

## **4. ANALISIS DATA**

### **4.1 GAMBARAN UMUM SUBJEK PENELITIAN**

#### **4.1.1 PROFIL GRUP WARKOP DKI**

Warkop DKI berawal dengan nama Warkop Prambors. Awalnya, Warkop terdiri dari Nanu, Rudy Badil, Dono, Kasino yang adalah mahasiswa Universitas Indonesia, Jakarta, dan Indro, mahasiswa Universitas Pancasila, Jakarta. Bertemunya mereka berawal dari obrolan santai di radio Prambors tahun 1974 dengan nama program Warung Kopi yang berupa lawakan, setiap Jumat, pukul 20.30 sampai 21.15 WIB. Namun, setelah Warkop tidak hanya siaran di radio, mereka juga melakukan lawakan panggung. Pada tahun 1976, Rudy adalah satu yang tidak ikut melakukan lawakan panggung karena demam panggung. Dono juga mengalami hal yang sama, tetapi ia tidak butuh waktu lama untuk kemudian bergabung bersama teman-temannya.

Karir mereka sebagai grup terus berjalan mulai dari radio, lawakan panggung, hingga kemudian di layar televisi (TVRI) dalam acara Terminal Musikal (asuhan Mus Mualim) pada tahun 1977. Sejak saat itu, grup Warkop Prambors baru benar-benar lahir sebagai bintang baru dalam dunia lawak Indonesia. Warkop Prambors tidak lagi bekerja sebagai penyiar radio sejak 1980. Berikutnya, karena nama Prambors yang masih tersemat memiliki konsekuensi royalti kepada radio Prambors. Tahun 1980, setelah Nanu tidak lagi tergabung dalam grup ini, mereka mengganti nama dengan Warkop DKI (Dono, Kasino, Indro, yang juga plesetan dari Daerah Khusus Ibukota). Dan karir itu terus membawa mereka hingga dapat meraup banyak uang melalui aksinya di film-film komedi.

Selama Warkop DKI berkarir di layar lebar, ada 33 judul film yang berhasil diselesaikan, antara lain:

1. Gengsi Dong (1980)
2. Pintar Pintar Bodoh (1980)
3. GeEr – Gede Rasa (1980)
4. Manusia 6.000.000 Dollar (1981)

5. IQ Jongkok (1981)
6. Setan Kredit (1981)
7. Dongkrak Antik (1982)
8. Chips (1982)
9. Maju Kena Mundur Kena (1983)
10. Pokoknya Beres (1983)
11. Itu Bisa Diatur (1984)
12. Tahu Diri Dong (1984)
13. Kesempatan Dalam Kesempitan (1985)
14. Gantian Dong (1985)
15. Atas Boleh Bawah Boleh (1986)
16. Sama Juga Bohong (1986)
17. Depan Bisa Belakang Bisa (1987)
18. Makin Lama Makin Asyik (1987)
19. Saya Suka Kamu Punya (1987)
20. Jodoh Boleh Diatur (1988)
21. Malu-Malu Mau (1988)
22. Godain Kita Dong (1989)
23. Sabar Dulu Doong...! (1989)
24. Mana Bisa Tahan (1990)
25. Sudah Pasti Tahan (1991)
26. Bisa Naik Bisa Turun (1991)
27. Lupa Aturan Main (1991)
28. Masuk Kena Keluar Kena (1992)
29. Salah Masuk (1992)
30. Bebas Aturan Main (1993)
31. Bagi-Bagi Dong (1993)
32. Saya Duluan Dong (1994)
33. Pencet Sana Pencet Sini (1994)

Dapat dilihat ada beberapa film Warkop DKI yang ditayangkan di tahun yang sama. Hal ini mulai terjadi setelah film Pintar-Pintar Bodoh. Hal ini dikarenakan kejelian Trio DKI dan manajemennya untuk merumuskan strategi

manajemen memunculkan dua film dalam setahun. Hal ini disengaja agar jumlah penonton tiap film stabil dan dapat diterima sangat baik oleh masyarakat. Selain itu, grup lawak Warkop DKI dapat bertahan lama meskipun personilnya saat ini hanya tinggal Indro Warkop saja. Hal ini dikarenakan Warkop DKI selalu mengusung nama grup sebagai judul filmnya, bukan hanya salah satu personil dari grup tersebut.

#### 4.1.2 MAJU KENA MUNDUR KENA



Gambar 4.1 Cover Maju Kena Mundur Kena

Sumber: [www.donokasinoindro.com](http://www.donokasinoindro.com)

Film ini menceritakan tentang Dono, Kasino, Indro yang tinggal di satu rumah kos. Kasino diceritakan sebagai pemilik bengkel dan merupakan orang yang anti dengan perempuan. Sementara Dono dan Indro merupakan anak buah Kasino. Kelucuan mulai ditunjukkan saat Kasino dan Indro membagi jadwal jaga malam bengkel. Indro yang cerdas dan Dono yang lugu, akhirnya melakukan suit dengan ketentuan yang dicetuskan oleh Indro. Indro menyatakan, kalau Dono kalah, Dono jaga, kalau Indro tidak menang, Indro tidak jaga malam. Dengan pernyataan yang mengecoh tersebut, Dono dengan polosnya dan tanpa pikir panjang, akhirnya menyetujui kesepakatan itu. Hasilnya Indro kalah. Dono senang dengan hasil tersebut, tetapi Indro mengingatkan mengenai ketentuan yang telah disepakati bersama. Dono pun mau tidak mau menerima kalau dirinya harus jaga malam, meskipun ia masih merasa ada yang janggal. Tanpa memikirkan lagi tentang kesepakatannya dengan Indro, Dono sebagai anak buah merasa harus melaporkan pada Kasino bahwa ia yang akan jaga malam.

Sementara itu, tanpa diketahui dua orang temannya, di dalam kamarnya, Kasino sedang memandangi foto-foto perempuan yang dipajang di tembok kamarnya. Salah satu foto merupakan gambar perempuan idaman yang didapatnya dari sebuah majalah. Tak lama kemudian, Dono mengetuk kamar Kasino. Mengetahui kedatangan Dono, Kasino segera membalik pigora foto para wanita itu. Kemudian, Kasino membuka pintu untuk Dono dan mereka berbincang. Di awal perbincangan dengan Dono, Kasino menyadari ada satu pigora yang masih menunjukkan foto perempuan. Kasino segera mencari alasan untuk mengalihkan perhatian Dono dengan memintanya mencari peniti. Akhirnya, Kasino berhasil mempertahankan wibawanya dengan membalikkan pigora tersebut tanpa tidak diketahui Dono.

Cerita kemudian dilanjutkan saat Dono berjaga malam di bengkel. Malam itu hujan lebat dan tiba-tiba ada sosok perempuan mengetuk pintu bengkel. Dono dengan sedikit takut menghampiri perempuan tersebut. Dono sempat terdiam karena ragu, apakah sosok itu benar manusia atau hantu. Perempuan tersebut kemudian menjelaskan maksud kedatangannya. Ia ingin meminta bantuan untuk memperbaiki mobilnya yang mogok. Setelah yakin bahwa perempuan itu adalah manusia, Dono kemudian dengan senang dan semangat memperbaiki mobil perempuan cantik itu. Sembari memperbaiki mobil, Dono memanfaatkan perempuan tersebut untuk melayaninya, seperti: mengambilkan perkakas di tas Dono, mengambilkan kopi, serta meminumkannya ke Dono. Setelah Dono selesai memperbaiki mobilnya, perempuan tersebut langsung pulang. Tanpa disadari, tas perempuan tersebut tertinggal; di sofa bengkel sewaktu mengambil kopi.

