



Representasi Budaya dan Mitos Film *KKN di Desa Penari* dalam Perspektif Hiperrealitas Jean Baudrillard

Berliana Martasya^{1*}, Zahwa Alya Putri², Mikha Yunita Puteri³, Vieronica Varbi Sununianti⁴, Istiqomah⁵, Deni Aries Kurniawan⁶

¹⁻⁶Program Studi Sosiologi, Universitas Sriwijaya, Indonesia

Email: berlianamartasya@gmail.com¹, zahwaalyaputri081126@gmail.com², mikhaputeri3@gmail.com³

*Penulis Korespondensi: berlianamartasya@gmail.com

Abstract: This study aims to analyze the representation of culture and myth in the film "KKN di Desa Penari" (Community Service in Dancer Village) using Jean Baudrillard's hyperreality perspective. This film's phenomenon is not merely entertainment but also demonstrates the blurring of the boundaries between reality and fiction in modern society. The method used is a literature study with a descriptive qualitative approach through a search of scientific sources from 2022–2025. The results show that the representation of culture and myth in film has undergone a transformation into simulacra, a form of representation that no longer reflects reality but instead replaces it. Mystical elements in film tend to be constructed as aesthetic and dramatic visual elements, thus shifting sacred meanings to mere entertainment. Furthermore, the incorporation of magical realism reinforces the experience of hyperreality, making it difficult for viewers to distinguish between fact and fiction. The role of mass media and social media also reinforces this process through the collective production and reproduction of meaning. This study also found a tendency towards stereotypical gender representation, particularly in the depiction of female characters. Thus, the media not only represents reality but also plays an active role in shaping and even replacing social reality in society.

Keywords: Cultural Representation; Hyperreality; KKN in Penari; Simulacra; Village.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi budaya dan mitos dalam film *KKN di Desa Penari* menggunakan perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard. Fenomena film ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menunjukkan kaburnya batas antara realitas dan fiksi dalam masyarakat modern. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui penelusuran sumber ilmiah periode 2022–2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi budaya dan mitos dalam film telah mengalami transformasi menjadi simulakra, yaitu bentuk representasi yang tidak lagi mencerminkan realitas, melainkan menggantikannya. Unsur mistis dalam film cenderung dikonstruksi sebagai elemen visual yang estetis dan dramatis, sehingga menggeser makna sakral menjadi sekadar hiburan. Selain itu, penggabungan realisme magis memperkuat pengalaman hiperrealitas yang membuat penonton sulit membedakan antara fakta dan fiksi. Peran media massa dan media sosial juga turut memperkuat proses ini melalui produksi dan reproduksi makna secara kolektif. Penelitian ini juga menemukan adanya kecenderungan representasi gender yang stereotip, khususnya dalam penggambaran tokoh perempuan. Dengan demikian, media tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga berperan aktif dalam membentuk dan bahkan menggantikan realitas sosial dalam masyarakat.

Kata kunci: Hiperrealitas; *KKN di Desa Penari*; Representasi Budaya; Simulacra.

1. LATAR BELAKANG

Fenomena film *KKN di Desa Penari* tidak hanya dapat dipahami sebagai sekadar karya film biasa, tetapi juga sebagai gejala sosial yang menunjukkan kaburnya batas antara realitas dan fiksi dalam masyarakat Indonesia modern. Sejak kemunculannya sebagai sebuah utas (*thread*) viral di Twitter, cerita ini terus dianggap sebagai sebuah kebenaran yang terus dicari validitasnya, baik dari segi lokasi maupun kisah yang melatarbelakanginya. Kondisi ini memperlihatkan bagaimana masyarakat tidak lagi hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga turut terlibat dalam proses pencarian dan pembentukan makna atas sebuah narasi. Hal ini

menunjukkan adanya pergeseran cara masyarakat mengonsumsi mitos di era digital, Mitos yang sebelumnya disampaikan secara lisan kini mengalami transformasi melalui media digital dan disajikan dalam bentuk yang lebih visual, dramatis, serta mudah diakses. Dalam konteks ini, media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan dalam membentuk dan merekonstruksi realitas sosial yang kemudian dipercaya oleh masyarakat (Pamungkas dkk., 2024; Rahmawati, 2023).

