaten Banyuwangi. Peneliti melihat adanya penggambaran tokoh pemeran yang mengisyaratkan simbol atau tanda legenda urban seperti Badarawuhi yang merupakan siluman ular, Tari Gandrung asal Banyuwangi, sesajen, dan tapak tilas. Berfokus pada cara mengkaji bagaimana representasi legenda urban diangkat dalam film KKN di Desa Penari. Representasi legenda urban dalam film ini dapat dilihat melalui beberapa scene yang telah diperlihatkan dalam tabel di atas.

### 1. Level Realitas

Dalam level realitas yang di mana meliputi penampilan, kostum, *make up*, lingkungan, gerakan dan ekspresi, peneliti menemukan tokoh yang terdapat dalam film KKN di Desa Penari digambarkan sebagai tokoh yang memiliki pengaruh baik dan buruk dalam hal-hal yang lekat dengan mistis. Bagian lingkungan atau latar, peneliti menemukan bahwa pemilihan latar lokasi desa di pedalaman hutan yang menyerupai gambaran cerita yang viral di media sosial sesuai dengan genre dan jalan cerita dari film KKN di Desa Penari. Selain itu pemilihan latar tempat film ini juga mendorong suasana kesan horor dan mistis pada film KKN di Desa Penari. Beberapa tempat set lokasi yang ditampilkan pada film ini seperti tapak tilas sebagai tempat hiburan para warga dari desa lembut atau desa gaib untuk menikmati pertunjukan Tari Gandrung, sering ditemui sebuah sesajen di beberapa titik tempat dalam *scene* film ini. Gerakan dan ekspresi yang di peragakan oleh tokoh Nur dan teman-teman dalam film KKN di Desa Penari cenderung memperlihatkan ekspresi bingung, bertanya-tanya, dan ketakutan. Ekspresi tersebut tidak hanya sebatas ekspresi yang ditampilkan begitu saja, tetapi juga perpaduan dengan gesture gerakan yang dilakukan oleh pemeran di dalam film ini yang menekankan akan ketakutan mereka saat menerima teror dari sosok Badarawuhi ditengah kegiatan KKN mereka.

### 2. Level Representasi

Dalam level representasi meliputi pengambilan gambar, pencahayaan, editing dan konflik. Pengambilan gambar yang dilakukan dalam film KKN di Desa Penari mayoritas pengambilan gambar yang dilakukan menggunakan teknik *very wide shot* yang tujuannya untuk memperlihatkan kondisi lingkungan sekitar seperti tempat bekas pemandian para penari, tempat kuburan yang di mana makamnya ditutupi oleh kain hitam yang dikunjungi oleh Nur dan teman-teman sekaligus dengan salah satu warga desa setempat. Teknik *mid shot* tujuannya untuk memperlihatkan subjek seperti tokoh Nur dari batas pinggang hingga atas kepala sekaligus memberi ruang untuk bisa bergerak secara luas. Teknik *medium close up* untuk memperlihatkan wajah subjek dari tokoh pemeran film agar terlihat lebih jelas dan juga pengambilan gambarnya sebatas dada hingga atas kepala agar bisa memperlihatkan ekspresi wajah subjek. Teknik *close up* yang hanya mengambil gambar di area bagian kepala subjek tujuannya untuk mengambil atau menangkap emosi subjek secara lebih mendalam agar khalayak yang menonton juga dapat merasakan emosi yang dikeluarkan oleh subjek.

Pengaturan mengenai *lighting* (pencahayaan) yang digunakan pada film ini menggunakan cahaya natural yang ada di set lokasi, dibantu dengan peralatan *lighting* dengan tujuan untuk memperjelas subjek yang ditangkap oleh kamera. Dalam hal pencahayaan, proses *editing* juga memiliki peran sebagai pengaturan kontras cahaya yang di ambil oleh kamera yang biasa disebut sebagai *color grading*. Tujuannya adalah agar cahaya dan warna yang dihasilkan tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap serta mampu menciptakan suasana yang dapat menggugah emosi para khalayak saat menonton film tersebut.

Selain dukungan dari proses pencahayaan dan editing, juga didukung dengan adanya konflik. Konflik dalam film KKN di Desa Penari dapat terjadi karena ada mahasiswa yang sedang melakukan kegiatan KKN dan beberapa diantaranya melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh warga desa yaitu melewati batas desa antara desa alam manusia dengan desa alam gaib yang ada di wilayah tapak tilas

yang di mana legenda urban dari warga setempat apabila melewati batas tersebut akan mendapatkan musibah karena akan dianggap mengganggu alam desa lelembut.