Esok harinya, Dono yang hendak beristirahat dihampiri oleh Kasino dan Indro. Maksud kedatangan mereka adalah untuk meminta uang jasa dari seseorang yang datang semalam. Dono tidak mengakui bahwa ada orang yang datang malam itu. Kasino terus mendesak Dono untuk mengaku, tetapi Dono tidak segera mengaku hingga Kasino menunjukkan tas perempuan yang ditemukannya di sofa bengkel. Akhirnya, Dono pun mengakui bahwa ada perempuan yang datang ke bengkel malam itu. Namun, tidak hanya menceritakan kedatangan perempuan tersebut. Dono juga menambahkan cerita bahwa perempuan tersebut datang

dengan pacarnya yang membawa pistol. Kasino dan Indro sempat empati dengan cerita Dono. Meski demikian, pada akhirnya Kasino tetap menanyakan uang jasa yang didapatkan. Dono kemudian melanjutkan ceritanya bahwa permasalahan yang dihadapinya kemudian adalah perempuan dan pacarnya itu belum membayar yang jasa bengkel. Kasino yang tidak terima dengan jawaban Dono, menyuruhnya untuk mencari dan menagih uang di perempuan tersebut. Dono sempat mengusulkan untuk mengambil sendiri yang dari tas perempuan itu, namun uang tidak didapat, mereka hanya menemukan sebuah undangan di sebuah restoran. Undangan tersebut juga membuat mereka tahu nama perempuan itu, Marina. Dengan bermodalkan undangan tersebut, Dono akhirnya berusaha menghampiri Marina di restoran.

Sesampainya di restoran, Dono tidak diperbolehkan masuk oleh satpam yang bertugas, karena pakaiannya tidak sesuai untuk masuk ke dalam. Dono pun memutuskan untuk menunggu di dalam mobil yang diperbaikinya semalam. Marina yang tidak kunjung keluar membuat Dono tertidur, hingga bermimpi. Dalam mimpinya, Dono, Kasino, Anita (teman satu kos Dono, Kasino, Indro) dan Marina sedang berada di sebuah klab malam. Di klab tersebut, Marina sedang menari dan menyanyi. Di kesempatan itu pula, Dono dan pengunjung lain ikut menikmati penampilan Marina, sembari Dono kemudian ikut menyanyi dan menari bersama Marina. Namun, nyanyian Dono bukan nyanyian biasa. Kata-kata yang digunakan mengungkapkan agar Marina segera membayar hutangnya. Dono kemudian terbangun.

Saat ia bangun, ia sudah berada di garasi kos Marina. Dengan mengendap-endap, ia mencoba keluar dari mobil dan mendapati kamar Marina. Tetapi, Dono yang kelaparan tidak langgung mencari-cari kamar Marina. Ia minum, membuka kulkas dan makan kue *tart*, hingga kemudian kecerobohan membuat keberadaannya dicurigai. Dono yang menyadari keberadaannya mencurigakan segera berpindah tempat. Ia masuk ke sebuah ruang kamar. Kebetulan, kamar yang dimasukinya adalah kamar Marina. Marina yang terbangun kemudian terkejut. Untungnya, ia pernah mengetahui wajah Dono sebelumnya, sehingga ia dapat menjaga volume suaranya. Dono kemudian segera memberitahukan maksud kedatangannya untuk menagih hutang Marina. Bapak kos yang mencurigai kamar

Marina segera mengetuk dan berusaha mencari keberadaan orang mencurigakan (Dono). Marina berjanji akan membayar hutangnya esok hari dan meminta Dono untuk segera pergi dari kosnya. Akhirnya Dono dapat meninggalkan kos Marina dengan aman.

Hari pun berganti lagi. Dono menceritakan tentang pertemuannya dengan Marina secara berlebihan pada Indro. Dalam ceritanya, Dono mengungkapkan bahwa Marina membawanya ke kamar dan banyak mereka lakukan bersama. Cerita Dono yang berlebihan itu kemudian membuat Indro penasaran dan memiliki persepsi aneh-aneh, seperti soal penampilan dan kepribadian Marina. Hingga kemudian pembicaraan mereka terputus saat Dono menerima telepon dari Marina. Setelah menerima telepon itu, kemudian Dono, Kasino dan Indro diceritakan sedang mempersiapkan diri untuk ke bengkel. Sembari bersiap, Dono menyampaikan kepada Kasino bahwa Marina akan datang untuk membayar pada pukul 09.00. Kasino sudah tidak sabar untuk bertemu dan memarahi Marina.

Tak lama kemudian, sebuah kendaraan yang ditumpangi oleh seorang perempuan tiba di bengkel. Kasino menyangka bahwa perempuan itu adalah Marina. Setibanya perempuan itu di hadapannya, Kasino langsung memarahi dan terus membantah setiap pernyataan dari perempuan tersebut. Dono yang tahu wajah Marina berusaha mengingatkan Kasino bahwa ia salah orang. Kasino yang terlanjur jengkel dan merasa Dono tidak pernah beres bekerja kemudian meminta Dono diam saja. Kasino merasa dirinya akan dapat membereskan masalah tersebut. Sembari Kasino marah-marah, ada telepon dan Kasino juga melarang Dono untuk mengangkatnya. Ia sendiri yang kemudian mengangkat telepon tersebut dan mendapati bahwa Marina baru akan memberikan uang jasanya. Kasino pun merasa malu dan bersalah telah salah memarahi orang lain. Namun, perempuan yang dimarahi Kasino terlanjur kesal dan meninggalkan bengkelnya.

Beberapa waktu setelah mendapat telepon dari Marina, kemudian wanita setengah tua datang dengan bajaj. Kasino kembali menyangka bahwa itu adalah Marina, apalagi diperkuat dengan pernyataan Dono untuk memarahi wanita tersebut. Kasino dengan ketus kembali menyinggung dan marah-marah terhadap wanita yang datang. Merasa tidak mengetahui maksud Kasino, Dono kemudian mengajak wanita itu berbicara. “Ada apa, mbok?” tanya Dono, “Ini ada titipan

dari nona Marina, “ jawab wanita itu. Rupanya, wanita tersebut adalah pembantu Marina yang dimintai tolong untuk menyerahkan uang jasanya. Kasino pun kembali malu karena lagi-lagi salah memarahi orang.

Cerita kemudian beralih ke rumah kos, yakni saat semua anak kos membayar uang bulanan. Pak Us-Us juga memberitahukan bahwa akan ada penghuni baru di kos tersebut minggu depan. Dari keempat anak kos yang ada, Anita, Kasino dan Indro membayar dengan lancar. Hanya Dono yang tidak dapat membayar uang kos secara penuh. Dono beralasan bahwa uang dari bengkel tidak cukup dan uang kiriman orang tuanya dari kampung belum sampai. Ia berharap belas kasihan dari pak Us-Us (bapak kos). Dengan penampilan memelas dan cerita yang memprihatinkan, Dono meminta empati pak Us-Us. Namun, tidak seperti harapan Dono, pak Us-Us justru meminta empati dari Dono terkait pekerjaannya sebagai penjaga rumah kos.

Kemudian, tibalah di minggu berikutnya, saat seorang penghuni kos baru datang. Ternyata ia adalah seorang perempuan, ia adalah Marina. Anita dan Indro sangat senang kedatangan teman perempuan baru. Anita senang karena ia ada temannya, sementara Indro senang karena teman perempuannya barunya cantik. Tak lama kemudian, Dono keluar dan menyambut Marina dengan senang karena sudah pernah kenal sebelumnya. Beberapa waktu kemudian, Kasino, sang anti perempuan datang. Ia tersenyum remeh melihat penghuni kos baru yang seorang perempuan. Baginya, semakin banyak perempuan di sekelilingnya, kesialan dapat semakin bertambah. Akan tetapi, hal ini kemudian berubah setelah Kasino mengetahui bahwa yang datang adalah perempuan idamannya, dimana fotonya selalu menjadi pemandangan di kamarnya. Kasino yang awalnya mengingatkan Dono dan Indro agar tidak *semapat* (pingsan), malah ia sendiri yang kemudian pingsan setelah berkenalan dengan Marina. Sejak saat itu, Kasino selalu berusaha mendekati Marina. Tak hanya Kasino saja, pak Us-Us juga berusaha mencari perhatian Marina.

