

ANALISIS BAHASA RUPA DAN SIMBOLISME MISTIS DALAM PENGGAMBARAN KARAKTER BADARAWUHI DI FILM KKN DI DESA PENARI

Lucky Fernanda Setiawan¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹luckyfernandasetiawan3@gmail.com

Received:
01-03-2026
Reviewed:
08-03-2026
Accepted:
25-03-2026

ABSTRAK (11pt): Badarawuhi merupakan karakter horor Indonesia yang muncul dari narasi viral “KKN di Desa Penari” (2019), kemudian diadaptasi ke dalam film berjudul sama pada tahun 2022. Ia digambarkan sebagai sosok wanita penari gaib penunggu desa yang mencari *dawuh* atau penari yang akan mengelilingi Desa Penari. Penelitian ini menganalisis bagaimana visualisasi tokoh Badarawuhi membentuk makna atau sifat karakter tersebut. Analisis menggunakan teori struktur film, bahasa rupa (Primadi Tabrani), dan Teori Semiotika (Ferdinand de Saussure). Berdasarkan struktur film, dalam durasi 2 jam, 9 menit, 26 detik ditemukan sembilan adegan yang menampilkan tokoh Badarawuhi. Dari sembilan adegan tersebut, tiga adegan terakhir dipilih sebagai bagian klimaks, yaitu adegan tujuh, delapan, dan sembilan. Dalam tiga adegan ini, ditemukan 26 *shot* Badarawuhi yang kemudian dianalisis menggunakan bahasa rupa untuk mengurai unsur gambar secara struktural. Hasil analisis bahasa rupa kemudian digunakan sebagai “penanda” dalam teori semiotika Saussure untuk mengidentifikasi makna representasi karakter. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa Badarawuhi merepresentasikan citra perempuan sebagai sosok penguasa, kecantikan, sekaligus jahat dalam struktur sosial tradisional, serta menggabungkan konteks kepercayaan lokal dengan konteks modern seperti KKN. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa teori bahasa rupa dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan dekonstruksi visual sebelum dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan pendekatan semiotika.

Kata Kunci: Film, Bahasa Rupa, Semiotika, Badarawuhi

ABSTRACT: *Badarawuhi is an Indonesian horror character from the viral 2019 narrative KKN di Desa Penari and was later adapted into the 2022 film. In the movie, she is portrayed as a mystical female dancer who protects the village, using her powers to find a dancer who will circle the village, known as Dawuh. This study explores how visualizing a character like Badarawuhi conveys her meaning and essence. The analysis applies film structure, visual language (as outlined by Primadi Tabrani), and Ferdinand de Saussure's Semiotics Theory. The findings show that Badarawuhi appears in nine scenes throughout the film's 2-hour, 9-minute runtime, with the climax unfolding in the last three scenes (seven, eight, and nine). The study also identifies 26 shots of Badarawuhi, which are analyzed using visual language to interpret the structural elements of the imagery. These elements are then examined through Saussure's semiotics to uncover the deeper meanings behind Badarawuhi's portrayal. The study concludes that by blending local folklore with contemporary issues such as KKN, Badarawuhi embodies the symbolic dualities of women as rulers, beauty, and evil within traditional social structures. In addition, the research suggests that visual language theory serves as a valuable method for deconstructing images, providing a basis for semiotic analysis.*

Keywords: *Film, Visual Language, Semiotics, Badarawuhi*

PENDAHULUAN

Film adalah media komunikasi visual yang dapat merepresentasikan budaya. Representasi ini mengenalkan kebudayaan kepada publik dan dapat membentuk persepsi tentang ideologi budaya melalui gambar. Hal ini mencerminkan nilai, tradisi, kepercayaan, serta identitas sosial dalam komunitas (Rizal, 2014).

Di Indonesia, budaya sering digunakan dalam film, terutama cerita mitos atau kepercayaan masyarakat. Kisah-kisah ini sering diangkat menjadi film horor atau legenda. Visualisasinya berdasarkan narasi yang berkembang di masyarakat. Budaya metafisik memerlukan representasi khusus sesuai narasi masyarakat, sebab pemahaman satu cerita bisa berbeda antar kelompok masyarakat. Perubahan narasi turun-temurun berpotensi memengaruhi sudut pandang terhadap mitos setempat.

Film *KKN di Desa Penari* menjadi contoh visualisasi budaya modern terhadap mitos atau kepercayaan. Film ini berdasarkan cerita pengguna media sosial X (sebelumnya Twitter) bernama @SimpleM81378523 dengan judul yang sama, "*KKN Di Desa Penari*" (SimpleMan, 2019). Cerita yang diunggah pada 2019 ini mendapat banyak reaksi di media sosial. Setahun kemudian, pada 2020, MD Entertainment merilis film *KKN di Desa Penari* yang disutradarai Awi Suryadi. Film ini mengisahkan sekelompok mahasiswa KKN di sebuah desa di Jawa Timur. Selama kegiatan, mereka mengalami berbagai gangguan. Akhirnya diketahui gangguan tersebut berasal dari makhluk gaib penunggu desa bernama Badarawuhi, karena dua mahasiswa KKN melanggar larangan.

Badarawuhi adalah representasi budaya dalam film *KKN di Desa Penari*. Tokoh ini digambarkan sebagai makhluk gaib penunggu desa yang menjadi alasan penamaan Desa Penari. Badarawuhi divisualisasikan sebagai penari wanita berpakaian tari tradisional yang mencari tumbal wanita muda untuk dijadikan penari gaib. Dalam film, Badarawuhi adalah karakter antagonis utama dan penyebab konflik. Jadi, Badarawuhi bukan sekadar karakter pendukung, melainkan tokoh sentral yang antagonis. Tanpa Badarawuhi, konflik tidak akan terjadi (Anggayuh, 2024) (Suryadi, 2022).