### 3. Level Ideologi

Level ideologi adalah suatu proses umum dalam memberikan pemaknaan pada sebuah film. Dalam film KKN di Desa Penari peneliti menemukan adanya dua ideologi yang bekerja pada film ini yaitu ideologi animisme dan ideologi dinamisme. Ideologi animisme adalah ideologi yang memiliki kepercayaan terhadap makhluk halus atau gaib atau kepada leluhur nenek moyang. Sedangkan pengertian dari ideologi dinamisme adalah ideologi yang memiliki kepercayaan terhadap tempat tua yang dipercaya memiliki unsur-unsur gaib seperti contohnya gua besar, dan mereka yang memiliki kepercayaan dinamisme percaya bahwa ilmu-ilmu kesaktian bisa berasal dari mana saja seperti berasal dari api, batu, air, pohon, binatang, bahkan manusia itu sendiri.

Peneliti melihat munculnya legenda urban dalam film KKN di Desa Penari adalah bagian dari jalan cerita sekaligus inti permasalahan yang terjadi di dalam film ini. KKN di Desa Penari memperlihatkan beberapa legenda urban sebagai sebuah larangan yang harus dipatuhi tetapi berujung menjadi inti permasalahan dalam film tersebut yang di mana menjadi sebuah fokus dalam penelitian ini. Berikut adalah temuan peneliti mengenai bagaimana legenda urban direpresentasikan dalam film KKN di Desa Penari:

#### 1. Tapal Kuda

Tapal Kuda merupakan kawasan yang letaknya berada di provinsi Jawa Timur, lebih tepatnya berada di wilayah Pulau Jawa bagian timur. Menurut Genggong (2014) wilayah tersebut disebut sebagai wilayah Tapal Kuda karena bentuk kawasan tersebut di dalam peta mirip dengan tapal kuda. Kawasan tersebut terdiri dari Pasuruan yang ada di bagian timur, Probolinggo, Lumajang, Situbondo, Jember, Bondowoso dan Banyuwangi. Masing-masing dari kawasan tersebut memiliki tari-tarian khas, seperti contohnya Tari Gandrung asal Banyuwangi yang digunakan dalam film KKN di Desa Penari.

#### 2. Tari Gandrung

Tari Gandrung merupakan tarian yang berasal dari Kota Banyuwangi yang sudah pernah dipentaskan sejak ratusan tahun lalu. Tarian ini berasal dari kebudayaan Suku Osing serta menjadi sebuah bentuk rasa syukur oleh hasil panen pertanian. Tari Gandrung dalam pertunjukannya dibawakan oleh penari laki-laki dan penari perempuan yang di mana masing-masing penari ini memiliki sebuah nama, penari laki-laki disebut sebagai Pemaju atau Paju, sedangkan penari perempuan disebut sebagai Penari Gandrung.

#### 3. Tapak Tilas

Tapak tilas atau bisa disebut dengan napak tilas adalah istilah dari bahasa Jawa. Tapak atau napak memiliki pengertian yaitu kaki, tilas artinya adalah bekas atau jejak. Jejak yang dimaksud di dalam sebuah istilah tapak tilas ini bisa berupa sebuah nama, benda, tempat, atau sesuatu yang dibendakan. Dalam dunia sejarah tapak tilas artinya kejadian atau peninggalan di masa lalu yang bisa dikatakan seperti tokoh masyarakat dari suatu daerah, lokasi atau tempat kejadian yang sempat menggegerkan di wilayah tertentu di masa lalu, dan masih banyak lagi. Tapak tilas dalam film KKN di Desa Penari digunakan untuk hiburan oleh warga desa lelembut (desa gaib) untuk menikmati pertunjukkan Tari Gandrung asal Banyuwangi.

#### 4. Sesajen

Sesajen adalah unsur spiritual yang erat kaitannya dengan tanah Jawa. Sesajen adalah lambang atau simbol yang digunakan sebagai wadah untuk melakukan percakapan atau negosiasi pada dunia gaib. Sesajen dalam film KKN di Desa Penari digunakan untuk ritual yang dilakukan untuk menghormati atau berinteraksi dengan alam dunia gaib. Terkait mengenai tapak tilas, di beberapa daerah atau tempat tertentu, tapak tilas yang dikeramatkan oleh warga sekitar seringkali dikaitkan dengan hal yang berbau dengan mistis. Tidak heran jika sering ditemukan sebuah sesajen di beberapa tempat yang dikeramatkan seperti tapak tilas.