Fenomena tersebut juga tidak terlepas dari kuatnya representasi budaya dan kepercayaan lokal dalam film, yang menjadi daya tarik utama bagi penonton melalui penggambaran mitos, nilai-nilai tradisional, serta hubungan manusia dengan dunia supranatural (Lestari dkk., 2024; Yasmin dkk., 2023; Huda dkk., 2023). Hal ini menunjukkan adanya kekuatan narasi film tidak hanya terletak pada unsur hiburan, tetapi juga pada kemampuannya merepresentasikan sistem kepercayaan yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Unsur-unsur mistisisme dalam film juga berkaitan erat dengan budaya kejawaan dan simbol-simbol mitologis yang dimaknai melalui sistem tanda dalam media (Anisyia dkk., 2023; Lestari dkk., 2022; Setiawan, 2024). Selain itu, representasi dalam film juga dibangun melalui struktur naratif dan elemen sinematik yang membentuk cara pandang penonton terhadap realitas sosial (Rahmawati, 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana representasi budaya dan mitos dalam film tersebut mengalami transformasi menjadi simulasi yang dianggap lebih nyata daripada realitas itu sendiri, sebagaimana dijelaskan dalam konsep hiperrealitas. Dalam hal ini, penggabungan antara dunia nyata dan dunia fenomenal dalam film turut menciptakan ambiguitas antara fakta dan fiksi dalam pengalaman penonton (Bagaskara dkk., 2025; Anggoro dkk., 2025). Selain itu, proses adaptasi dari novel ke film juga menunjukkan adanya konstruksi ulang realitas yang memperkuat unsur dramatik dan imajinatif dalam cerita (Nisak dkk., 2023).

Permasalahan utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah munculnya disorientasi identitas dan persepsi publik akibat konsumsi media yang mencampurkan fakta budaya dengan dramatisasi sinematik. Banyak penonton menginternalisasi nilai-nilai dalam film sebagai representasi autentik budaya Jawa Timur tanpa melakukan penyaringan kritis terhadap konstruksi visual dan naratif yang ditampilkan (Suryasuciramadhan dkk., 2024; Huda dkk., 2023). Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa media dapat membentuk ilusi realitas yang memengaruhi cara individu memahami identitas sosialnya (Anggoro dkk., 2025; Pamungkas dkk., 2024). Selain itu, kuatnya representasi legenda urban dan unsur mistis juga menunjukkan bahwa kepercayaan terhadap hal supranatural masih terinternalisasi dalam budaya populer masyarakat (Rahmaddani dkk., 2023).

Penelitian terdahulu pada periode 2022–2025 sebagian besar masih berfokus pada analisis semiotika dan simbol budaya, seperti seperti penelitian Lestari dkk. (2022) yang menggunakan teori Charles Sanders Peirce untuk menemukan simbol-simbol budaya dalam film. Selain itu, fokus pada aspek mistis dan legenda urban juga sangat mendominasi, di mana peneliti melihat bagaimana ideologi animisme-dinamisme direpresentasikan melalui praktik budaya seperti sesajen dan tarian tradisional. Selain itu, kajian lain juga menyoroti representasi visual budaya Jawa dalam film (Prasetyo dkk., 2024; Adriana dkk., 2024). Akibatnya, penelitian terdahulu belum banyak menjelaskan bagaimana narasi mitos dalam film berdampak pada kehidupan nyata masyarakat, khususnya komunitas lokal. Selain itu, kajian yang ada juga masih kurang dalam menganalisis bagaimana penonton memaknai dan mengalami representasi budaya tersebut melalui interaksi di media sosial.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan dalam kajian sebelumnya dengan menggunakan perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya berfokus pada bagaimana budaya dan mitos ditampilkan dalam film, tetapi juga berupaya memahami bagaimana makna dibentuk serta bagaimana media massa dan media sosial berperan dalam membentuk realitas sosial di masyarakat.

2. KAJIAN TEORITIS

Secara konseptual, penelitian ini didasarkan pada beberapa landasan teori yang relevan dalam kajian sosial humaniora, khususnya teori hiperrealitas, simulakra, representasi media, serta konsep budaya dan mitos. Teori hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard menjelaskan bahwa dalam masyarakat modern, realitas tidak lagi bersifat objektif, melainkan telah mengalami pergeseran menjadi hasil konstruksi simulasi yang diproduksi secara terus-menerus melalui media. Dalam kondisi ini, representasi tidak lagi mencerminkan realitas asli, tetapi justru membentuk realitas baru yang dianggap lebih nyata oleh masyarakat.