Badarawuhi adalah karakter visual yang sesuai untuk dikaji menggunakan bahasa rupa dan semiotika. Karakter ini memenuhi aspek representatif dan naratif (*storytelling*) dalam teori bahasa rupa. Bahasa rupa adalah ilmu yang mengkaji karya visual berdasarkan dasar-dasar seperti tata ungkap luar, tata ungkap dalam, wimba, cara wimba, serta sistem NPM dan RWD. Dasar-dasar ini diterapkan pada Badarawuhi dalam film *KKN Di Desa Penari*. Namun, implementasinya disesuaikan karena Badarawuhi adalah bagian dari karya modern, sementara bahasa rupa umumnya terfokus pada karya-karya tradisi (Tabrani, Bahasa Rupa, 2012). Bahasa rupa berfokus membahas proyeksi gambar secara struktural, sementara semiotika digunakan untuk memaknai karakter Badarawuhi.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana unsur bahasa rupa digunakan dalam membentuk visualisasi tokoh Badarawuhi. Penelitian juga bertujuan melihat bagaimana simbolisme mistis dalam desain visualnya membangun makna karakter. Kajian ini berfokus pada visualisasi Badarawuhi dalam film *KKN di Desa Penari* versi *uncut*. Analisis dilakukan dengan teori bahasa rupa untuk mengidentifikasi struktur visual. Kemudian, dilanjutkan dengan teori semiotika Ferdinand de Saussure untuk menemukan makna yang terkandung dalam representasi karakter tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang berfokus pada analisis objek. Prinsip bahasa rupa menjadi dasar deskripsi analisis visual objek tersebut. Objek penelitian adalah tokoh Badarawuhi dalam film *KKN Di Desa Penari* versi *uncut*. Pengumpulan data melibatkan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data primer. Peneliti menonton keseluruhan film *KKN di Desa Penari* dan mencatat adegan-adegan penting Badarawuhi, termasuk elemen visual dan sinematik yang relevan dengan bahasa rupa. Data sekunder utama berasal dari buku “Bahasa Rupa” oleh Primadi Tabrani, didukung oleh studi literatur dan jurnal tentang penerapan bahasa rupa pada karya modern.

Pendekatan penelitian ini menggabungkan teori bahasa rupa dan semiotika Ferdinand de Saussure. Tujuannya adalah mengkaji representasi visual tokoh Badarawuhi dalam film. Bahasa rupa pertama-tama mengidentifikasi dan mengurai elemen visual secara struktural, meliputi tata ungkap luar, tata ungkap dalam, wimba, serta sistem NPM dan RWD. Pendekatan ini membantu pemahaman tentang bagaimana bentuk, gerak, warna, dan komposisi visual membangun citra tokoh. Hasil analisis bahasa rupa kemudian digunakan sebagai penanda dalam kerangka semiotika Saussure. Semiotika ini menafsirkan makna simbolik dalam visualisasi Badarawuhi melalui konsep *signifier* dan *signified*. Teknik analisis data mengikuti pengolahan data kualitatif oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian, dan analisis data, serta penarikan kesimpulan (B. Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).



Gambar 1. Kerangka Penelitian (Sumber: Setiawan, 2025)

KERANGKA TEORETIK

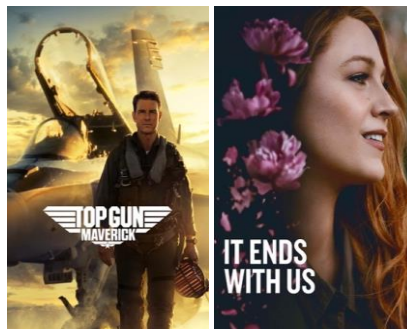
A. Bahasa Rupa

Bahasa rupa merupakan ilmu yang mempelajari cara menggambarkan dan menceritakan sebuah pesan melalui visual. Beberapa contoh tempat penggunaan bahasa rupa dalam karya visual antara lain pada gambar anak, lukisan prasejarah, gambar primitif, relief candi, film, sinetron, gambar ilustrasi, poster, gambar iklan, serta karya-karya lain yang berbasis visual (Tabrani, Bahasa Rupa, 2012). Bahasa rupa muncul dari hasil dari kajian beragam visual dari zaman prasejarah hingga zaman modern. Primadi Tabrani mengungkapkan bahwa banyak gambar-gambar yang mengandung cerita atau pesan yang ingin disampaikan sejak zaman prasejarah. Seiring waktu bahasa rupa berkembang mengikuti perkembangan zaman, dan dipengaruhi oleh tradisi dan beragam budaya lintas zaman (Tabrani, Bahasa Rupa, 2012).



Gambar 2. Lukisan Gua Babi Hutan sebagai Contoh Karya Tradisional (Sumber: BBC News Indonesia, 2021)

Dalam teori bahasa rupa Primadi Tabrani membagi sistem bahasa rupa menjadi dua, yaitu sistem tradisional (RWD) dan sistem modern (NPM). Sistem bahasa rupa tradisional menggunakan prinsip RWD (Ruang Waktu Datar) digunakan untuk menganalisis karya-karya visual lama/kuno. Sistem RWD ini merupakan teori awal bahasa rupa, karena digunakan untuk memahami gambar bercerita, seperti karya visual lukisan gua atau relief candi. Karya tradisional umumnya menggunakan media datar seperti dinding, batu, atau tebing untuk menggambarkan sebuah peristiwa dalam suatu waktu tertentu. Oleh karena itu, sistem ini disebut ruang waktu datar, karena terdapat penggambaran ruang dan waktu dalam bidang datar.