#### 5. Ular

Ular adalah hewan yang berasal dari kelompok reptilia yang tidak memiliki kaki dan memiliki tubuh panjang. Ular juga merupakan hewan yang berbahaya karena

gigitannya yang berbisa dan memiliki racun sehingga bisa membunuh manusia. Selain berbahaya karena bisa-nya, ular adalah hewan yang melambangkan hal-hal kesialan atau menyebabkan kesialan, dan juga melambangkan bencana. Sosok Badarawuhi adalah sosok siluman ular yang sering muncul dan meneror para anggota KKN dalam film KKN di Desa Penari dikarenakan ada beberapa dari anggota KKN yang melanggar aturan di desa yang di datangnya.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penelitian ini adalah penelitian mengenai representasi legenda urban dalam film KKN di Desa Penari. Film ini mengandung unsur budaya legenda urban seperti budaya daerah Tapal Kuda, Tari Gandrung, Tapak Tilas, Sesajen, dan Ular, yang di mana secara tidak langsung masyarakat kita masih ada yang memiliki kepercayaan terhadap hal-hal mistis, kepercayaan terhadap benda-benda atau tempat-tempat yang memiliki unsur gaib yang di mana bisa dikatakan memiliki kepercayaan terhadap ideologi animisme dan ideologi dinamisme. Di Indonesia terutama di daerah Pulau Jawa masih kental dengan hal-hal berbau mistis mengenai legenda urban. Tetapi ada yang memanfaatkan situasi tersebut untuk menjadi sebuah tempat wisata yang membuat masyarakat yang ingin tahu berkunjung ke tempat di mana lokasi legenda urban itu berada. Tetapi ada juga yang terkadang tidak mengerti aturan atau menyalahi aturan di wilayah yang terdapat legenda urban setempat sehingga menimbulkan sebuah kejadian yang tidak diinginkan oleh pihak yang berkaitan. Setiap agama tentunya memiliki aturan-aturan yang mengajarkan sebuah hal kebaikan agar terbebas dari kejadian atau hal buruk, contohnya di agama islam kita diajarkan untuk mematuhi perintah Allah SWT. untuk melaksanakan sholat wajib lima waktu, berbuat baik kepada sesama makhluk hidup dan menjauhi segala larangannya yang merugikan makhluk hidup lainnya atau merugikan diri sendiri.

##### B. Saran

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sebuah wadah untuk mencari informasi yang terkait tentang legenda urban. Bagi sineas (penikmat dan pembuat film), film dapat digunakan sebagai media untuk mendapat

suatu informasi baru atau menjadi wadah media pembelajaran mengenai legenda urban lokal. Untuk peran sosok hantu dan tokoh utama dalam film genre horor mungkin bisa dicoba menggunakan pemeran aktor laki-laki, dikarenakan film horor Indonesia mayoritas menggunakan pemeran aktris perempuan sebagai tokoh utama dan peran sosok hantu.

#### DAFTAR RUJUKAN

- ASRI, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks : Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)". *Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/IAISS/article/view/462/396>
- DELLA FAUZIAH RATNA PUSPITA, I. K. (2018). Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah. *ProTVF*, 2(2), 160-165. <https://jurnal.unpad.ac.id/protvf/article/view/20820/9707>
- EVI ROSFIANTIKA, J. N. (2017). Representasi Yogyakarta dalam Film Ada Apa Dengan Cinta 2. *ProTVF*, 1(1), 49. <https://jurnal.unpad.ac.id/protvf/article/view/13333/6155>
- EVI ZAHARA, M. (2018). Analisis Semiotika Film Mengenai Maskulinitas. *Jurnal Network Media*. 1(1), 1-2. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/junetmedia/article/view/611/575>
- ISMA RAHMADANI, N. N. (2020). Analisis Semiotika Poster Film KKN di Desa Penari. *Professional Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 9(1), 165-166. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/prof/article/view/2572>
- PRAKISNO SATRIO, S. B. (2020). Masyarakat Pendalungan Sekilas Akulturasi Budaya di Daerah "Tapal Kuda" Jawa Timur. *Jurnal Neo Societal*, 5(4), 443-447. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/NeoSocietal/article/view/14316/pdf>
- YOHANA DEBBY, T. I. (2020). Deklarasi Film Horor Indonesia dalam Kajian Reception Analysis. *ProTVF*, 4(2), 2-3. <http://jurnal.unpad.ac.id/protvf/article/view/24171/12909>