Dalam pemikiran Baudrillard, konsep simulakra merujuk pada tanda dan simbol yang mengalami reproduksi secara berulang hingga kehilangan makna referensialnya. Dalam konteks media, khususnya film, unsur-unsur budaya seperti mitos, ritual, dan simbol mistis tidak lagi dipahami sebagai praktik sosial yang sakral, melainkan sebagai konstruksi visual yang berfungsi untuk kepentingan estetika dan hiburan. Hal ini berkaitan dengan konsep representasi media, di mana media tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi juga berperan aktif dalam membentuk dan mengonstruksi makna sosial melalui narasi dan visualisasi tertentu.

Dalam perspektif sosial, budaya dan mitos dipahami sebagai bagian dari sistem kepercayaan yang berkembang dalam masyarakat. Namun, dalam era media digital, mitos tidak lagi hanya diwariskan secara tradisional, tetapi juga direproduksi melalui media massa dan media sosial. Proses ini menyebabkan terjadinya transformasi makna, di mana mitos mengalami komodifikasi dan menjadi bagian dari budaya populer yang dikonsumsi secara luas. Selain itu, konsep realisme magis menjadi relevan dalam penelitian ini karena menggambarkan perpaduan antara realitas dan imajinasi dalam sebuah narasi. Realisme magis memungkinkan terjadinya pengaburan batas antara dunia nyata dan dunia fiksi, sehingga menciptakan pengalaman yang terasa autentik bagi audiens. Dalam konteks hiperrealitas, kondisi ini memperkuat terbentuknya realitas semu yang kemudian diterima sebagai kebenaran oleh masyarakat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa film memiliki peran penting dalam membentuk persepsi dan pemaknaan realitas sosial. Penelitian Rahmaddani dkk. (2023) mengungkapkan bahwa film *KKN di Desa Penari* mengandung ideologi animisme dan dinamisme dalam bentuk legenda urban. Sementara itu, Anisya dkk. (2023) menjelaskan bahwa unsur mistis dalam film dapat dianalisis sebagai tanda melalui pendekatan semiotika. Penelitian Bagaskara dkk. (2025) menunjukkan bahwa perpaduan antara realitas budaya dan rekayasa sinematik mampu menciptakan pengalaman hiperrealitas bagi audiens. Selain itu, Pamungkas dkk. (2024) menegaskan bahwa media digital berperan dalam membentuk realitas sosial melalui proses produksi dan reproduksi makna secara kolektif. Temuan ini diperkuat oleh Anggoro dkk. (2025) yang menyatakan bahwa disorientasi antara realitas dan simulasi semakin meningkat di era media digital, serta Rahmawati (2023) yang menunjukkan bahwa film mampu membentuk pemaknaan realitas melalui struktur naratif dan elemen sinematik.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai agen konstruksi realitas sosial. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis bagaimana representasi budaya dan mitos dalam film *KKN di Desa Penari* dikonstruksi dan dimaknai dalam perspektif hiperrealitas, serta bagaimana media berperan dalam membentuk pemahaman masyarakat terhadap realitas tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) dengan menelaah dan merangkum temuan-temuan penelitian terdahulu yang relevan. Penulis melakukan penelusuran secara sistematis terhadap berbagai sumber ilmiah, seperti artikel jurnal dan dokumen pendukung yang diterbitkan pada periode 2022-2025, yang berkaitan dengan film

KKN di Desa Penari. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama identifikasi, yaitu mencari literatur yang relevan dengan kata kunci seperti representasi budaya, mitos, dan konstruksi media. Tahap kedua skrining, yaitu menyeleksi sumber yang memiliki kedalaman analisis, khususnya yang menggunakan pendekatan simbolik dan paradigma konstruktivistik. Tahap ketiga analisis, yaitu mengkaji dan menghubungkan temuan-temuan dalam *state of the art* (SOTA), seperti aspek ekranisasi dari novel ke film serta analisis visual tanda budaya, dengan konsep hiperrealitas Jean Baudrillard.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data sekunder berupa literatur ilmiah yang diterbitkan pada periode 2022–2025 yang membahas film *KKN di Desa Penari*, representasi budaya, serta konsep hiperrealitas dalam perspektif Jean Baudrillard. Proses analisis dilakukan secara bertahap melalui identifikasi, skrining, dan interpretasi data, sehingga menghasilkan beberapa temuan utama terkait konstruksi makna budaya dalam film dan media digital.