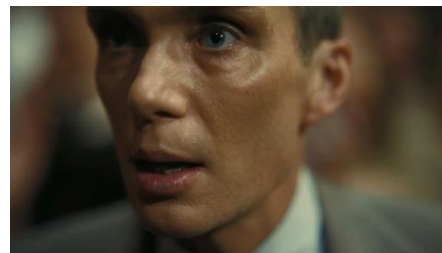


Gambar 3. Poster Film Sebagai Contoh Karya Visual Modern (Sumber: Paramount Pictures, 2022), (Columbia Pictures, 2024)

Struktur dalam bahasa rupa digunakan untuk membaca dan memahami karya visual secara sistematis. Dua sistem utama yang dikenal, yaitu NPM dan RWD, membedakan pendekatan berdasarkan kategori karyanya, namun keduanya tetap menggunakan struktur serupa. Salah satu komponen utama adalah *wimba*, yaitu objek utama dalam gambar yang akan menjadi acuan dalam analisis elemen lain dalam bahasa rupa. Cara objek tersebut ditampilkan disebut sebagai *cara wimba*, yang menjelaskan bagaimana wimba bercerita dalam konteks visual. Dalam karya tradisional, pengulangan objek bisa dimaknai sebagai gerakan, sedangkan dalam karya modern, perubahan skala atau posisi menunjukkan kedekatan atau fokus visual.



Gambar 4. Contoh Cara Wimba Tradisional (Sumber: Nurul, 2012)



Gambar 5. Contoh Cara Wimba Modern (Sumber: Universal Pictures, 2024)

Selain itu, terdapat unsur teknik penghubung, yaitu transisi antar gambar atau adegan yang membentuk alur cerita visual, misalnya melalui potongan adegan atau efek transisi dalam film. Komponen terakhir adalah tata ungkapan, yang dibagi menjadi Tata Ungkapan Dalam (TUD) dan Tata Ungkapan Luar (TUL). TUD menyoroti hubungan antar objek dalam satu gambar, sedangkan TUL mempelajari koneksi antar satu gambar dengan lainnya, untuk

memahami maksud dari sebuah deretan gambar. Contohnya hubungan antara beberapa panel relief candi dari sisi candi yang berbeda.

B. Semiotika Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure, merupakan tokoh linguistik asal Swiss yang memperkenalkan teori semiotika modern melalui konsep penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Konsep semiotika Saussure memahami hubungan antara tanda dan makna sebagai sesuatu yang arbitrer dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya (Ali, et al., 2024; Wulansari, Setiana, & Aziza, 2020). Teori ini dapat diterapkan dalam analisis karya visual dengan cara memisahkan elemen visual sebagai penanda dan menafsirkan maknanya sebagai petanda. Hal ini dapat dilihat dalam poster film, di mana gambar karakter utama merupakan penanda, sedangkan ekspresi, warna, atau komposisi menyatakan sebuah makna sebagai petanda.

Saussure juga mengenalkan dua dimensi penting dalam semiotika, yaitu (1) *syntagmatic*, berkaitan dengan hubungan linier antar elemen, (2) *paradigmatic*, melibatkan pilihan alternatif dalam menyusun makna (Dewantu, 2023). Saussure menekankan bahwa pemaknaan tanda-tanda visual tidak bersifat tetap, tetapi dipengaruhi oleh konvensi sosial dan budaya tempat tanda itu hadir, sehingga penting mempertimbangkan latar belakang budaya dan pengalaman audiens dalam menginterpretasikan sebuah karya. Dalam konteks penelitian ini, Badarawuhi diposisikan sebagai objek penanda yang pemaknaannya dianalisis dengan mempertimbangkan konteks sosial dan budaya. Penanda visual tersebut diperoleh melalui analisis sebelumnya menggunakan pendekatan bahasa rupa.

C. Karya Film

Film merupakan karya visual yang menggunakan serangkaian gambar bergerak untuk menyampaikan cerita atau pesan, tercipta dari gabungan hasil kreatif seni rupa, musik, suara, teater, serta penggunaan teknologi, sehingga menjadi media komunikasi massa yang efektif untuk informasi, edukasi, atau hiburan (Arsyad, 2005). Film memiliki struktur yang tersusun dari *shot* sebagai bagian dasar komposisi, *scene* atau adegan sebagai gabungan beberapa *shot* yang saling berhubungan, dan *sequence* sebagai gabungan beberapa *shot* yang membentuk kesatuan cerita (Oscario, 2011). Unsur-unsur pembentuk visual struktur film juga mencakup unsur naratif yang meliputi tokoh, latar tempat, latar waktu, dan konflik, serta unsur sinematik yang membahas aspek teknis seperti *mise-en-scene* (segala hal yang tertangkap kamera), sinematografi (perlakuan kamera terhadap objek), dan *editing* (proses pemilihan, penyambungan, dan penambahan transisi antar gambar), yang semua unsur ini berkolaborasi membentuk cerita dalam satu struktur film (Akbar, 2017).

