

# REPRESENTASI MAKNA VISUAL DALAM POSTER FILM KKN DI DESA PENARI

Ayu Lestari<sup>#1</sup>, Adi Waluyo<sup>#2</sup>

<sup>#1</sup>Dosen Tetap Program Studi Komunikasi PJJ, Universitas Siber Asia

<sup>#2</sup>Mahasiswa Program Studi Komunikasi PJJ, Universitas Siber Asia

Jl. RM Harsono No.1 Ragunan, Ps. Minggu, Jakarta Selatan, (021) 2780-6189

[#Ayulestari@lecturer.unsia.ac.id](mailto:Ayulestari@lecturer.unsia.ac.id)

## Abstrak

Film *KKN di Desa Penari* adalah sebuah film horor Indonesia yang fenomenal, karena sejak ditayangkan secara serentak di bioskop-bioskop di Indonesia tanggal 30 April 2022, sudah mencapai satu juta orang penonton. Poster pada film ini juga tidak dibuat sama dengan poster-poster film pada umumnya, tapi menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang dapat memunculkan karakter ular di poster film tersebut bergerak seperti nyata dan diiringi dengan *backsound* horor film. Penelitian ini bermaksud mengungkap pemaknaan dari poster film *KKN di Desa Penari* dengan teori analisis semiotika model Charles S Pierce melalui pendekatan tiga elemen utama yaitu tanda, objek, dan interpretasi, serta menggunakan paradigma kritis dalam menelaah, mengkaji dan menganalisis data-data yang dikumpulkan dari pengamatan, dokumentasi dan studi kepustakaan terkait dengan obyek penelitian. Hasil penelitian diperoleh makna dari berbagai tanda dan objek yang ada pada poster merupakan representasi dari cerita horor yang dialami ketika para mahasiswa melakukan KKN di sebuah desa. Pesan misteri sangat terlihat jelas dalam gambaran secara menyeluruh dan didukung dengan konsep teknologi *Augmented Reality* (AR) membuatnya menjadi daya tarik yang mengundang rasa ingin tahu penonton untuk mencoba merasakan pengalaman secara langsung fungsi teknologi AR yang ada maupun isi dari cerita dalam format film layar lebar.

**Kata Kunci:** semiotika; charles sanders pierce; poster film; augmented reality; KKN di Desa Penari

## A. Pendahuluan

Baik dalam industri perfilman dunia maupun dalam negeri, genre film horor merupakan salah satu genre yang juga memiliki banyak penggemar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata horor dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat. Menurut Yoesoef, M. (2003) film horor merupakan genre film yang menyajikan hal-hal yang menakutkan, menegangkan, dan mengerikan. Konsep film ini bertujuan untuk membuat penontonnya mendapatkan pengalaman rasa takut dan mengerikan lewat berbagai adegan serta tokoh maupun karakter yang ada dalam film. Film *KKN di Desa Penari* adalah sebuah film horor Indonesia yang baru saja ditayangkan secara serentak di bioskop-bioskop di Indonesia tanggal 30 April 2022. Sebelum menjadi sebuah film, cerita *KKN di Desa Penari* ini awalnya merupakan serangkaian cuitan berseri tentang pengalaman mistis sekelompok mahasiswa yang pernah melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2009 di sebuah desa terpencil, yang dilakukan oleh akun twitter @SimpleM81378523 alias SimpleMan sejak 24 Juni hingga 25 Juli 2019, dan sempat menjadi viral di tahun tersebut. *KKN di Desa Penari* juga telah dituangkan ke dalam bentuk buku novel yang diterbitkan oleh penerbit Bukune pada 16 September 2019. Film yang disutradarai oleh