Beberapa hari setelah Marina kos di sana, ia mendapatkan kabar bahwa kakek dan neneknya akan mendatangi tempat ia tinggal untuk menginap. Marina takut kakek-neneknya akan memarahi ibunya bila mengetahui Marina belum punya pasangan. Marina kemudian meminta bantuan Dono untuk menjadi suami

pura-puranya. Saat kakek-nenek Marina datang, Dono dan Marina bersiap menyambut layaknya suami-istri yang memiliki rumah tersebut (kebetulan kala itu pak Us-Us dan istrinya sedang pergi ke luar kota). Dono pun dengan senang hati memerankan dirinya sebagai suami Marina. Dengan demikian, ia dapat merangkul dan mencium Marina. Sementara itu, Kasino, Indro dan Anita yang tidak mengetahui rencana Marina dan Dono pun terpaksa mengikuti skenario Marina. Hanya saja, Kasino dan Indro tidak mau ikut campur ataupun diganggu oleh Dono. Hanya Anita saja yang tidak keberatan membantu memperlancar sandiwara Marina dan Dono. Meskipun pada malam harinya, saat Marina, Dono dan Anita tidur, beberapa kali mereka harus bertukar-tukar.

Pertama, Dono tidur dengan Marina dan diketahui oleh kakek-neneknya. Akan tetapi, kemudian Marina meminta Dono untuk bertukar dengan Anita yang tidur di sofa. Kedua, saat Dono telah tidur di sofa, tak lama kemudian kakek keluar dari kamar dan melihat keberadaan Dono di sofa. Kakek pun segera memanggil nenek. Berhubung kakek-nenek yang sudah tua itu bergerak lambat, Dono kemudian segera membangunkan Anita untuk bertukar tempat kembali. Keributan yang ditimbulkan kakek-nenek kemudian membangunkan Dono dan Marina. Setelah kakek-nenek kembali masuk, Dono masuk kamarnya lagi. Namun, Marina meminta Anita yang masuk ke kamar, sementara ia tidur di sofa. Tak lama kemudian nenek keluar dari kamar dan mendapati Marina di sofa. Mengetahui hal itu, kemudian kakek pun dipanggil keluar. Marina yang terlanjur tertangkap basah tidak dapat lari. Akhirnya, kakek dan nenek bergegas ke kamar Marina dan Dono. Setelah lampu dinyalakan, kakek dan nenek mendapati Dono tidur dengan Anita. Melihat hal tersebut, kakek nenek kemudian marah dan diceritakan telah meninggalkan rumah kos mereka.

Cerita lucu berikutnya adalah saat Indro yang belajar bahasa Inggris merekam suaranya. Tanpa diketahuinya, Anita datang dan menyapanya. Kebetulan, pernyataan-pernyataan Anita sesuai dengan apa yang dibahasakan oleh Indro dalam rekamannya. Anita kemudian kesal karena ia terus-terusan diperintah oleh Indro. Indro baru menyadari keberadaan Anita. Indro tertawa dan menjelaskan bahwa ia sedang belajar bahasa Inggris. Anita pun tersipu malu dan tidak jadi marah pada Indro. Tak lama kemudian, Marina datang dengan cemas. Ia

takut dimarahi pak Us-Us karena taksi yang dinaikinya menabrak pagar rumah kos hingga rusak. Marina, Indro, dan Anita kemudian mengecoh perhatian pak Us-Us dengan membuat sandiwara. Dalam sandiwaranya, Indro diceritakan sedang kedatangan saudara kembarnya. Pak Us-Us yang penasaran adanya anak kembar dewasa kemudian ingin melihat keduanya bersanding. Dengan cerdik, Indro, Marina, dan Anita membuat pak Us-Us mabuk agar mudah dikecoh. Rencana mereka pun berhasil. Pak Us-Us tidak lagi mempermasalahkan tentang pagar yang rusak. Untuk mengakhiri sandiwaranya, Indro mengatakan bahwa saudara kembarnya telah pulang. Malam harinya, pak Us-Us sudah tidak lagi mempermasalahkan tentang pagar ataupun saudara kembar. Semua penghuni kos makan malam bersama.

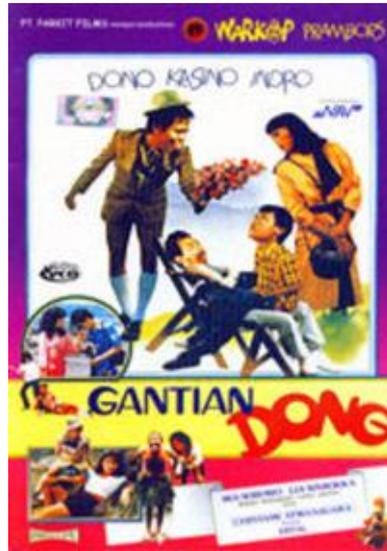
Hampir di akhir cerita, wibawa Kasino sebagai seorang yang anti perempuan makin tidak dapat dipertahankan. Ia memberi surat cinta pada Marina. Ia mengajak Marina untuk makan malam, tanpa sepengetahuan teman-teman kos lainnya. Marina pun menghadiri undangan makan malam Kasino. Tanpa diketahui Kasino dan Marina, ternyata Dono, Indro dan Anita juga sedang datang di restoran yang sama. Kasino yang menyadari keberadaan teman-temannya itu kemudian perlahan berusaha melarikan diri dari restoran tersebut. Malangnya, Dono, Indro, dan Anita telah melihat keberadaan Kasino, serta berusaha menyapanya. Sepulangnya di kos, Dono dan Indro berusaha mengingatkan Kasino untuk tidak perlu sok anti perempuan. Mereka menginginkan Kasino mengakui bahwa ia ada perasaan dengan perempuan (Marina).

Di akhir film ini sudah tidak mempermasalahkan Kasino dan Marina, tetapi lebih pada Marina, Anita dan teman-temannya yang sedang mempersiapkan diri untuk turnamen sepak bola wanita. Marina, Anita, dan temannya bingung karena kekurangan satu pemain. Kasino dan Indro kemudian mengusulkan untuk Dono menjadi pemain. Untuk dapat mengikuti pertandingan itu, Dono pun harus bertingkah seperti seorang perempuan. Dono sangat senang bermain sepak bola bersama para perempuan. Ia menjadi pemain yang paling banyak menyumbang gol, dipeluk, dicium, dan banyak kesempatan lain yang diperoleh Dono dari perempuan-perempuan satu timnya. Sayangnya, di akhir pertandingan, Dono terlibat percekocokan dengan lawannya, sehingga kemudian dilakukan penalti. Saat

persiapan penalti, semua pemain menutupi bagian dada dan memingkupkan bagian selakangan. Sementara Dono, ia sibuk menutup bagian kemaluannya. Marina dan Anita yang mengetahui hal tersebut mengingatkan Dono untuk menutup di bagian yang sama seperti temannya yang lain. Dono yang mengikuti perintah Anita dan Marina kemudian celaka saat bola menerjang daerah kemaluannya. Dono langsung terjatuh. Teman-teman satu tim berusaha memegang bagian tubuh Dono yang sakit dan mendapati ada yang menonjol. Penyamaran Dono pun ketahuan dan ia harus ditandu.

Tahun penayangan : 1983  
Jumlah penonton : 658.896 orang  
Produksi : PT. Parkit Film  
Sutradara : Arizal  
Penulis skenario : Deddy Armand  
Pemain :  
Dono..... Dono  
Kasino ..... Kasino  
Indro ..... Indro  
Eva Arnaz..... Marina  
Lidya Kandou..... Anita

### 4.1.3 GANTIAN DONG



Gambar 4.2 Cover Gantian Dong

Sumber: [www.donokasinoindro.com](http://www.donokasinoindro.com)

Gantian Dong menceritakan tentang kehidupan Dono, Kasino, Indro sebagai mahasiswa. Mereka memiliki dua teman perempuan, Heni dan Susanna. Dalam film ini, Indro diceritakan sebagai orang yang tidak terlalu peduli dan tidak mudah tergoda oleh perempuan. Dono diceritakan sebagai seorang yang lugu dan seringkali sial. Sementara Kasino diceritakan sebagai seorang yang sangat suka menggoda perempuan dan berlagak sok. Meski Indro tidak peduli dengan perempuan, namun ada Lola, teman Susanna yang jatuh hati dan senantiasa mengejar cinta Indro. Saat Dono, Kasino, Indro, Heni, dan Susanna akan berpiknik ke pantai, tiba-tiba Lola datang dan ingin ikut piknik. Dengan terpaksa, Lola pun akhirnya dapat mengikuti perjalanan itu. Sesampainya di pantai, Indro dan Dono berbincang di bawah pohon. Indro menyatakan ketidaknyamanannya karena ada Lola. Dengan senang hati Dono mau membantu Indro, sekaligus ia memanfaatkannya untuk bisa dekat dengan Lola. Dono kemudian meninggalkan Indro dan berbincang dengan seorang penjual buah yang salah paham terhadap pertanyaan seorang bule (calon pembelinya). Kesalahpahaman pun berakhir saat Dono dapat meluruskan maksud bule kepada penjual buah.