D. Film KKN di Desa Penari

Film horor Indonesia KKN di Desa Penari, rilis tahun 2022, diadaptasi dari utas cerita horor populer @SimpleM81378523 di media sosial X (sebelumnya Twitter) yang dibagikan pada 24 Juni 2019. Utas ini berhasil meraih 70 ribu unggahan ulang, 15 ribu kutip, 191 ribu suka, dan 69 ribu penanda hingga tahun 2024 (SimpleMan, 2019). Film yang diproduksi oleh MD Pictures dan disutradarai Awi Suryadi ini mengisahkan sekelompok mahasiswa yang mengalami gangguan makhluk gaib saat KKN di sebuah desa terpencil di Jawa Timur. Meski tokoh utamanya adalah para mahasiswa, konflik sentral dipicu oleh Badarawuhi, siluman ular berwajah cantik yang diperankan oleh Aulia Sarah. Badarawuhi menggunakan kekuatan magisnya untuk mencari penari gaib penjaga desa. Ia menciptakan teror melalui ilusi dan

manipulasi, berbeda dengan visual hantu seram pada film horor Indonesia lainnya di tahun yang sama.

E. Karakter Badarawuhi

Badarawuhi adalah jin siluman ular yang muncul dalam film *KKN di Desa Penari* dan *Badarawuhi di Desa Penari*. Ia tampil dalam pakaian tari tradisional menyerupai kostum Gandrung Banyuwangi, didominasi hijau gelap dengan aksen emas, bersanggul dengan mahkota bunga, mengenakan gelang ular permata hijau (*kawaturi*), dan selendang hijau. Aksesori ini dipakai Badarawuhi untuk memikat korban menjadi *dawuh*, penari pilihannya yang berpenampilan serupa dengannya. Dalam film, ia menarik calon *dawuh* seperti Ayu (dengan selendang hijau) dan Bima (dengan gelang *kawaturi*) melalui manipulasi. Kekuatannya meliputi perubahan wujud, ilusi, masuk ke alam mimpi, dan menarik korban ke wilayah gaibnya, Angkara Murka, semua divisualisasikan dalam adegan film (Suryadi, 2022).



Gambar 6. Perbandingan kostum tari gandrung (kiri) dan kostum Badarawuhi (kanan)
(Sumber: Kompas.com, 2022 & Instagram @owliasarah, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uraian Adegan

Film *KKN di Desa Penari* versi *uncut* berdurasi 2 jam, 9 menit, 26 detik. Durasi tersebut terbagi menjadi beberapa adegan sesuai dengan sudut pandang cerita film yaitu sudut pandang tokoh Widya dan sudut pandang tokoh Nur. Namun, tidak semua adegan terdapat Badarawuhi. Untuk memfokuskan analisis, maka adegan film akan diuraikan dan mengambil adegan yang terdapat Badarawuhi di dalamnya. Berikut merupakan uraian adegan Badarawuhi di Film *KKN di Desa Penari*.

Tabel 1. Uraian Adegan Badarawuhi

No	Adegan	Waktu	Deskripsi Visual
1	Menuju Desa Penari	00:09:55	Dalam perjalanan menuju Desa Penari, saat rombongan KKN melintasi hutan dan perbukitan, sosok Badarawuhi tampak berdiri di atas batang pohon tumbang mengawasi dari kejauhan.



2	Mandi di Sinden	00:33:47 & 00:33:51	Di tempat pemandian sinden, Widya melihat Badarawuhi menghadapnya saat mandi. Sementara itu, Nur yang mengintip karena mendengar nyanyian, juga menyaksikan sosok Badarawuhi di balik kayu.
			
3	Pesta Tari di Hutan	01:12:34	Tokoh Widya dan Wahyu mengunjungi pesta di hutan yang menampilkan pertunjukan tari dan musik. Pada pertunjukan tersebut, salah satu tokoh penari, yaitu Badarawuhi menatap ke Widya.
			
4	Nur Menemukan Selendang	00:09:55	Nur menemukan selendang hijau di tas Ayu. Namun, saat melihat selendang tersebut di belakang Ayu muncul siluet dibalik tirai yang terlihat seperti Badarawuhi. Siluet tersebut serupa dengan pose Badarawuhi pada adegan satu.
	 Hijau		
5	Bima bertemu Badarawuhi (kilas balik)	01:24:48	Ayu menceritakan kepada Nur bahwa dia bertemu Badarawuhi untuk diberi selendang hijau yang ditemukan Ayu pada adegan empat.
			
6	Ayu bertemu Badarawuhi (kilas balik)	01:36:41	Pada adegan ini tokoh Ayu menceritakan kepada Nur bahwa dia bertemu Badarawuhi untuk diberi selendang hijau yang ditemukan Ayu pada adegan empat.
			
7	Widya bertemu Badarawuhi bersama Bima	01:43:35	Pada adegan ini tokoh Widya melihat Bima Bersama Badarawuhi di sinden dan dikelilingi ular.
			
8	Widya bertemu Badarawuhi di Sanggar	01:44:18	Tokoh Widya berada di sanggar dan bertemu Badarawuhi yang memaksa dia untuk tetap tinggal.

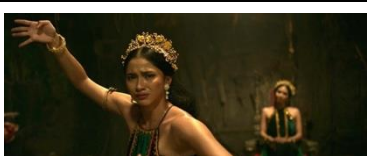
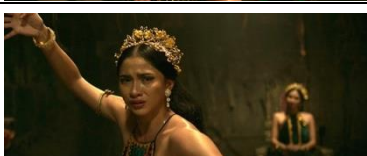
		
9	Ayu menari untuk Badarawuhi 	01:46:10 Pada adegan ini terlihat tokoh Widya, Ayu, dan Badarawuhi berada di sanggar. Terlihat Badarawuhi di belakang Ayu dan Ayu menari di depannya.