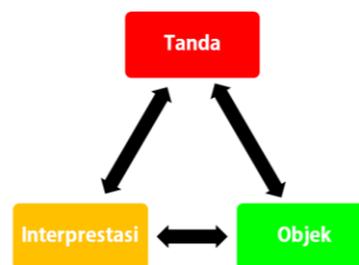
Awi Suryadi ini merupakan salah satu film yang fenomenal di Indonesia saat ini, karena dalam tiga hari penayangannya di bioskop jumlah penontonnya sudah mencapai satu juta orang. Tentunya selain isi cerita, sutradara, para pemain dan lain sebagainya, poster pada film KKN di Desa Penari ini juga menjadi daya tarik bagi yang melihatnya, terkhusus bagi para penggemar film horor. Poster pada film KKN di Desa Penari tidak dibuat sama dengan poster-poster film pada umumnya, Manoj Punjabi sebagai produser film MD Pictures menyatakan dalam keterangan persnya bahwa poster film KKN di Desa Penari adalah poster film pertama di Indonesia yang menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)* yang bisa dinikmati oleh khalayak ramai, sehingga audiens bisa mendapatkan pengalaman yang berbeda dari poster film ini. Untuk itu seperti yang dijelaskan oleh Manoj Punjabi kepada [viva.co.id](http://viva.co.id) setiap pengunjung bioskop dapat melakukan *scanning* terhadap *QR Code* yang ada di poster film KKN di Desa Penari pada setiap bioskop yang menayangkannya. *QR Code* tersebut akan terkoneksi pada sebuah filter di Instagram, dan hasilnya bila diarahkan kamera ke poster film tersebut akan menunjukkan ular di poster film tersebut muncul dan bergerak seperti nyata yang diiringi dengan backsound horor dari film KKN di Desa Penari. Konsep desain yang mencakup pemilihan warna, gambar, tipografi serta efek visual yang dituangkan dalam poster film ini tentunya mengandung makna-makna tertentu. Ada pesan yang ingin disampaikan melalui isi poster tersebut kepada khalayak, dan untuk itulah yang menjadi alasan dan tujuan dari penelitian ini yaitu mengungkap pemaknaan dari poster film KKN di Desa Penari dengan teori analisis semiotika model Charles Sanders Peirce melalui pendekatan tiga elemen utama yaitu tanda, objek, dan interpretasi dengan menggunakan paradigma kritis untuk proses menelaah, mengkaji dan menganalisis data-data yang dikumpulkan dari pengamatan, dokumentasi dan studi kepustakaan terkait dengan obyek penelitian.

### B. Tinjauan Teoritis

Tinjauan Teoritis pada bagian ini sebagai landasan teori yang relevan dengan inti pembahasan dalam penelitian ini.

#### Tanda Dalam Semiotika Model Charles Sanders Peirce

Dalam teori semiotika Charles Sander Peirce, semiotika dilandasi oleh logika yang mempelajari tanda-tanda lewat proses penalaran. Melalui tanda-tanda, manusia kemudian berpikir dan memaknai apa yang ditangkap melalui panca indra ketika berhubungan dengan orang lain. Teori semiotika model ini menekankan pada fungsi serta kegunaan dari suatu tanda sebagai pusat perhatian. Tanda-tanda menjadi hal yang teramat penting dalam sebuah proses komunikasi. Model ini menggunakan tiga aspek penting dalam mengkaji makna yang terkandung dari tanda-tanda yang ada yang dikenal dengan istilah segitiga makna atau *triangle of meaning* dimana objek merupakan sesuatu yang bentuknya fisik dan dapat tertangkap oleh kelima indra manusia. Agar bisa menjadi suatu tanda, maka harus ditafsirkan. Artinya dibutuhkan penafsir yang menjadi peran penting dalam menghubungkan antara tanda beserta objeknya. Rujukan dari tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara pengguna tanda (interpretasi) merupakan hasil dari persepsi dan pemikiran yang menggunakan tanda dan diinterpretasikan ke dalam suatu makna tertentu.