Pembentukan Mitos sebagai Simulakra

Film *KKN di Desa Penari* tidak hanya menampilkan mitos sebagai bagian dari budaya, tetapi sudah mengubahnya menjadi bentuk visual yang dikonsumsi secara luas oleh masyarakat. Dalam perspektif Jean Baudrillard, kondisi ini disebut sebagai simulakra, yaitu ketika sebuah representasi tidak lagi mencerminkan realitas, tetapi justru menggantikannya. Unsur mistis seperti tarian gandrung, sesajen, dan sosok Badarawuhi dalam film lebih ditampilkan sebagai elemen visual untuk membangun suasana horor dan menarik perhatian penonton, bukan sebagai praktik budaya yang benar-benar dijalankan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rahmaddani dkk. (2023) legenda urban dalam film ini mengandung ideologi animisme dan dinamisme. Namun, dalam konteks hiperrealitas, makna tersebut mengalami perubahan. Penonton tidak lagi melihat sesajen sebagai sesuatu yang sakral, melainkan sebagai bagian dari cerita yang menambah ketegangan. Hal ini sejalan dengan Anisya dkk. (2023) yang melihat bahwa unsur mistis dalam film dapat dipahami sebagai tanda melalui pendekatan semiotika.

Dalam Perspektif Baudrillard, fenomena ini menunjukkan adanya proses simulasi, di mana budaya direproduksi terus-menerus hingga terlepas dari makna aslinya dan membentuk realitas baru. Proses ini tidak hanya terjadi melalui film, tetapi juga diperkuat oleh media sosial yang menyebarkan cerita tersebut secara luas. Akibatnya, makna budaya yang awalnya sakral menjadi berkurang dan berubah menjadi hiburan. Oleh karena itu, mitos dalam film tidak lagi

sekadar mencerminkan budaya, tetapi sudah menjadi realitas baru yang dipercaya oleh masyarakat.

Penggabungan Realisme Magis dan Hiperrealitas

Penggabungan antara dunia nyata dan dunia fenomenal dalam film *KKN di Desa Penari* membentuk narasi realisme magis yang memperkuat pengalaman hiperrealitas bagi audiens. Menurut Bagaskara dkk. (2025), perpaduan tersebut menciptakan pengalaman menonton yang membuat batas antara realitas budaya dan rekayasa sinematik menjadi kabur. Dalam konteks ini, film tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga memproduksi realitas baru yang kemudian diterima sebagai kebenaran oleh penonton.

Dalam perspektif Baudrillard, kondisi ini menunjukkan pergeseran dari representasi menuju simulasi, di mana realitas tidak lagi menjadi acuan utama. Narasi realisme magis dalam film berfungsi sebagai medium yang menjembatani dunia nyata dan imajinasi, sehingga menciptakan pengalaman yang terasa autentik meskipun bersifat konstruktif. Fenomena hiperrealitas semakin terlihat ketika masyarakat melakukan praktik “tapak tilas” ke lokasi yang diyakini sebagai tempat kejadian asli. Praktik ini menunjukkan bahwa realitas yang dibentuk oleh media telah melampaui realitas empiris. Menurut Anggoro dkk. (2025) menjelaskan bahwa kondisi tersebut berkaitan dengan disorientasi identitas di era media digital, di mana individu mengalami kesulitan dalam membedakan antara realitas dan simulasi.

Selain itu, representasi budaya Jawa Timur yang ditampilkan secara visual cenderung diterima sebagai identitas yang autentik oleh audiens (Yasmin dkk., 2023; Prasetyo dkk., 2024). Padahal, representasi tersebut telah melalui proses ekranisasi yang melibatkan penambahan, pengurangan, dan dramatisasi elemen cerita (Nisak dkk., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa hiperrealitas bekerja melalui reproduksi citra yang terus-menerus hingga akhirnya menggantikan realitas yang sebenarnya.

Produksi Makna melalui Media Massa

Persepsi publik terhadap kebenaran cerita *KKN di Desa Penari* tidak dapat dilepaskan dari peran media massa dan media sosial dalam memproduksi dan mereproduksi makna. Menurut (Pamungkas dkk., 2024) realitas sosial di Indonesia saat ini banyak dibentuk melalui interaksi digital, di mana informasi tidak hanya disebarkan, tetapi juga dimaknai ulang secara bersama oleh masyarakat. Dalam perspektif hiperrealitas, media tidak hanya menyampaikan realitas, tetapi juga membentuk realitas itu sendiri. Film ini berkembang dari sekadar tontonan menjadi ruang simulasi budaya, di mana makna terus diproduksi melalui komentar, diskusi, serta spekulasi warganet di media sosial. proses ini membentuk realitas yang berulang, di mana

representasi memengaruhi kepercayaan masyarakat, dan kepercayaan tersebut kemudian semakin menguatkan representasi yang ada.