Berdasarkan uraian adegan di atas dapat disimpulkan terdapat 9 adegan dengan visual Badarawuhi. Dari keseluruhan adegan tersebut, adegan 7, adegan 8, dan adegan 9 dipilih sebagai sampel untuk analisis bahasa rupa dan tanda. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ketiga adegan tersebut merupakan adegan klimaks dalam film yang menghadirkan shot Badarawuhi. Berikut tabel shot Badarawuhi di adegan 7, 8, dan 9.

Tabel 2. Uraian *Shot* Badarawuhi di Adegan 7-9

Adegan	Shot	Waktu	Gambar
Adegan 7 (01:41:40 – 01:43:40)	Shot 1	00:09:55	
	Shot 2	01:43:21	
	Shot 3	01:43:34	
Adegan 8 (01:43:41 – 01:44:58)	Shot 1	01:44:01	
	Shot 2	01:44:08	
	Shot 3	01:44:14	

Shot 4	01:44:18	
Shot 5	01:44:26	
Shot 6	01:44:27	
Shot 7	01:44:30	
Shot 8	01:44:36	
Shot 9	01:44:42	
Shot 10	01:44:47	
Shot 11	01:44:50	
Shot 12	01:44:51	
Shot 13	01:44:52	

	Shot 14	01:44:54	
Adegan 9 (01:45:57 – 01:52:37)	Shot 1	01:46:10	
	Shot 2	01:46:14	
	Shot 3	01:48:45	
	Shot 4	01:48:53	
	Shot 5	01:51:13	
	Shot 6	01:51:14	
	Shot 7	01:51:55	
	Shot 8	01:52:00	
	Shot 9	01:52:02	

Shot 10

01:52:21



B. Bahasa Rupa KKN di Desa Penari

Setelah dilakukan penguraian adegan dan *shot*, kemudian dilakukan analisis bahasa rupa menggunakan struktur bahasa rupa. Beberapa *shot* dari adegan yang dipilih akan menjadi visualisasi struktur bahasa rupa.

1) Wimba

Isi wimba adalah objek utama yang digambarkan dalam karya visual, dalam hal ini karakter Badarawuhi. Penelitian ini berfokus pada analisis hubungan Badarawuhi dengan elemen visual dalam *shot* yang dipilih serta interpretasi karakter Badarawuhi berdasarkan visual dari *shot* tersebut.

2) Cara Wimba

Cara wimba adalah aspek-aspek dalam penyampaian wimba (objek utama) dalam karya visual, dan dikelompokkan berdasarkan ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, cara penggambaran, dan cara dilihat. Dalam film *KKN di Desa Penari*, ukuran gambar atau objek utama (wimba) terbatas pada sebuah *frame* atau bingkai layar. Hal ini dikarenakan film merupakan karya visual modern (NPM), yang berbeda dengan karya tradisi (RWD) yang memiliki teknik penggambaran berbeda. Untuk menggambarkan karakter Badarawuhi, film ini menggunakan teknik *live action* dengan aktor. Kesan ukuran yang bervariasi dalam bingkai diciptakan melalui berbagai teknik pengambilan gambar modern, seperti *extra close up*, *full shot*, *long shot*, hingga *extra long shot*.

Kedua, sudut pengambilan gambar sebagian besar diambil dari sudut sejajar dengan pandangan mata (wajar) agar tampak alami dan realistis tanpa distorsi perspektif. Dalam aspek skala, Badarawuhi digambarkan berukuran sama dengan manusia, terutama saat berinteraksi dengan tokoh lain, sehingga tampil sebagai makhluk manusiawi. Cara penggambaran menggunakan elemen seni seperti garis, warna, dan bentuk, yang dalam film modern diterapkan melalui naturalis dan perspektif visual untuk menegaskan karakteristik mistis dan realistis. Warna-warna seperti hijau dan emas dipilih secara simbolik untuk menggambarkan kekuatan dan kekayaan mistis budaya Jawa, serta memberi kesan magis dan misterius. Selain itu, "cara dilihat" adalah bagaimana objek utama (wimba) dilihat oleh pengamat. Pada karya visual modern seperti film, yang ditampilkan di bidang datar, sudut pandang terbaik adalah sejajar atau wajar, karena melihat dari samping dapat menyebabkan distorsi. Hal ini berbeda dengan karya tradisional seperti relief candi yang bisa dilihat dari berbagai sudut tanpa distorsi.

3) Teknik Penghubung

Teknik penghubung berfungsi untuk menyambungkan rangkaian karya visual, seperti hubungan antar episode atau adegan dalam film dan animasi. Dalam film *KKN di Desa Penari*, adegan Badarawuhi menggunakan teknik *cut*, khususnya *jump cut*, sebagai teknik penghubung.

4) Tata Ungkapan

Tata ungkapan adalah struktur bahasa rupa yang berfokus pada penyusunan wimba (objek utama) beserta cara penggambarannya dalam satu bingkai visual, dengan tujuan untuk menciptakan makna atau kesan visual yang saling berhubungan. Fungsi utamanya adalah untuk menggambarkan elemen cerita seperti ruang dan waktu. Tata ungkapan dibagi menjadi dua jenis utama: Tata Ungkapan Dalam (TUD) dan Tata Ungkapan Luar (TUL).

Tata Ungkapan Dalam (TUD) mempelajari koneksi atau hubungan antar wimba (objek-objek) yang berada dalam satu gambar atau bingkai yang sama. TUD memahami bagaimana setiap objek dalam suatu gambar dapat membentuk makna jika dikaitkan dengan objek lain di bingkai tersebut. TUD memiliki beberapa aspek untuk menyatakan berbagai hal dalam visual: menyatakan ruang, gerak, dan penting.