Gambar. 1 Segitiga Makna Charles Sanders Peirce

#### Poster Film

Dalam penelitian Putri, R. A., & Putri, K. Y. S. (2021) poster didefinisikan sebagai sebuah alat visual atau gambar yang bertema dan mengandung pesan persuasif. Sementara menurut Alamsyahullah, M. dan Satriadi (2021) poster film merupakan identitas dan sinopsis sebuah film yang tertuang dalam bentuk grafis, dan memiliki peranan penting untuk mendapatkan perhatian dari audiens agar menonton film yang tayang di bioskop, oleh karenanya dalam membuat poster film dilakukan dengan serius agar menarik perhatian dan menstimulus rasa penasaran pada target audiensnya sehingga tertarik untuk menonton karena melihat poster film tersebut. Poster menjadi sebuah alat yang digunakan untuk mempengaruhi dan menarik perhatian target pembacanya lewat pesan dan informasi yang disampaikan melalui media gambar dan tulisan. Poster menurut Suwarno, S. (2014) merupakan media periklanan sekilas pandang yang berbentuk lembaran informasi, biasanya ditempatkan di dinding. Sementara poster film menurut Perdana, H.P. (2015) adalah poster yang digunakan untuk mengiklankan suatu film. Poster film memiliki peranan yang cukup besar bagi sebuah film karena merupakan bentuk media promosi terhadap film yang ditayangkan. Poster film dapat menjadi wajah hingga gambaran karakter dari sebuah film sesuai dengan genre dari film tersebut. Poster film biasanya berisikan kombinasi warna, objek, dan tipografi yang dipadankan secara harmonis dengan muatan pesan tertentu kepada khalayak. Poster film dalam penelitiannya Perdana, H.P. (2015) terbagi menjadi tiga jenis yaitu :

1. *Teaser Poster*, disebut juga sebagai poster muka yaitu poster yang digunakan sebagai promosi pembuka sebuah film. Teaser poster biasanya mengandung gambar dengan desain mendasar yang tidak memunculkan banyak informasi, dan bertujuan untuk membangun rasa penasaran dan keingintahuan pada sebuah film.



Gambar. 2 Teaser Poster Film Jakarta VS Everybody  
 Sumber : <https://cinemags.co.id>

2. *Character Poster*, poster yang dibuat dengan menampilkan karakter-karakter pemain yang ada dalam sebuah film.



Gambar. 3 Character Poster pada Film Ada apa dengan Cinta 2  
 Sumber : <https://id.wikipedia.org>

3. *International/Theatrical Poster*, poster ini merupakan poster resmi dari sebuah film yang dipajang di bioskop di seluruh dunia seiring dengan penayangan film yang dilakukan secara serentak.



Gambar. 4 International/Theatrical Poster film Laskar Pelangi sebagai

Sumber :

[https://www.imdb.com/title/tt1301264/?ref\\_=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt1301264/?ref_=tt_mv_close)

Terkadang pada AR ini menggunakan kamera dalam pengoperasionalannya, dan informasi AR akan ditampilkan pada video. Dalam penggunaannya tidak lagi diperlukan penanda yang dapat menampilkan elemen-elemen digital. Contoh dari *Marker-less AR* ini dapat ditemukan pada *3D Object Tracking*, *Face Tracking*, dan *Motion Tracking*.



Gambar. 5 Contoh *Marker-less AR*  
Sumber : Lyu, Michael R. (2012)

### *Augmented Reality (AR)*

Teknologi *Augmented Reality (AR)* berdasarkan Joeфри, Y.Y & Anshori, Y (2011) merupakan teknologi dari cabang *computer vision* yang bertujuan untuk menggabungkan citra sintesis ke dalam dunia nyata menggunakan bantuan webcam. Gambar yang tertangkap lalu diolah dan ditayangkan di layar monitor. Sementara berdasarkan pendapat Andriyadi dalam Hanafi, Miftah Rizqi (2015) *Augmented Reality (AR)* merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan konkret yang kemudian diproyeksikan secara *real time*. Secara sederhana teknologi *Augmented Reality (AR)* dapat didefinisikan sebagai sebuah lingkungan nyata yang disisipkan objek dalam bentuk virtual yang integrasi menggunakan teknologi komputer. Adapun menurut Lyu, Michael R. (2012) terdapat dua jenis tipe dari AR, yaitu :

1. *Marker-less AR*, adalah AR tanpa penanda yang umumnya menggunakan fitur *GPS (global positioning system)* atau kompas digital dari perangkat seluler untuk mencari dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

2. *Marker-based AR*, adalah AR berbasis penanda yang biasanya juga menggunakan fitur kamera pada perangkat seluler untuk menganalisis penanda yang ditangkap dalam video. Analisa penanda yang tertangkap tersebut ditampilkan dalam bentuk obyek virtual berupa video. Pengguna dapat melihat obyek virtual yang ada dari berbagai arah dan posisi dengan menggerakkan perangkatnya.