Beberapa kejadian lucu juga terjadi di pantai. Indro yang duduk sendirian di pinggir pantai merasa tidak nyaman saat kursi yang didudukinya rusak. Ia segera mencari lem kayu untuk membenahinya. Ia berhasil mendapat lem tersebut dari sebuah toko es krim. Setelah mendapat lem tersebut, ia kembali ke tempat duduknya dan memperbaiki kursi. Tak lama kemudian, kursi yang baru di lem diduduki oleh seorang nenek. Indro hanya dapat melihat dan membiarkannya. Hal ini karena kemudian ia disibukkan menepuk seekor lalat yang beterbangan. Akan tetapi lalat tersebut tidak berhasil ditepuknya, meski telah bertengger di pantat seorang bule perempuan yang berjemur. Akibat yang didapat, justru Indro ditampar oleh bule tersebut dan kemudian bule pergi meninggalkan Indro. Sesaat setelah ditampar bule, Indro bukannya kesal, tetapi ia senang dan kagum dengan bule tersebut. Hal ini dikarenakan lalat yang susah ditepuk, dapat dengan mudah ditepuk oleh bule itu. Tak lama setelah bule pergi, nenek yang duduk di sebelahnya juga pergi meninggalkan Indro sendiri. Tanpa diketahui nenek, roknya tersobek karena lengket dengan kursi. Indro juga hanya terdiam melihatnya.

Di tempat yang lain, Kasino melakukan aksi cuci matanya. Sesaat setelah ia memotret Heni, Susanna, Dono, dan Lola, ia melihat ada keramaian. Ia lantas menghampiri keramaian itu dan mendapati ada syuting sebuah produk bir. Ia sempat mengacaukan syuting tersebut dengan memberi celetukan terhadap dialog bintang iklan tersebut. Sesaat setelah membuat kekacauan, ia kemudian pergi meninggalkan kerumunan. Tak jauh dari kerumunan tersebut, Kasino dihentikan dengan teriakan seorang perempuan. Ternyata perempuan itu adalah salah seorang bintang iklan produk bir tersebut yang bernama Vera. Vera mengaku sebagai tetangganya di kampung. Meskipun tidak ingat betul siapa Vera, tetapi Kasino mengaku ingat dengan gadis cantik tersebut.

Kasino yang pandai menggoda perempuan kemudian mengumbar cerita kepada Vera. Ia mengaku ada teman yang berprofesi sebagai sutradara dan kebetulan baru pulang dari luar negeri, bernama Indro. Vera yang sangat ingin mengembangkan karir ke dunia perfilman merasa tertarik dengan teman Kasino. Melihat peluang tersebut, Kasino kemudian mengajaknya untuk bertemu lagi di sebuah villa, di Puncak. Kasino menjanjikan akan datang dengan Indro untuk menemui Vera di sana. Tanpa pikir panjang, Vera langsung mengiyakan ajakan

Kasino tersebut. Sementara Dono, ia selalu mendapatkan kesialan. Lola tidak berhasil didekati, tetapi ia justru berkejar-kejaran dengan anak kecil dan orang tua anak kecil tersebut. Hal ini dikarenakan Dono seringkali mengganggu area bermain para anak. Anak-anak tersebut kemudian balas dendam dengan mengerjai Dono. Hal itulah yang berkali-kali terjadi pada Dono.

Sepulang dari pantai, Kasino memaksa Indro untuk ikut menginap ke villa di Puncak. Indro menolak ajakan Kasino, ia merasa sangat lelah karena tidak bisa tidur setelah dari piknik. Meski Kasino telah mengajaknya berulang-ulang, Indro selalu menolak. Akan tetapi, saat Lola datang dan mengajaknya pergi, Indro langsung menolak ajakan Lola. Indro mengatakan bahwa ia telah ada janji dengan Kasino. Tak lama kemudian Lola pergi. Setelah itu, Kasino menagih ucapan Indro pada Lola. Dengan terpaksa, Indro pergi ke Puncak dengan Kasino. Heni dan Susanna yang mengetahui rencana Kasino dan Indro ingin ikut juga ke Puncak. Singkat cerita, Kasino dan Indro tiba di Puncak tanpa Heni dan Susanna. Namun, tak lama kemudian Heni dan Susanna juga tiba di Puncak.

Kasino terkejut melihat kedatangan dua gadis tersebut, tetapi ia tidak dapat berkata apa-apa lagi. Setelah kedatangan Heni dan Susanna, kemudian Lola dan Dono juga tiba. Dono terkejut melihat villa yang ia dan Lola datangi telah ramai dengan keberadaan Kasino, Indro, Heni, dan Susanna. Hal ini dikarenakan yang Dono tahu Lola mengajaknya ke villa hanya berdua saja. Setelah semua tiba di villa tersebut, berikutnya datanglah Vera. Vera yang baru saja datang disambut sangat baik oleh Kasino dan langsung dikenalkan dengan Indro. Begitu mengenal Indro, Vera langsung menampilkan dirinya sebagai seorang bintang profesional. Vera beraksi dengan akting dan dialog layaknya sedang berada di depan kamera. Indro yang tidak mengerti maksud Vera, justru meninggalkannya untuk mencari tempat istirahat. Terselamatkan dari Vera bukan berarti membuatnya dapat terbebas dari Lola. Lola yang agresif terus mencari Indro hingga menemukannya sedang istirahat di bawah pohon. Beruntung Dono selalu mengikuti Lola, hingga akhirnya dapat membuat Lola menjauh dari Indro.

Malam harinya, kondisi villa yang tidak sesuai harapan membuat mereka semua tidur berpencar. Heni dan Susanna tidur di dalam tenda, Indro tidur di *sleeping bag*, Dono tidur di kursi, Lola tidur di kamar, sementara Kasino dan Vera

tidak diceritakan posisi tidurnya. Kejadian heboh kemudian terjadi malam itu. Indro yang sedang tidur tiba-tiba mendengar suara Lola. Ia berusaha kabur dari *sleeping bag* putihnya. Tetapi, resleting *sleeping bag* itu tidak dapat dibuka, sehingga ia harus melompat agar tetap dapat kabur dari Lola. Di tengah perjalanan, ia bertemu dengan Vera. Vera tetap berusaha menunjukkan kemampuannya untuk berakting di depan Indro. Indro yang masih tidak mengerti maksud Vera kemudian mendapat penjelasan. Vera menyatakan agar Indro mau menerimanya untuk menjadi artis yang akan bermain di film terbarunya. Indro langsung membantah kalau dirinya adalah seorang sutradara. Kasino yang kebetulan datang menyusul Vera, langsung dimarahi oleh Vera. Vera kecewa dengan Kasino dan Indro yang ternyata tidak dapat membuatnya menjadi artis. Vera kemudian menutup rapat resleting Indro, dan pergi meninggalkan mereka. Kasino tidak langsung menolong Indro, tetapi ia berlari mengejar Vera. Karena tidak dapat membuka *sleeping bag* nya sendiri, Indro kemudian berjalan dengan melompat. Lola yang melihat sosok putih melompat kemudian berteriak histeris dan pingsan. Dono yang mendengar teriakan Lola langsung terbangun dan mencari Lola. Dono kemudian juga ikut pingsan karena melihat sosok putih yang melompat. Pada akhirnya, mereka semua mengetahui bahwa sosok putih itu adalah Indro yang tidak dapat membuka resleting *sleeping bag* putihnya.