Dalam film *KKN Di Desa Penari*, Tata Ungkapan Dalam (TUD) yang menyatakan ruang digunakan untuk menciptakan ilusi kedalaman dan posisi objek dalam satu bingkai visual, khususnya untuk karakter Badarawuhi. Penggambaran ini memanfaatkan cara-cara modern seperti Naturalis Perspektif, yang menempatkan wimba (objek utama) di depan, tengah, atau belakang untuk menunjukkan kedalaman ruang. Selain itu, *framing* dan skala nisbi digunakan dengan menata beberapa wimba dalam urutan tertentu agar terlihat berada dalam satu ruang yang sama. Teknik Relief dan Barik diaplikasikan melalui penggunaan pencahayaan untuk memberikan kesan ruang, dan *depth of field* digunakan untuk membuat objek di latar depan atau belakang terlihat kabur, sehingga menonjolkan jarak antara objek yang jelas dengan objek yang kabur.



Gambar 8. Gambar 4. 41 Contoh TUD naturalis perspektif
Sumber: (KKN di Desa Penari, 2022)



Gambar 9. Contoh TUD *framing* dan skala nisbi
Sumber: (KKN di Desa Penari, 2022)



Gambar 10. Contoh TUD ruang *depth of field*
Sumber: (KKN di Desa Penari, 2022)

Tata Ungkapan Dalam (TUD) yang menyatakan gerak bertujuan untuk menggambarkan pergerakan wimba (objek visual) dalam satu bingkai, umumnya dengan perubahan bentuk wimba itu sendiri. Beberapa cara yang digunakan untuk

menyatakan gerak dalam TUD meliputi: membuat latar belakang wimba terlihat kabur untuk mengindikasikan bahwa wimba tersebut bergerak maju; menggunakan distorsi, yaitu menonjolkan seluruh atau sebagian wimba relatif terhadap ukuran aslinya; dan menciptakan bentuk dinamis dengan membuat wimba terlihat kabur sementara latar belakang tampak jelas.

Selain itu, Tata Ungkapan Dalam (TUD) yang menyatakan penting adalah cara penyajian visual untuk membuat suatu wimba (objek visual) terlihat lebih menonjol dan menarik perhatian pengamat. Metode ini memanfaatkan komposisi visual untuk mengarahkan mata pengamat. Misalnya, teknik *depth of field*, di mana area di sekitar wimba, seperti latar belakang atau depan, dibuat kabur untuk menonjolkan wimba sebagai objek utama yang penting. Selain itu, aksesoris digunakan dengan memanfaatkan elemen penyusun wimba itu sendiri, seperti warna, bentuk, atau ciri fisik tertentu sebagai ciri khas untuk membedakannya dari objek lain. Kemudian, komposisi diterapkan dengan penempatan wimba sedemikian rupa sehingga menjadi pusat perhatian dalam bingkai. Wimba dapat diperbesar untuk mendominasi gambar dalam satu bingkai. Wimba juga dapat ditempatkan di tengah bingkai sebagai titik hilang untuk menekankan kepentingannya.



Gambar 11. Contoh TUD menyatakan penting
depth of field
Sumber: (KKN di Desa Penari, 2022)



Gambar 12. Contoh TUD menyatakan penting
diperbesar
Sumber: (KKN di Desa Penari, 2022)



Gambar 13. Contoh TUD menyatakan penting di tengah
Sumber: (KKN di Desa Penari, 2022)

C. Analisis Tanda pada Karakter

Analisis tanda pada Karakter Badarawuhi dilakukan setelah karakter Badarawuhi didekonstruksi menggunakan teori bahasa rupa. Hasil dekonstruksi tersebut kemudian digunakan sebagai kumpulan tanda yang dianalisis lebih lanjut dengan teori semiotika Ferdinand de Saussure. Dalam penelitian ini ditentukan bahwa acuan petanda karakter yang digunakan merupakan bagian dari adegan 7, 8, dan 9. Sejumlah sampel *shot* dari setiap adegan diambil sebagai penanda untuk dihubungkan dengan petanda. Hasil dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Uraian penanda dan petanda pada adegan 7

Visual Adegan 7	Penanda	Petanda
Shot 2 	Bima terlihat tegang saat berendam di kolam pemandian, dengan Badarawuhi dalam wujud siluman ular menyeringai di belakangnya. Bima berada di tengah <i>frame</i> tanpa dialog.	Kehadiran Badarawuhi dalam shot ini mengindikasikan adegan berlangsung di alam gaibnya, Angkara Murka, dan ekspresi tegang Bima menunjukkan ketakutannya
Shot 3 	Bima berada di kolam pemandian dengan Badarawuhi mengendusnya dari belakang, dikelilingi banyak ular, diambil dengan <i>wide shot</i>.	Gerakan Badarawuhi yang mengendus Bima diartikan sebagai tanda Bima telah dikuasai atau didapatkan olehnya. Ular-ular dalam shot tersebut mengindikasikan lokasi di Angkara Murka, dan dalam narasi “KKN di Desa Penari”, ular-ular itu adalah anak-anak hasil hubungan Bima dengan Badarawuhi.