Gambar. 6 Contoh *Marker-based AR*  
Sumber : Lyu, Michael R. (2012)



Gambar. 7 Contoh *Marker-based AR* pada permainan *Pokemon Go*

Sumber : <https://www.imore.com/how-turn-ar-mode-pokemon-go>

Untuk sumber primer lainnya, peneliti juga menggunakan beberapa jurnal dari penelitian sebelumnya yang memiliki fenomena, metode dan analisis yang sejenis sebagai bentuk resume perkembangan metode yang digunakan dalam 5-10 tahun terakhir, yaitu :

- 1) Pada penelitian yang dilakukan oleh Putri, R. A., & Putri, K. Y. S. (2021), mendeskripsikan tentang konstruksi peran ibu pada poster film *Bird Box*. Dengan menggunakan paradigma konstruktivis dan analisis semiotika Charles Sanders Peirce didapatkan kesimpulan konstruksi dan representasi peran ibu pada poster film *Bird Box* digambarkan melalui Sandra Bullock yang merupakan pemeran utama dalam film tersebut. Interpretasi dari objek dan tanda yang nampak mencerminkan peran ibu yang pemberani dan tak kenal takut demi melindungi anak-anaknya, serta representasi dari seorang ibu yang menjadi nahkoda bagi anak-anaknya yang dapat memberikan rasa aman, nyaman, serta tempat bergantung.
- 2) Penelitian Burhan, A. S. S., & Anggapuspa, M. L. (2021) ini bertujuan untuk menganalisis berbagai makna tanda yang tersirat dalam poster film *Bumi Manusia*, dengan menggunakan metode analisis data yang menggunakan empat tahapan tinjauan desain yaitu deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi, dimana pada tahapan interpretasi menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasilnya adalah ditemukan berbagai tanda yang mempunyai kesamaan antara satu dengan yang lain sehingga mendukung pesan yang ingin disampaikan melalui poster film tersebut. Kesimpulannya adalah bahwa visualisasi ilustrasi utama, visual pendukung, warna, dan tipografi yang ditampilkan pada poster *Bumi Manusia* merupakan deskripsi tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia pada masa penjajahan di awal abad ke-20 antara orang pribumi dengan kolonialisme Belanda secara tersirat.
- 3) Penelitian Wulandari, A. I., & Islam, M. A. (2020) yang bertujuan untuk mengetahui makna tanda, yang terkandung pada poster film *Perempuan Tanah Jahanam*, dengan memanfaatkan data primer poster film *Perempuan Tanah Jahanam* dan data sekunder berupa buku, dokumen, serta artikel. Proses analisis menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang meliputi ikon, indeks, dan simbol sebagai tahapan interpretasi. Hasilnya menunjukkan bahwa poster film *Perempuan Tanah Jahanam* merepresentasikan sesuatu yang berbeda dengan kebanyakan poster film horor Indonesia, karena tidak terdapat visual sosok hantu sebagai objek penarik perhatian, poster tersebut juga memuat unsur budaya rural urban yang tergambar pada pakaian yang dikenakan tokoh karakter dalam poster. Poster film tersebut juga menampilkan rasa mencekam dan menakutkan melalui pemilihan unsur-unsur desain yang dituangkan dalam warna, tipografi, dan gambar, yang menjadikan poster ini sebagai bentuk poster film horor dengan gaya yang baru.
- 4) Pada penelitian yang dilakukan oleh Perdana, H.P. (2015) ini bertujuan menunjukkan dan memahami makna yang terkandung dalam poster promosi sinetron *Ganteng-ganteng Serigala*, yang difokuskan kepada pesan *fasial* (ekspresi wajah), pesan *gestural* (gerakan anggota badan seperti mata dan tangan), pesan *postural* (berkenaan dengan seluruh anggota badan), pesan *proksemik*