*Setting* cerita kemudian kembali di rumah kos. Kasino berbagi cerita pada Susanna mengenai rencananya yang gagal karena kedatangan semua teman-teman. Tak lama kemudian, Kasino dan Susanna kedatangan tamu. Tamu tersebut merupakan sepasang suami-istri yang mencari Dono. Mereka berniat untuk belajar masak pada Dono. Dono tidak dapat ditemui, kedua tamu tersebut kemudian membagi cerita tentang pertemuannya dari sebuah biro jodoh. Mereka kemudian memberikan kartu nama biro jodoh kepada Kasino dan pamit pulang. Sepulangnya tamu mereka, Kasino dan Susanna kemudian membicarakan tentang kepercayaan pada biro jodoh. Mereka berdua sepakat tidak percaya pada biro jodoh. Dengan gayanya, Kasino membuang kartu nama tersebut ke sebuah tempat sampah. Susanna kemudian pamit pergi. Setelah Susanna keluar dari pintu rumah, Kasino kemudian berusaha mencari dan mengambil lagi kartu nama di dalam tempat sampah tanpa sepengetahuan Susanna.

Kasino kemudian menghubungi biro jodoh tersebut. Di tempat yang lain, ternyata Susanna juga menghubungi kantor biro jodoh tersebut. Tanpa diketahui semua teman-temannya Kasino bertemu dengan calon pasangannya di sebuah taman. Ia telah duduk dan menanti pasangannya dengan mengenakan topi, baju kotak, dan membawa cerutu. Tak lama kemudian seorang perempuan gemuk datang dan duduk di samping Kasino. Tanpa melihat siapa yang datang, Kasino langsung memegang tangan, merayu, dan memuji perempuan itu. Namun keadaan seketika berubah, saat Kasino mengarahkan pandangannya ke perempuan tersebut. Indro dan Heni tiba-tiba datang dan menertawai Kasino. Kasino semakin terkejut. Melihat calon pasangannya yang gemuk kemudian membuatnya menyeletuk, "Kayak badak bengkak begini!" Indro dan Heni semakin tertawa geli melihat tingkah Kasino. Kasino semakin malu melihat dirinya ditertawai Indro dan Heni. Setelah itu, Kasino langsung meninggalkan calon pasangannya itu. Indro dan Heni kemudian mempertanyakan alasan Kasino mencoba mencari pasangan lewat biro jodoh. Sembari mereka berjalan, adegan diselingi dengan lagu "Bercinta di Udara" yang dinyanyikan oleh Dono, Kasino, Indro, dan Ira Wibowo (Susanna).

Kelucuan berikutnya berasal dari kekacauan yang dibuat Kasino dan Indro saat membantu Dono menjadi pelayan di sebuah klab malam. Acara malam itu cukup padat. Ada tampilan *break dance* dan banyak dihadiri oleh tamu-tamu dari luar negeri. Setelah keadaa agak lengang, kemudian Kasino dan Indro memutuskan untuk beristirahat di bar. Di bar tersebut, Kasino dan Indro melihat perempuan yang cantik. Namun, di samping perempuan itu ada seorang pria garang. Hal tersebut kemudian membuat Indro mundur dan menarik Kasino untuk duduk jauh dari pasangan tersebut. Terlebih lagi, pelayan mengingatkan Kasino dan Indro untuk berhati-hati dengan pria garang tersebut. Hal itu dikarenakan pria ini posesif dan tidak segan menghajar orang yang berani mengganggu/mencoba menggoda kekasihnya.

Mendengar cerita tersebut, Indro semakin ciut nyali untuk mendekati perempuan tersebut. Hal ini berbeda dengan Kasino yang tetap berusaha menggoda dan mencuri pandang perempuan tersebut. Tindakan Kasino ini kemudian membuat pria garang tersebut geram. Ia mulai mengingatkan Kasino

dan Indro untuk tidak menggoda kekasihnya. Sewaktu pria garang tersebut pergi sejenak meninggalkan bar, perempuan itu menghampiri Kasino dan Indro. Wanita tersebut memperkenalkan dirinya bernama Julia dan kekasihnya bernama Toni. Julia menjelaskan bahwa Toni memang seorang yang kasar, posesif, dan cemburuan, serta di akhir ceritanya, Julia membuat janji dengan mereka. Sekembalinya Toni, Julia sudah kembali ke tempat duduknya, tetapi sejak awal kedatangan Kasino dan Indro ke bar, Toni sudah *sewot* melihat Indro. Beruntung malam itu Kasino dan Indro tidak diapa-apakan oleh Toni.

Esok harinya, tiba-tiba Julia datang ke rumah kos Indro dan teman-temannya. Julia menyatakan ia sedang berusaha meninggalkan Toni. Indro dan teman-temannya langsung mempersilakan Julia masuk dan menyembunyikan Julia saat Toni datang. Saat Toni datang, Indro dan teman-temannya tidak mengakui kalau Julia ada di sana. Toni tidak mempercayai pernyataan Indro dan teman-temannya. Toni langsung memaksa masuk dan tetap mencari Julia. Awalnya Julia tidak dapat ditemukan oleh Toni. Tetapi, saat Julia hendak kabur dari rumah Indro, tiba-tiba Kasino menghentikan langkah Julia. Julia pun akhirnya dapat ditemukan oleh Toni. Sejak hari itu, Toni semakin tidak terima dengan Indro, meskipun Heni telah mengaku sebagai kekasih Indro. Toni tak henti-hentinya memburu Indro dan mengancam akan membunuh Indro. Setelah beberapa hari merasa terus diteror oleh Toni, Indro semakin takut dan bingung bagaimana cara agar ia dapat terbebas dari buruan Toni. Kasino yang baru saja datang, kemudian memberi ide kepada Indro.

Di hari berikutnya, ide tersebut akhirnya dijalankan. Indro pura-pura mati. Kasino, Heni, dan Susanna membuat *setting* kematian Indro. Susanna mendatangkan pelayat bayaran dan Kasino sudah menyiapkan peti mati khusus untuk Indro. Sesuai dugaan, Toni sudah menanti Indro di depan rumah. Dono yang baru saja datang terkejut melihat banyak orang berpakaian hitam di dalam rumah kosnya. Tak lama kemudian, Heni keluar untuk menyambut Dono sambil menceritakan kalau Indro sudah meninggal karena ketakutan dikejar-kejar Toni. Toni yang mendengar cerita Heni sempat tidak percaya dan ingin membuktikan sendiri. Dono yang kemudian masuk sedih melihat Indro berada di dalam peti. Tetapi, sebelum Toni juga masuk, Kasino sempat menceritakan pada Dono bahwa

itu hanyalah rekayasa untuk menghindari Toni. Dono pun kembali senang karena hal itu hanya pura-pura.

Sementara saat Toni masuk, ia masih mencurigai kematian Indro. Hingga Julia kemudian datang ke rumah Indro dan memarahi Toni. Julia berharap Toni meminta maaf pada Indro yang meninggal karena merasa diburu olehnya. Toni akhirnya minta maaf pada Indro. Sayangnya, kepura-puraan Indro terbongkar saat ada seekor lalat yang hinggap di hidungnya. Secara sigap, untuk mengecoh terbongkarnya kepura-puraan itu, Heni, Susanna, Kasino dan Indro langsung membuat cerita kalau sebelum Julia datang, Toni sempat berusaha menggoda Heni. Julia marah karena mendengar Toni genit dengan perempuan lain, kemudian pergi. Toni pun kemudian mengejar Julia. Sejak saat itu, Toni dan Julia sudah tidak lagi kembali ke rumah Indro. Saking senangnya, Indro dan teman-temannya bersorak. Susanna langsung memberi uang pada pelayat bayaran dan menyuruh mereka pulang. Sementara Indro yang masih dalam peti mati, di akhir cerita terjebak dan tidak bisa keluar. Ia baru bisa keluar setelah kembali menemukan tombol rahasia yang diberitahukan oleh Kasino sebelumnya.