Mahasiswa dan remaja sebagai kelompok audiens dominan cenderung menerima narasi film sebagai representasi budaya yang utuh tanpa proses refleksi kritis. Hal ini sejalan dengan temuan (Rahmawati, 2023) bahwa film membentuk pemaknaan realitas melalui struktur naratif dan elemen sinematik. Dalam kondisi ini, audiens tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga menjadi bagian dari proses produksi makna itu sendiri.

Representasi tokoh perempuan seperti Badarawuhi cenderung dibangun dalam narasi yang menampilkan sosok perempuan sebagai figur yang menakutkan. Hal ini juga dibahas oleh (Setiawan, 2024; Adriana dkk., 2024) Dalam perspektif hiperrealitas, karakter perempuan tersebut mengalami komodifikasi, yaitu diubah menjadi citra visual yang menarik secara estetika tetapi juga menyeramkan demi kepentingan industri film. Akibatnya, peran perempuan dalam budaya lokal yang sebenarnya kompleks menjadi disederhanakan dan cenderung stereotip. Oleh karena itu, media tidak hanya membentuk realitas sosial, tetapi juga memengaruhi cara masyarakat memahami identitas, budaya, dan relasi gender dalam konteks hiperrealitas.

Kebingungan Realitas dan Konsumsi Budaya Populer

Fenomena popularitas *KKN di Desa Penari* menunjukkan bahwa film ini tidak hanya berfungsi sebagai produk tontonan, tetapi juga memunculkan Kebingungan realitas dalam konsumsi budaya populer masyarakat. Dalam perspektif Jean Baudrillard, kebingungan realitas terjadi ketika konsumen media tidak lagi dapat membedakan antara realitas empiris dan realitas yang telah dimediasi oleh citra, narasi, dan simulasi (Anggoro dkk., 2025). Narasi film yang kuat dan dipadukan dengan praktik sosial digital menghasilkan pengalaman simbolik yang terasa autentik, meskipun sejatinya merupakan konstruksi representasi media.

Kebingungan realitas ini terlihat ketika sebagian masyarakat, khususnya pengguna aktif media sosial yang memperlakukan narasi film sebagai representasi faktual budaya dan kejadian nyata, meskipun klaim-klaim tersebut tidak didukung oleh bukti empiris. Praktik diskursif di ranah digital, seperti spekulasi lokasi asli, teori konspirasi, dan penyebaran klaim kebenaran cerita, justru memperkuat klaim kebenaran film di luar konteks fiksi sinematik (Pamungkas dkk., 2024; Huda dkk., 2023). Dalam konteks ini, realitas tidak lagi ditentukan oleh verifikasi fakta objektif, tetapi oleh intensitas reproduksi naratif dalam ruang digital yang masif.

Kecenderungan ini juga diperkuat oleh pola konsumsi budaya populer di kalangan remaja dan mahasiswa yang cenderung menerima representasi media secara pasif tanpa melakukan refleksi kritis. Fokus utama audiens seringkali tertuju pada sensasi emosi dan hiburan yang ditawarkan, sehingga makna budaya yang kompleks disimplifikasi menjadi narasi tunggal yang mudah dikonsumsi (Rahmawati, 2023).

Secara keseluruhan, kondisi ini memperlihatkan bagaimana budaya populer berfungsi sebagai medium reproduksi ideologi, yang tidak hanya mencerminkan realitas sosial, tetapi aktif membentuk pandangan bersama tentang budaya, mitos, dan identitas. Representasi budaya yang dihasilkan oleh film dan didukung oleh interaksi digital tidak lagi menjadi gambaran realitas sosial yang nyata, tetapi telah berubah menjadi realitas yang dikonstruksi, dimodifikasi, dan direproduksi secara berulang oleh media (Bagaskara dkk., 2025; Lestari dkk., 2024).