(pengaturan jarak dan ruang, mengungkapkan keakraban kita dengan orang lain), serta pesan *artifaktual* yang diungkapkan melalui penampilan tubuh, pakaian, dan kosmetik. Sebagai penelitian dengan metode deskriptif kualitatif, menggunakan teknik analisis semiotika Charles Sander Peirce, hasilnya adalah menunjukkan bahwa dalam poster tersebut terdapat tanda-tanda non verbal yang memiliki makna tersendiri, dan makna pesan verbal tentang visualisasi dari sinetron Ganteng-Ganteng Serigala.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Suwarno, S. (2014) ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan ranah interdisipliner karena mampu memadukan berbagai disiplin ilmu dalam pembahasannya. Analisis kualitatif di sini berusaha melihat lebih dalam objek penelitian dengan konsep Islam sebagai landasan ideologis dalam pemaknaan tanda. Untuk menganalisis digunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce dengan konsep segitiga makna. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa tampilan verbal dan visual dari film 99 Cahaya di Langit Eropa ini menjelaskan tanda-tanda kebudayaan dan kejayaan Islam di Eropa serta citra muslim yang sangat mulia serta mencerminkan keselarasan dan keserasian karakteristik tampilan visual poster film.

### C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Peneliti menjadi instrumen kunci, dan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), dengan analisis data yang bersifat induktif/kualitatif, dan berlandaskan pada filsafat postpositivisme Sugiyono (2013). Penelitian kualitatif didefinisikan oleh Creswell dalam Suryadi, Edi et al (2019) sebagai proses investigasi dalam rangka menggali pemahaman terhadap masalah sosial dalam deskripsi yang lengkap dan menyeluruh berbentuk kata-kata, serta dapat

memberikan informasi terperinci yang tersusun dalam kerangka ilmiah.

Pendekatan teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah teori semiotika model Charles Sanders Peirce yang mengkaji makna dari tanda-tanda menggunakan konsep segitiga makna atau *triangle of meaning* obyek, tanda, dan interpretasi. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah poster resmi atau *International/Theatrical Poster* dari film KKN di Desa Penari versi *uncut*, yang sekaligus menjadi data primer untuk penelitian. Sementara untuk data sekunder peneliti melakukan pengambilan data melalui pengamatan, olah dokumentasi dan studi kepustakaan dari berbagai buku, jurnal, skripsi maupun sumber-sumber dari website yang dianggap relevan.

### D. Hasil dan Analisa



Gambar. 8 Gambar identifikasi tanda dan objek pada poster resmi KKN di Desa Penari versi Uncut  
 Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/KKN\\_di\\_Desa\\_Penari\\_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/KKN_di_Desa_Penari_(film))

Dalam poster film resmi KKN di Desa Penari ini peneliti menganalisis data yang ditentukan khusus pada poster film versi *uncut*. Poster ini menggunakan kombinasi unsur-unsur visual yang bisa terbilang sederhana namun tetap harmonis dan berkarakter. Berikut penjabaran hasil dan analisa temuan merujuk pada teori analisa Charles Sanders Peirce dalam perspektif segitiga pemaknaan objek, tanda, dan

interpretasi yang diinterpretasikan dalam bentuk tabel di bawah :