Tabel 4. Uraian penanda dan petanda pada adegan 8

Visual Adegan 8	Penanda	Petanda
Shot 4 	Badarawuhi mendekati dan mengendus Widya di tengah <i>frame</i>, sambil mengucapkan “Kamu wangi sekali”.	Gerakan Badarawuhi yang mengendus Widya menunjukkan keinginannya yang kuat disertai ancaman, sedangkan Widya terlihat tegang dan ketakutan.
Shot 10 	Badarawuhi mengelilingi Widya dan dengan tegas berkata, “<i>Disini ae yo nduk?! “(“Tetap disini ya nak?!”).</i>	<i>Shot</i> ini mengindikasikan bahwa Badarawuhi ingin Widya tetap tinggal dan membujuknya, karena Widya adalah <i>dawuh</i> yang diinginkan dan kini berada di Angkara Murka.
Shot 13 	Badarawuhi tampak di tengah <i>frame</i> dengan ekspresi marah, meneriakkan “<i>Disini ae yo duk!!</i>” kepada Widya.	Badarawuhi murka karena Widya menolak menetap di Angkara Murka sebagai <i>dawuhnya</i>.

Tabel 5. Uraian penanda dan petanda pada adegan 9

Visual Adegan 8	Penanda	Petanda
-----------------	---------	---------

Shot 2	Ayu menari di sanggar, sementara Badarawuhi bergerak menuju singgasananya.	Ini menandakan Ayu telah menjadi <i>dawuh</i> pilihan Badarawuhi, terlihat dari kostumnya yang mirip dan ia menari di tengah sanggar.
Shot 5	Badarawuhi duduk tenang di singgasananya mengawasi Ayu menari.	<i>Shot</i> ini mengindikasikan Badarawuhi menguasai sanggar, terlihat dari kontras sikap Ayu yang menari sedih dan Widya yang ketakutan dikelilingi makhluk gaib.
Shot 10	Badarawuhi mengamati Ayu dari singgasananya, sementara Ayu membeku dalam pose tari sambil menatap Widya.	<i>Shot</i> ini menunjukkan ekspresi sedih dan takut Ayu yang membeku, seolah meminta Widya untuk pergi karena seekor anjing menghentikan tarian. Badarawuhi tetap tenang, mengisyaratkan bahwa Ayu tetap menjadi <i>dawuhnya</i> meskipun Widya pergi.

Berdasarkan uraian tanda di atas dapat diindikasikan bahwa gerak-gerik Badarawuhi yang divisualkan dalam beberapa adegan dan shot tersebut memberikan makna bahwa Badarawuhi merupakan seorang penguasa dalam latar tempat cerita tersebut. Didukung dengan indikasi seperti singgasana yang diduduki Badarawuhi, karakter-karakter figuran yang mengikuti perintahnya saat dia marah, sikapnya yang tenang namun mengintimidasi saat dia mendekati targetnya untuk dijadikan *dawuh*, kontras antara ekspresi tokoh dengan Badarawuhi, dan tokoh Ayu yang menari di depan Badarawuhi menjadi tanda bahwa dia yang dipilih Badarawuhi sebagai *dawuh*.

D. Relasi dalam Sistem Bahasa

Badarawuhi adalah antagonis utama dan sosok penguasa mistis yang kuat dalam cerita “KKN di Desa Penari”. Ia adalah makhluk halus dengan kekuatan besar yang mampu mengendalikan dan menakuti mahasiswa KKN, menjadikan mereka korban atau tumbal. Interaksinya bersifat satu arah, di mana Badarawuhi mendominasi dan mengendalikan situasi, sementara para mahasiswa menunjukkan ketegangan, ketakutan, dan tangisan. Sikap tenang dan senyumnya menandakan keberhasilannya dalam mendapatkan *dawuh* (tumbal penari) baru. Kecantikan dan kemampuan menarinya yang memukau digunakan untuk memanipulasi orang lain, dan kontras antara ketenangannya dengan ketakutan para protagonis menegaskan posisi kekuasaan dan dominasinya. Ia bukan sekadar antagonis, melainkan simbol penguasa mistis yang memanipulasi dan mengendalikan para tokoh protagonis, memperkuat narasi dominasi dan ketakutan yang menjadi inti konflik cerita (MDPictures, 2024).

E. Bahasa (Langue) dan Tuturan (Parole)

Badarawuhi mewakili sistem simbolik (*langue*) budaya Nusantara yang kaya akan tokoh mistis dan supernatural. Ia meneruskan tradisi figur perempuan penguasa yang kuat dan misterius dalam mitologi Indonesia, seperti Ratu Laut Selatan atau Nyi Roro Kidul (Faqih, et al., 2024) (Nurrachman, Truna, & Hannah, 2024). Representasinya dalam visualisasi film adalah ekspresi konkret (*parole*) dari sistem tersebut, yang memungkinkan narasi dan karakter Badarawuhi dihidupkan kembali agar lebih mudah diakses dan dipahami serta menjaga relevansi makna simboliknya. Melalui medium film, keberadaan Badarawuhi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pelestarian dan penyebaran nilai-nilai budaya Nusantara, memperkaya budaya, dan memperkuat identitas nasional yang berakar pada tradisi dan mitos lokal (Bahurekso, 2024) (Faqih, et al., 2024).

F. Konteks dan Peran Budaya

Menurut semiotika Saussure, makna tanda, termasuk karakter Badarawuhi, terbentuk melalui sistem budaya. Tanda, yang terdiri dari penanda dan petanda, diatur oleh konvensi sosial, menjadikan makna Badarawuhi hasil konstruksi sosial-budaya masyarakat Jawa yang ditentukan oleh simbol, mitos, dan narasi lokal (Sabawana Arga Dayu & Syadli, 2023).

Badarawuhi mencerminkan ambivalensi masyarakat Jawa terhadap perempuan dan kekuasaan. Dalam budaya Jawa yang umumnya patriarkal, Badarawuhi menampilkan sosok perempuan yang kuat, menarik, dan mengancam. Ambiguitas ini menunjukkan bahwa perempuan Jawa dapat menjadi pusat kekuatan dan misteri, sering kali melalui ranah mistis, merefleksikan ketegangan antara norma patriarkal dan potensi perempuan dalam struktur sosial (Mawaddah, Suyitno, & Suhita, 2022).