Oleh karena itu, kebingungan realitas dalam konsumsi budaya populer berdampak pada cara individu memahami bukan hanya film itu sendiri, tetapi juga pandangan mereka terhadap budaya lokal, mitos, dan identitas sosial. Disorientasi ini menjadi indikasi kuat bahwa dalam era media digital, realitas sosial lebih banyak dibentuk oleh representasi media.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa film *KKN di Desa Penari* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berperan dalam membentuk realitas sosial melalui konstruksi budaya dan mitos dalam perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard. Representasi dalam film telah mengalami pergeseran menjadi simulasi yang cenderung dianggap lebih nyata oleh audiens dibandingkan realitas empiris, sehingga mengaburkan batas antara fakta dan fiksi. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan kebingungan realitas dalam konsumsi budaya populer, di mana pemahaman masyarakat terhadap budaya, mitos, dan identitas sosial lebih banyak dipengaruhi oleh representasi media. Peran media massa dan media sosial semakin memperkuat proses tersebut melalui reproduksi makna secara kolektif, sehingga membentuk siklus antara representasi dan kepercayaan publik. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan pendekatan studi literatur tanpa data empiris langsung dari audiens. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan empiris, seperti wawancara atau survei, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana audiens memaknai representasi budaya dalam media, serta untuk menguji secara lebih luas pengaruh hiperrealitas dalam kehidupan sosial.

DAFTAR REFERENSI

- Adriana, N. P., & Sa'idah, Z. (2024). Analisis nilai-nilai budaya Jawa dalam film badarawuhi (2024). *Jurnal Dakwah Islam*, 8(1), 69–82.
- Anggoro, B. D., Krisnanda, V. S., Wijayaputra, Y. I. A., & Prasajo, A. A. (2025). *Hiperrealitas Orang Muda di Era Digital dalam Perspektif Jean Baudrillard*. 35(34). <https://doi.org/10.35312/serifilsafat.v35i34.277>
- Anisya, D., Malik, A., Arief, M., & Romadhan, M. I. (2023). *Representasi Budaya Mistisisme dalam Film KKN di Desa Penari*. 332–338.
- Bagaskara, N. C., Yarno, Y., & Suher, S. (2025). Penggabungan Alam dan Dunia Fenomenal dalam Film *KKN di Desa Penari* Kajian Realisme Magis. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 11(3), 3328–3337.
- Huda, A. S., Nafsika, S. S., & Salman, S. (2023). *Film Sebagai Media dalam Mengubah Cara Pandang Manusia dalam Prinsip Kemanusiaan*. 1, 9–14.
- Lestari, A., Amelia, A., & Ningsih, M. (2024). Social and Cultural Popularity of *KKN di Desa Penari* (2022): A Structural Analysis of Myths and Beliefs in Indonesian Horror Cinema. *Journal of Linguistics , Literary and Cultural Studies*, 8(2), 112–121.
- Lestari, D. A., Sosrohadi, S., & Nur, T. (2022). Representasi Nilai-Nilai Budaya Dalam Film *KKN di Desa Penari* Karya Lele Laila : Kajian Semiotik. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya P.ISSN*, 2(2), 220–228.
- Nisak, L., Chamalah, E., & Turahmat. (2023). *Ekranisasi Novel KKN di Desa Penari Karya Simpleman ke Bentuk Film Karya Sutradara Awi Suryadi*. 6, 357–377.
- Pamungkas, Y. C., Moefad, A. M., & Purnomo, R. (2024). Konstruksi Realitas Sosial di Indonesia dalam Peran Media dan Identitas Budaya di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4, 28–36.
- Prasetyo, M. E., Arpan, D., & Casande, S. (2024). *Visual Semiotics of Javanese Cultural Signs in Indonesia's Popular Horror Film Titled "KKN di Desa Penari."* 609–624.
- Rahmaddani, F. V., & Rahmawati, A. (2023). Representasi Legenda Urban dalam Film *KKN di Desa Penari* (Analisis Semiotika John Fiske). *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (EISSN:), 6(September), 6872–6876.
- Rahmawati, D. (2023). *Representasi Remaja Dalam Film Indonesia (Analisis Genre Pada Film-Film Remaja Indonesia Tahun 2022)*. 7(4), 97–110.
- Setiawan, C. (2024). Representasi Monstrositas Perempuan pada Film (Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film *KKN di Desa Penari*). *Jurnal Representamen Vol*, 10(01).
- Suryasuciramadhan, A., Lestari, A., Aulia, K. N., Kusumawati, P. W., & Jahrah, Siti, Nur, A. (2024). Analisis Isi Nilai Sosial Dan Budaya Film *KKN Desa Penari*. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 604–615. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1444>
- Yasmin, A. N., & Tranggono, D. (2023). Representasi Budaya Jawa Ritual dan Tari Gandrung dalam Film *KKN di Desa Penari*. *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (EISSN:), 6(April 2022), 2976–2980.