TABEL I  
ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES S PIERCE  
PADA POSTER FILM KKN DI DESA PENARI

HURUF	:	A
TANDA	:	Hitam, abu-abu, dan merah
OBYEK	:	Warna-warna dalam poster
INTERPRETASI	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>Merupakan warna yang identik dengan genre film horor</li> <li>Bentuk dramatisasi pesan mistik yang dari film</li> <li>Warna hitam umumnya mendeskripsikan mistik, kematian, kegelapan, misteri, setan, suram, sesuatu yang menakutkan, dan mengerikan. Warna ini mendominasi gambar poster sehingga mengesankan sebagai sesuatu yang penuh misteri dan mencekam. (Adityawan dalam Hindarti, A. C., 2017)</li> <li>Warna abu-abu, dianggap memiliki makna yang cenderung negatif seperti lembap, kurang percaya diri, serta depresi. Pada poster ini warna abu-abu menjadi bentuk transisi dari gelap ke terang. (Wulandari, A. I., &amp; Islam, M. A. (2020)</li> </ol> <p>Warna merah, mempunyai arti yang sangat kuat dan menonjol. Warna merah dalam poster ini memberikan kesan bahaya, darah, agresif, kemarahan, kekejaman, serta energi atau kekuatan. Secara psikologis warna merah dapat memberi efek tekanan pada yang melihatnya. (Adityawan dalam Hindarti, A. C., 2017)</p>
HURUF	:	B
TANDA	:	Perempuan penari
OBYEK	:	Sosok seperti manusia perempuan tampak belakang mengenakan pakaian tradisional Jawa yang berdiri dengan gemulai seperti pose penari menyatu dengan potongan pohon yang berakar kuat pada bagian bawahnya
INTERPRETASI	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penari tradisional perempuan yang cantik, dan gemulai</li> </ol> <p>Penari ini mempunyai ikatan yang kuat terhadap daerah dimana pohon tersebut tumbuh dan mengakar. Tarian yang disajikan dapat diinterpretasikan sebagai bentuk budaya yang telah turun menurun sejak dulu kala</p>
HURUF	:	C
TANDA	:	Asap
OBYEK	:	Kabut seperti asap
INTERPRETASI	:	Merupakan dampak dari bakaran dupa/bukhur atau kemenyan yang dilakukan. Kabut asap ini juga dapat diinterpretasikan sebagai nuansa mistis dan magis yang mengiringi lokasi desa ketika proses menari dilakukan oleh

	:	para penari
HURUF	:	D
TANDA	:	Wadah pembakaran dupa/bukhur atau kemenyan
OBYEK	:	Benda berwarna hitam yang tersusun di tengah akar pohon
INTERPRETASI	:	Wadah pembakaran dupa/bukhur atau kemenyan yang tampak merupakan wadah yang sepertinya biasa digunakan untuk membakar dupa/bukhur atau kemenyan dalam rangka prosesi ritual berbau mistik baik sebelum maupun sedang berlangsungnya tarian
HURUF	:	E
TANDA	:	Akar pohon tua
OBYEK	:	Bentuk menyerupai akar pohon yang muncul di permukaan berwarna abu-abu
INTERPRETASI	:	Melambangkan sebuah kekuatan yang telah dipercaya dan dipegang teguh secara turun temurun hingga mengakar begitu kuat dan menjadi karakter dari desa tempat para penari
HURUF	:	F
TANDA	:	Huruf MD dengan ke khas-annya
OBYEK	:	Tipografi berwarna hitam di bagian kiri bawah poster
INTERPRETASI	:	Merupakan logo dari MD Entertainment sebagai rumah produksi yang memproduksi pembuatan film KKN di Desa Penari
HURUF	:	G
TANDA	:	Credit Title
OBYEK	:	Kumpulan huruf yang tersusun berwarna hitam di bagian bawah poster
INTERPRETASI	:	Daftar nama orang-orang yang terlibat dalam sebuah film yang mencakup : pemain (aktor dan aktris), sutradara, penulis skenario, penata kamera, produser, dan lain sebagainya
HURUF	:	H
TANDA	:	30 April 2022
OBYEK	:	Tipografi berwarna merah pada bagian atas poster
INTERPRETASI	:	Informasi tanggal penayangan secara serempak film KKN di Desa Penari di seluruh bioskop di Indonesia
HURUF	:	I
TANDA	:	Kalimat “a terrifying true story revealed by @simpleman”
OBYEK	:	Tipografi berwarna putih pada bagian atas poster di bawah tipografi merah
INTERPRETASI	:	Sebagai pengantar penjelas film KKN di Desa Penari merupakan kisah nyata mengerikan yang diungkapkan oleh @simpleman