Tahun penayangan : 1985

Jumlah penonton : 552.282 orang

Produksi : PT. Parkit Film

Sutradara : Arizal

Penulis skenario : Deddy Armand

Pemain :

Dono..... Dono

Kasino ..... Kasino

Indro ..... Indro

Ira Wibowo..... Susanna

Lia Warokka..... Heni

#### 4.1.4 KESEMPATAN DALAM KESEMPITAN



Gambar 4.3 Cover Kesempatan dalam Kesempitan

Sumber: [www.donokasinoindro.com](http://www.donokasinoindro.com)

Di film ini diceritakan Dono, Kasino, Indro memiliki pekerjaan dan tempat tinggal yang berbeda-beda. Dono bekerja di agen rokok, tinggal di sebuah rumah kos yang sangat sempit, tetapi cukup memenuhi kebutuhannya. Kasino, diceritakan sebagai sales kendaraan bermotor, yang cerdas dan kreatif. Sementara Indro diceritakan tidak memiliki tempat tinggal yang jelas. Di awal film tersebut, Tina, Santi, dan Dono sedang menari-nari. Tina mengajarkan Santi dan Dono untuk menari Bongo, tarian baru dari Afrika. Kasino yang merasa terganggu karena langit-langit rumahnya menjadi rontok akibat tarian Bongo Tina, Santi, dan Dono, kemudian menghampiri mereka. Kasino lalu menghentikan tarian Bongo dan mengajari Tina tarian yang lembut (*waltz*).

Setelah mereka menari-nari bersama, tak lama kemudian Indro datang dengan memelas. Ia menceritakan kalau ia sudah tidak dapat tinggal di tempat tinggalnya yang sekarang. Ia harus mencari tempat tinggal baru. Dono dan Kasino tidak dapat menawarkan tempat tinggalnya, karena keterbatasan tempat. Indro kemudian meminta izin pada Santi dan Tina untuk dapat tinggal bersama. Dono dan Kasino mendukung Indro dan meyakinkan Santi-Tina untuk menerima Indro di rumahnya. Tina dan Santi akhirnya memperbolehkan Indro. Indro sangat senang mendengarnya. Ia langsung membawa semua barang-barangnya masuk ke dalam rumah Tina dan Santi. Setelah meletakkan semua barang, Indro bermain gitar sembari memperkenalkan lagu pop ciptaannya pada Tina dan Santi. Tina dan

Santi yang tidak ingin mendengar Indro bernyanyi langsung memasukkan sepotong kue ke mulut Indro.

Cerita berikutnya adalah saat Dono bercerita bahwa ia sedang memiliki masalah dengan rekan kerjanya, Yosef. Dono mengeluhkan keberadaan Yosef yang selalu mengganggu dan menghambat pekerjaannya. Akibat keberadaan Dono juga, ia kemudian tidak dapat naik jabatan karena aturan Yosef yang selalu menyalahkan Dono. Teman-temannya menyarankan Dono agar selalu tersenyum menghadapi Yosef. Dono pun melakukan saran dari teman-temannya dengan ekspresi meringisnya. Keesokan harinya, Tina menghampiri Dono di kantor untuk makan siang bersama. Akan tetapi, Dono tidak diperbolehkan istirahat oleh Yosef. Malah Yosef yang kemudian mengajak Tina makan siang bersama. Yosef terus memberikan pekerjaan yang membuat Dono emosi dan memutuskan untuk tidak istirahat. Tidak tahan dengan perlakuan Yosef, Dono memutuskan untuk mengundurkan diri dari pekerjaannya. Tina yang prihatin dengan keadaan Dono, berusaha mendekati Yosef dengan menerima ajakan makan malamnya. Kasino yang mengetahui agenda Tina itu kemudian meminta Tina untuk membatalkan janji dengan Yosef.

Perhatian teman-teman Dono sangat besar. Mereka mengatir strategi untuk menegur dan membuat Yosef dimarahi oleh atasannya. Tina, Santi, dan Kasino datang ke kantor Dono. Tina datang pertama untuk menemui Yosef. Ia berakting sebagai ostri simpanan Yosef yang telah lama tidak dinafkahi. Tak lama kemudian, Kasino dan Santi datang sebagai pasangan yang ingin membeli beberapa perkakas (yang sebenarnya tidak dijual oleh agen rokok). Perdebatan antara Yosef, Kasino, Santi, dan Tina terus berlanjut hingga mengundang perhatian bos dan salah satu ibu (calon pembeli). Ibu tersebut kemudian menegur dan memarahi Yosef yang tidak dapat melayani pembeli dengan baik. Mendengar keluhan ibu tersebut kemudian membuat bos Yosef memutuskan untuk melakukan mutasi terhadap Yosef. Setelah bos memutuskan hal tersebut, kemudian Dono datang untuk meminta gaji terakhirnya. Atasan yang membutuhkan manajer kemudian meminta Dono untuk bekerja lagi. Bos menawarkan rumah dan mobil dinas, serta gaji yang lebih besar dari sebelumnya. Dono awalnya jual mahal dan tidak mau menerima tawaran tersebut. Namun,

setelah bos memberikan uang yang lebih besar lagi, Dono akhirnya mau menerima tawaran bosnya dan bekerja lagi. Untuk merayakan kesenangannya, Dono mengajak semua rekan kerjanya untuk pergi ke pantai.

Setelah menceritakan mengenai Dono, dalam film ini juga menceritakan tentang Indro. Indro yang masih tinggal di rumah Tina dan Santi suatu hari ingin menunjukkan rumahnya pada Mona (pacarnya). Indro meminta izin pada Tina dan Santi untuk dapat bersembunyi saat Mona datang. Tina dan Santi akhirnya menyetujui hal tersebut. Singkat cerita, saat Indro dan Mona tiba di rumah, Tina dan Santi sedang tertidur di sofa. Hal ini membuat Indro tidak dapat leluasa mengajak Mona melihat seluruh isi rumah. Tina dan Santi yang tidak mengetahui kedatangan Indro dan Mona, menguap dan terbangun dengan santainya. Hal ini kemudian membuat Indro bingung menjelaskan kepada Mona. Mona yang kesal pada Indro lalu memutuskan untuk pulang. Sepulangnya Mona, Indro menegur Tina dan Santi yang tidak menjalankan rencana. Sementara Tina dan Santi kembali menyalahkan Indro yang datang lebih awal dari jam yang dijanjikan. Sejak hari itu, Indro merasa tidak lagi punya harapan untuk melanjutkan hubungan dengan Mona.

Tetapi, tanpa disangka, beberapa hari kemudian ayah Mona tiba-tiba datang dan meminta Indro datang sebagai tamu istimewa di hari ulang tahun Mona. Saat Indro dan ayah Mona sedang berbincang, tiba-tiba Kasino datang dan membicarakan mengenai perempuan lain yang ingin bertemu dengannya. Tidak hanya itu saja, Kasino juga menjelek-jelekkkan Mona tanpa melihat adanya tamu yang datang di rumah Indro. Akhirnya, Indro memperkenalkan Kasino pada ayah Mona. Setelah dikenalkan, Kasino langsung berpura-pura salah rumah. Ayah Mona yang kesal karena anaknya dijelek-jelekkkan tidak terima. Ayah Mona langsung pergi meninggalkan rumah Indro dan mengingatkan Indro untuk tidak mendekati Mona lagi. Indro sedih dan kesal dengan ulah Kasino yang membuat harapannya dengan Mona semakin pupus. Tina dan Kasino empati dengan masalah Indro. Mereka membantu Indro memikirkan cara untuk minta maaf pada Mona. Tina yang mengusulkan pada Indro untuk menyampaikan permintaan maaf melalui nyanyian dan permainan gitar. Indro berusaha menunjukkan aksi menyanyi dan gerakannya di hadapan Kasino dan Tina. Hasilnya, Kasino dan Tina

malah menertawakan Indro. Indro yang merasa tidak bisa bernyanyi akhirnya meminta tolong pada Kasino untuk bernyanyi dan dirinya nanti akan melakukan *dubbing* untuk menyampaikan permintaan maaf pada Mona.