Elemen mistis Badarawuhi mengaitkannya dengan alam gaib, ruang bagi ekspresi kekuatan perempuan yang bebas namun juga asing dan menakutkan. Simbolisme Badarawuhi sebagai penguasa dunia gaib dan penjaga tradisi lokal memperkuat narasi hubungan manusia dengan kekuatan tak kasat mata, serta pentingnya menjaga keseimbangan antara dunia nyata dan spiritual dalam kehidupan masyarakat Jawa (Faqih, et al., 2024) (Adriana & Sa'idah, 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Badarawuhi sebagai karakter visual dalam narasi menghadirkan perspektif baru tentang mitologi Nusantara, digambarkan sebagai wanita penguasa cantik dan mematikan yang menantang tatanan patriarki dalam budaya Jawa, khususnya di Desa Penari. Narasi KKN yang menyertainya mengaitkan aspek sosial lokal dengan budaya modern, menciptakan konflik. Penelitian kualitatif ini menggunakan teori bahasa rupa untuk mengidentifikasi hubungan Badarawuhi dengan lingkungannya dan tokoh lain, serta semiotika Ferdinand de Saussure untuk memahami perannya sebagai penguasa lokal yang dihormati, dipercayai, dan ditakuti. Hasilnya menunjukkan bahwa bahasa rupa berhasil dalam mendekonstruksi visual untuk menemukan penanda yang kemudian dianalisis melalui semiotika, menjelaskan peran Badarawuhi dalam tatanan sosialnya.

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan metode analisis visual melalui bahasa rupa Primadi Tabrani dan memberikan wawasan baru. Disarankan bagi peneliti untuk mendalami hubungan bahasa rupa dengan semiotika dan menerapkannya dalam analisis visual modern, bahkan menggabungkannya dengan teori lain. Diharapkan, dengan semakin banyaknya studi yang memanfaatkan bahasa rupa, pemahaman pembaca akan teori ini menjadi lebih mudah dan komprehensif, seiring dengan perkembangan karya-karya visual baru.

REFERENSI

- Adriana, N. P., & Sa'idah, Z. (2024). Analisis Nilai-Nilai Budaya Jawa Dalam Film Badarawuhi (2024). *Bayan Lin Naas - Jurnal Dakwah Islam*, 69-82.
- Akbar, B. (2017). STRUKTUR FILM (Struktur Film Eiffel... I'm in Love). *Avant Garde*, 5(2). <https://doi.org/10.36080/avg.v5i2.642>
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- B. Miles, M., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis - A Methods Sourcebook*. Arizona: SAGE Publications, Inc.
- Bahurekso, P. R. (2024, Agustus 18). Unveiling the Cultural Rhetoric from the Character of Badarawuhi. Retrieved from [monsterjournal.com: https://monsterjournal.com/unveiling-the-cultural-rhetoric-from-the-character-of-badarawuhi/](https://monsterjournal.com/unveiling-the-cultural-rhetoric-from-the-character-of-badarawuhi/)
- Dewantu, D. (2023). Semiotic Analysis of Ferdinand De Saussure's Structuralism on "Energen Green Bean" Advertisement. *Elsevier*, 1-12.
- Faqih, M., Muksin, N. N., Defulloh, W., Febrianto, E., Selewang, E., & Fikri, N. R. (2024, November 28). Analisis Semiotika Dari film Badarawuhi (2024). *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Mawaddah, H., Suyitno, & Suhita, R. (2022). Strategi Perempuan Jawa Memunculkan Identitas Dirinya Dalam Budaya Patriarki. *Aksara*, 19-28.
- MDPictures. (2024, Mei 30). Kisah Asal Usul Badarawuhi: Rasuki Penari hingga Diusir dari Pantai Selatan. Retrieved from [mdentertainment.com: https://mdentertainment.com/pictures/id/news-id/kisah-asal-usul-badarawuhi/](https://mdentertainment.com/pictures/id/news-id/kisah-asal-usul-badarawuhi/)
- Nurrachman, D., Truna, D. S., & Hannah, N. (2024). The Sacred Face Of Indigenous Belief: A Critical Review On The Mythology Of Nyai Roro Kidul Through Mary Fat Fisher And Robin Rinehart's Theory Of Indigenous Sacred Ways. *Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, pp. 105-116.
- Oscario, A. (2011). Penerapan Teori Struktur Cerita pada Pembuatan Film. *Humaniora*, 2(2). <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3185>
- Rizal, M. (2014). Pengaruh Menonton Film 5 CM Terhadap Motivasi Kunjungan Wisata Ke Gunung Semeru. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*.
- Sabawana Arga Dayu, B., & Syadli, M. R. (2023). Memahami Konsep Semiotika Ferdinand De Saussure dalam Komunikasi. *Lanterana - Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*.
- SimpleMan. (2019, June 24). <https://x.com>. Diambil kembali dari <https://twitter.com/simplem81378523?lang=en>: <https://x.com/SimpleM81378523/status/1143116541480726531>
- Suryadi, A. (Sutradara). (2022). *KKN Di Desa Penari*.
- Tabrani, P. (2009). *Wimba, asal-usul dan peruntukannya*. *Jurnal Komunikasi Visual ITB*, 1-6.
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Wulansari, R., Setiana, R., & Aziza, S. (2020). Pemikiran Tokoh Semiotika Modern. *Textura*, 48-61.