HURUF	:	J
TANDA	:	Ular
OBYEK	:	Sosok ular yang melingkar di tubuh penari dengan posisi menghadap kebalikan dari si penari.
INTERPRETASI	:	Dalam berbagai mitologi, sosok ular digambarkan sebagai representasi dari kejahatan atau kekuatan jahat, kegelapan, hingga mistisme dan identik. Sosok ular yang melingkar dapat diinterpretasikan sebagai sebuah kekuatan gaib yang merasuki diri penari.
HURUF	:	K
TANDA	:	Kalimat "a Manoj Punjabi Production"
OBYEK	:	Tipografi berwarna putih tepat di belakang sosok perempuan
INTERPRETASI	:	Orang yang menjadi <i>produser</i> dari film KKN di Desa Penari
HURUF	:	L
TANDA	:	Kalimat KKN di Desa Penari
OBYEK	:	Tipografi berwarna merah di tengah poster
INTERPRETASI	:	Merupakan judul dari film
HURUF	:	M
TANDA	:	Uncut
OBYEK	:	Tipografi <i>UNCUT</i> di dalam kotak berwarna merah
INTERPRETASI	:	Menjelaskan bahwa film tersebut adalah versi yang tidak dipotong dan berlaku untuk usia dewasa atau 17+
HURUF	:	N
TANDA	:	Simbol dolby stereo
OBYEK	:	Tipografi berwarna hitam di sebelah kanan bawah poster
INTERPRETASI	:	Film ini menggunakan teknologi yang menghasilkan suara <i>surround digital (sound)</i> .
HURUF	:	O
TANDA	:	Bumi atau sebuah daratan
OBYEK	:	Sebuah bidang yang berbentuk menyerupai seperempat lingkaran berwarna abu-abu
INTERPRETASI	:	Melambangkan sebuah lokasi atau daerah tertentu di dunia
HURUF	:	P
TANDA	:	Potongan wajah perempuan
OBYEK	:	Potongan wajah berwarna merah pada tipografi KKN
INTERPRETASI	:	Peneliti tidak dapat melihat dengan jelas sosok wajah siapa, apakah karakter dari penari atau karakter dari peserta KKN yang mengalami peristiwa mencekam selama kegiatan KKN berlangsung di

Desa tersebut
---------------

Selain hasil dan analisa diatas, proses penelitian juga dilakukan terhadap penggunaan teknologi *Augmented Reality (AR)* pada poster resmi yang ada, dengan melakukan scanning *QR Code* pada digital poster di gambar 9, dan berikut hasil dan analisisnya :



Gambar. 9 Digital Poster AR Experience KKN di Desa Penari  
 Sumber : Twitter Awi Suryadi (Sutradara Film KKN di Desa Penari)



Gambar. 10 Hasil AR Experience pada Poster Film KKN di Desa Penari  
 Sumber : Dokumentasi pribadi

TABEL III  
ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES S PIERCE  
MENGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA POSTER FILM  
KKN DI DESA PENARI

TANDA	:	Animasi Ular
OBJEK	:	Sosok ular
INTERPRETASI	:	Sosok ular pada poster yang hidup dan bergerak melingkari sosok tubuh penari tersebut direpresentasikan sebagai wujud kuasa jahat yang ada dalam diri sang penari
TANDA	:	Suara
OBJEK	:	Musik latar gending Jawa dengan seorang sinden yang bernyanyi berbahasa Jawa
INTERPRETASI	:	Suara musik latar bernuansa Jawa menggambarkan bahwa film ini memiliki <i>setting</i> di daerah Jawa yang masih kental dengan adat istiadat di segala aspek kehidupan masyarakatnya

### E. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat ditemukan dengan jelas makna dari berbagai tanda dan objek yang ada pada poster film KKN Di Desa Penari dengan menggunakan teori analisa semiotika Charles Sanders Pierce, merupakan representasi dari cerita horor yang dialami ketika para mahasiswa melakukan KKN di sebuah desa. Pesan misteri sangat terlihat jelas dalam gambaran secara menyeluruh dari poster ini versi uncut ini, ditambah dengan konsep teknologi *Augmented Reality (AR)* membuatnya menjadi daya tarik yang mengundang rasa ingin tahu penonton untuk mencoba merasakan pengalaman secara langsung membuktikan fungsi teknologi *AR* yang ada maupun isi dari cerita dalam format film layar lebar.