Hari permintaan maaf pun berlangsung. Kasino menyanyi dengan lontaran kata-kata manis (yang sebenarnya juga ada yang tidak nyambung dengan ungkapan maaf). Di akhir aksinya, Indro melemparkan surat undangan makan malam untuk Mona. Tina dan Kasino membantu Indro untuk mempersiapkan semua keperluan makan malam. Jam makan malam pun tiba. Bel rumah Tina berbunyi. Tina dan Kasino kemudian bersembunyi. Indro bersiap dan membuka pintu untuk Mona. Tanpa disangka sebelumnya, yang datang bukanlah Mona, tetapi seorang perempuan gendut dengan dandanan menor yang saat bersin dapat menghembuskan angin kencang. Indro terkejut dengan kedatangan perempuan tersebut. Ia langsung mengusir perempuan tersebut dari rumahnya. Sejak hari itu, harapan Indro untuk dapat kembali dengan Mona sudah tidak ada lagi.

Hari berikutnya, saat Tina dan Santi bersih-bersih rumah, tiba-tiba ibu Santi menelepon dan mengatakan akan datang ke rumah mereka. Ibu Santi dikenal sangat kolot dan fanatik terhadap agamanya. Ibu Santi tidak akan membiarkan anaknya mendatangkan teman pria ke rumah. Oleh karena itu, untuk menyambut kedatangan ibu Santi, Indro dan Tina harus menunggu di luar rumah dan kembali setelah dirasa ibu Santi sudah tidur. Hal ini untuk mencegah ibu Santi melihat keberadaan Indro di rumahnya. Indro dan Tina menunggu waktu pulang di sebuah restoran. Indro yang mulai mengantuk mengajak Tina pulang. Selang beberapa waktu, baru kemudian Indro dan Tina pulang.

Sesampainya di rumah, mereka masuk lewat dapur dan mengendap-endap masuk ke kamar Santi. Kedatangan mereka pun tidak diketahui oleh ibu. Masalah baru kemudian terjadi saat Indro cegukan. Santi memintanya untuk minum di dapur, tetapi harus dengan hati-hati. Indro pun ke dapur sambil berjalan perlahan. Meski demikian, ibu tetap merasa mendengar ada suara dari arah dapur dan ruang tamu yang membuatnya keluar dari kamar. Beruntung, Indro masih cukup cerdik untuk mengakali ibu Santi sehingga keberadaannya tidak diketahui. Berikutnya, setelah Indro akan kembali tidur, Anita merasa terganggu dengan suara ketukan dari luar rumah. Indro diminta untuk mencari tahu letak suara tersebut dan

menghilangkannya. Indro pun keluar dari kamar dan menuju ke depan rumah. Indro yang membenahi tirai bambu di depan rumah (pusat bunyi ketukan) terkunci dari dalam. Ternyata yang mengunci adalah ibu Santi. Keberadaan Indro tidak diketahui oleh ibu, tetapi, sejak hari itu Indro memutuskan untuk tinggal bersama Dono, di rumah dinas.

Lain cerita dengan Kasino. Kasino merupakan sales kendaraan bermotor yang seringkali membuat penawaran rancu bagi para calon pembelinya. Namun,, cara berjualan Kasino itu selalu dapat menarik perhatian banyak calon pembeli. Salah satu contoh promosinya adalah “Beli helm, dapat motor ini”, calon pembeli menyahut, “saya beli helm ini *aja*, berarti *dapet* motor ya,” Kasino kembali menyahut, “Beli helm 1000 dulu baru dapat motor.” Semua calon pembeli yang melihat-lihat tertawa. Meski kendaraan yang dijual Kasino adalah bekas dan tidak dijamin kekuatannya, ia tetap percaya diri dalam memasarkannya. Salah satu orang yang membeli mobil di Kasino adalah Dono. Dono menyerahkan urusan kendaraan dinas kepada Kasino karena dirasa kompeten.

Suatu hari, Kasino datang ke rumah Dono dan bertemu Indro. Kasino kemudian menyerahkan kunci mobil pada Indro. Tak lama kemudian, seorang perempuan bernama Shireen datang dan meminta tolong untuk diantarkan ke sebuah tempat karena ada urusan mendesak. Kasino yang tidak dapat membiarkan perempuan cantik pergi sendiri kemudian berinisiatif mengantar. Hal ini juga dikarenakan adanya kesalahpahaman Kasino dalam memaknai simbol jempol dari Indro. Bagi Kasino, Indro memberikan jempolnya sebagai persetujuan untuk Kasino boleh mengantar perempuan tersebut. Sementara maksud Indro adalah menunjukkan kalau perempuan tersebut *sip* (menarik dan cantik).

Sepulang Kasino mengantar Shireen, ia kecelakaan sehingga harus dibawa ke rumah sakit. Saat berada di rumah sakit, Santi yang hendak menjenguknya tanpa sengaja mendengar percakapan dokter dan suster yang baru saja merawat Kasino. Dokter dan suster tersebut menyatakan kata amnesia. Santi kemudian berprasangka bahwa yang mengalami amnesia adalah Kasino. Santi berusaha mencaritahu apa yang dimaksud dengan amnesia. Akhirnya ia mendapat penjelasan dari seorang dokter yang lewat di depannya. Setelah mengetahui bahwa amnesia adalah penyakit hilang ingatan, Santi masuk ke kamar Kasino dan

memperlakukannya layaknya seorang yang amnesia. Tak lama kemudian, Dono datang dengan marah. Dono hendak memarahi Kasino. Santi mencegah niat Dono tersebut dengan mengatakan kalau Kasino amnesia. Kasino yang mengetahui ketidaktahuan Santi tentang keadaannya yang sebenarnya kemudian memanfaatkan situasi itu. Kasino berlagak hilang ingatan. Hingga ia dibawa ke rumah Dono, ia terus diperlakukan seperti seorang yang butuh perhatian khusus.

Dono yang sebenarnya masih tidak percaya kalau Kasino amnesia, berusaha mengingatkan Kasino tentang kecelakaan mobilnya itu. Kasino tetap berlagak bodoh dan tidak mengingat apapun. Kemudian, Indro dan Tina datang. Indro mengajak Kasino berbicara berdua. Dalam pembicaraannya, Kasino mengakui kepura-puraannya pada Indro. Hal tersebut dilakukan Kasino karena ia takut dimarahi dan diminta ganti rugi oleh Dono. Setelah berbincang dengan Indro, Kasino kemudian istirahat di kamar. Sementara Kasino menuju kamar, Dono, Tina dan Santi menanyakan keadaan Kasino pada Indro. Indro hanya menyatakan Kasino benar-benar amnesia padahal niat awalnya bai untuk menolong seorang ibu yang hendak melahirkan.

Mendengar penjelasan Indro, semuanya simpati pada Kasino. Tetapi simpati tersebut kembali diragukan. Shireen yang tiba-tiba datang ke rumah Dono menceritakan kalau tadi Kasino mengantar dirinya dan berkat Kasino, ia berhasil mendapatkan uang yang dimaksud. Tina dan Dono yang tidak terima dengan aksi kepura-puraan Kasino meminta tolong Shireen untuk memancing kesehatan Kasino. Dono dan Tina yang bersembunyi di depan kasur tempat Kasino tidur. Sementara Shireen mendatangi Kasino dan berbicara tentang uang yang akan dibagi untuk Kasino. Mendengar hal tersebut, Kasino kemudian sadar dan tidak lagi berpura-pura lupa. Akhirnya, Dono dan Tina pun dapat memergoki kebohongan Kasino. Sejak saat itu, Kasino dihukum untuk menjadi perawat mobil Dono.

Meski telah dirugikan oleh Kasino, tetapi Dono masih menunjukkan perhatiannya pada Kasino. Dono dan Kasino pergi ke suatu restoran dan berbincang. Dalam perbincangannya, Kasino menyatakan bahwa ia baru saja berhasil menipu pak David, orang kaya yang membeli mobil bobroknya. Mendengar pembicaraan tersebut, seorang pria yang mengaku anak pak David

tidak terima dengan tindakan Kasino. Ia meminta uang ayahnya dikembalikan. Kasino yang merasa tidak mampu memberikan uang dalam waktu cepat meminta kelonggaran waktu, tetapi pria tersebut tidak dapat menerima negosiasi Kasino. Merasa temannya butuh pembelaan, Dono kemudian menantang pris tersebut untuk bertanding di luar restoran. Pria tersebut menerima tantangan Dono. Ia memutuskan untuk bertanding tinju di ring. Apabila Dono telah siap, Dono dipersilakan untuk menghubunginya.