### REFERENSI

- [1] Yoesoef, M. (2003). Film Horor Sebuah Definisi yang Berubah. *Wacana*, 5(2), 1-113.
- [2] Tamborini, R., et all. (1987). Preference for graphic horror featuring male versus female victimization: Personality and past film viewing experiences. *Human Communication Research*, 13(4), 529-552.
- [3] kompas.com. Dewi, R.K. 01 Januari 2021. Mengapa Konten Horor Lebih Disukai Masyarakat. Diakses dari <https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/01/200800765/menga-pa-konten-horor-lebih-disukai-masyarakat-indonesia-?page=all>
- [4] Alamsyahrullah, M., Satriadi. (2021). Pengaruh Poster Film Dalam Peluncuran Sebuah Film. Diakses dari : [https://www.academia.edu/49021149/PENGARUH\\_POSTER\\_FILM\\_DALAM\\_PELUNCURAN\\_SEBUAH\\_FILM](https://www.academia.edu/49021149/PENGARUH_POSTER_FILM_DALAM_PELUNCURAN_SEBUAH_FILM)
- [5] Joefriede, Y. Y., & Anshori, Y. (2011). Teknologi Augmented Reality. *MEKTEK*, 13(3).
- [6] viva.co.id. Jumat, 8 April 2022. Adinda Permatasari & Aiz Budhi. Canggih, Poster Film KKN di Desa Penari Bisa 'Hidup'. Diakses dari [https://www.viva.co.id/showbiz/film/1465045-canggih-poster-film-kkn-di-desa-penari-bisa-hidup?page=2&utm\\_medium=selanjutnya-2](https://www.viva.co.id/showbiz/film/1465045-canggih-poster-film-kkn-di-desa-penari-bisa-hidup?page=2&utm_medium=selanjutnya-2)
- [7] Kotler, Philip et al (2005). *Principles of Marketing: 4th European Edition*. Edinburg gate: Pearson Education.
- [8] Rayhaniah, S. (2022, April 7). Semiotika Komunikasi. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ykqt2>
- [9] Burhan, A. S. S., & Anggapuspa, M. L. (2021). ANALISIS MAKNA VISUAL PADA POSTER FILM BUMI MANUSIA. *BARIK*, 3(1), 235-347.
- [10] Putri, R. A., & Putri, K. Y. S. (2021). KONSTRUKSI PERAN IBU PADA POSTER FILM BIRD BOX (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES S. PEIRCE). *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 15(2), 159.
- [11] Wulandari, A. I., & Islam, M. A. (2020). REPRESENTASI MAKNA VISUAL PADA POSTER FILM HOROR PEREMPUAN TANAH JAHANAM. *BARIK Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(1).
- [12] Perdana, H.P. (2015). MAKNA POSTER PROMOSI SINETRON GANTENG-GANTENG SERIGALA (STUDI ANALISIS SEMIOTIKA). *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2015, 3(3) 200-210
- [13] Suwarno, S. (2014). REPRESENTASI MAKNA VISUAL POSTER FILM RELIGIUS (Studi Semiotika Poster Charles S. Pierce Pada Film 99 Cahaya di Langit Eropa). *Communication*, 5(2).
- [14] Herayani, Eka et all. (2021). *Manajemen Pemasaran (Dasar & Konsep)*. Bandung: Media Sains Indonesia
- [15] Firmansyah, Anang. (2019). *Pemasaran Produk dan Merek (Planning & Strategy)*. Pasuruan: Qiara Media
- [16] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [17] Hanafi, Miftah Rizqi. (2015). *Analisis dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- [18] Lyu, Michael R. (2012). Digital Interactive Game Interface Table Apps for Ipad. *Jurnal Penelitian*. The Chinese University of Hongkong.
- [19] Hindarti, A. C. (2017). ANALISIS SEMIOTIKA POSTER FILM "PENGABDI SETAN".
- [20]