Setelah membuat kesepakatan itu, kemudian pris tersebut pergi. Lola, teman Dono, Kasino, Indro yang bekerja di restoran tersebut kemudian menghampiri Dono dan Kasino sesaat setelah pria itu pergi. Lola memberitahu Dono dan Kasino bahwa pria tersebut adalah Anton “*killer*”. Anton “*killer*” adalah juara tinju amatir tiga kali berturut-turut. Mendengar hal tersebut, Kasino dan Dono sempat terkejut. Dono kemudian belajar teknik tinju pada Indro. Dengan menggunakan wayang golek, Indro mengajar Dono melakukan beberapa pukulan.

Hari pertandingan tiba. Dono, Kasino, Indro, Tina, Santi, dan Lola tiba lokasi pertandingan. Kasino dan Indro mempersiapkan Dono agar siap bertanding. Sayangnya, di ronde pertama sempat terjadi kesalahan dalam memasang sarung tinju. Sarung tinju yang dikenakan Dono terbalik (sebelah kiri digunakan di kanan, sebelah kanan digunakan di kiri). Namun hal tersebut masih membuat Dono dapat bertahan melawan Anton. Ronde satu berakhir, dilanjutkan di ronde kedua. Pada ronde ini, Dono mendapatkan trik baru, yakni dalam tinju, lawan tidak diperbolehkan memukul dari belakang. Hal tersebut kemudian dimanfaatkan Dono untuk membuat Anton gagal memukulnya. Meski Dono akhirnya dapat terpukul oleh Anton, tetapi Dono lantas tidak sampai kalah. Ia dapat bangkit dan justru pada akhirnya Anton yang terpukul jatuh dan tidak dapat sadarkan diri sesaat. Hasil pertandingan itu menunjuk Dono sebagai pemenangnya. Hal tersebut kemudian membuat teman-temannya bangga, terutama Kasino. Dengan kemenangan yang diraih Dono, Kasino tidak perlu mengganti rugi, tapi sebaliknya, ia akan mendapatkan uang dari Anton. Anton yang sangat kesal dengan Kasino kemudian berusaha memukul Kasino. Sialnya, yang terkena pukulan bukan Kasino, tetapi Dono. Dono pun pingsan.

Tahun penayangan : 1985  
 Jumlah penonton : 536.000 orang  
 Produksi : PT. Parkit Film  
 Sutradara : Arizal  
 Penulis skenario : Deddy Armand  
 Pemain :

Dono..... Dono  
 Kasino ..... Kasino  
 Indro ..... Indro  
 Lydia Kandou..... Tina  
 Lia Warokka..... Santi

#### 4.1.5 MALU-MALU MAU



Gambar 4.4 Cover Malu-Malu Mau

Sumber: [www.donokasinoindro.com](http://www.donokasinoindro.com)

Film ini menceritakan tentang kehidupan Dono, Kasino, Indro, Selly, dan Lisa sebagai penghuni di sebuah rumah kos. Lisa adalah seorang perawat yang juga menyukai bela diri. Dono dekat dengan Lisa dan seringkali berlatih bela diri bersama. Suatu kali, saat Dono dan Lisa berlatih bela diri, mereka dikejutkan oleh Kasino yang meminta mereka untuk meleraikan orang yang bertengkar di depan rumah kos mereka. Dono dan Lisa bergegas keluar. Dono yang baru saja berlatih bela diri, mempraktekkan kemampuannya untuk meleraikan pertengkaran tersebut. Ia menyerang salah satu orang dan mempersilakan yang lain untuk pergi. Dono

sukses mempraktekkan kemampuannya, tapi ternyata ia salah pukul. Ia justru menyerang polisi yang sedang berusaha meringkus perampok buronan. Akibat dirinya menggagalkan aksi polisi tersebut, ia dimasukkan ke dalam sel tahanan agar jera dan tidak asal memukul orang lagi.

Di dalam tahanan, Dono yang awalnya takut dengan semua narapidana kelas kakap di sana, berubah. Ia merasa percaya diri setelah narapidana kelas kakap itu mendengar bahwa Dono berhasil melumpuhkan polisi yang menangkap mereka semua. Para narapidana itu luluh dan berubah mengikuti apa mau Dono. Menyadari para narapidana takut padanya, Dono memanfaatkan hal itu untuk berlagak sok kuat di depan mereka. Dono memberikan perintah-perintah yang harus dijalankan oleh para narapidana itu. Saat Kasino mendatangi Dono di sel, Kasino ketakutan melihat teman-teman Dono satu sel. Tak lama kemudian ia keluar dan bergantian dengan Indro. Indro yang menghampiri sel Dono kemudian memberi pengertian yang salah pada Dono. Indro menyuruh Dono menuntut polisi yang telah memenjarakannya. Dalam tuntutanannya, polisi tersebut harus ganti rugi terhadap tindakannya yang memenjarakan Dono.

Benar saja, saat Dono dipersilakan keluar dari sel, Dono mengucapkan semua hal yang diajarkan Indro kepadanya. Lisa dan polisi pun bingung dengan maksud Dono. Polisi kemudian hendak memasukkan Dono kembali ke sel. Lisa yang mencurigai gelagat Dono, menarik Indro dan meminta Indro mengaku tentang apa yang menyebabkan Dono berkata seperti itu. Akhirnya, Lisa dan polisi mengetahui penyebab Dono berkata seperti itu. Polisi pun memaafkan Dono dan membiarkan mereka pulang, dengan catatan, ada surat pernyataan dari orang tua Dono. Tak lama kemudian, Selly datang dan memberikan surat pernyataan yang diiminta polisi.

Kejadian salah paham yang membuat kelucuan berikutnya adalah saat Kasino dan Indro duduk-duduk dan membaca majalah wanita yang ada di ruang tamu. Dalam majalah tersebut ada kuis mengenai pria idaman. Semua ciri-ciri pria yang dimaksud menuju pada Indro. Apalagi, dalam majalah tersebut juga ada foto Indro. Kasino menyangka Selly atau Lisa, salah satu diantaranya menyukai Indro. Indro sempat merasa gede rasa saat Kasino mengungkapkan hal itu. Kasino dan Indro kemudian merencanakan untuk piknik bersama dengan Selly dan Lisa. Di

sisi lain, Selly dan Lisa yang melihat Indro gelisah juga merencanakan untuk mengajaknya rekreasi. Saat Indro mengajak Selly dan Lisa untuk piknik, dengan senang hati Selly dan Lisa menerimanya. Hari-hari sebelum berangkat, Selly dan Lisa selalu membuat Indro salah tingkah. Mereka berdua sering menggoda Indro.

Singkat cerita, hari piknik tiba, Kasino telah menentukan pembagian kamar. Kamar Indro terletak di antara kamar Selly dan Lisa. Sementara Dono yang juga diajak piknik tidak begitu diperhitungkan kamarnya oleh kedua rekan prianya itu. Malam harinya, Indro berencana untuk menghampiri salah satu gadis (Selly atau Lisa) untuk diajak berbincang mengenai perasaannya. Indro melakukan pengundian dengan koin untuk menentukannya. Kemudian hasilnya menunjukkan bahwa Indro harus ke kamar Selly. Tanpa diketahui Indro, Selly telah pindah ke kamar Lisa, sementara kamar Selly dimasuki oleh Dono. Indro langsung masuk ke kamar Selly dan berusaha mengungkapkan rayuan-rayuan agar memancing Selly mengungkapkan perasaannya pada Indro. Dono pun kemudian menyamarkan suaranya seperti Selly untuk mengelabui Indro. Setelah Indro merasa curiga dengan tangan “Selly” dan menyadari bahwa itu Dono, Indro langsung menggigitnya. Dono kemudian tertawa melihat Indro yang malu.

Keesokan harinya, Indro dan Kasino kembali membuat rencana untuk dapat segera mengetahui siapa perempuan yang menyukai Indro (antara Selly dan Lisa). Kasino membuat rencana agar Indro dapat berbincang dengan Selly di bar villa dan Kasino berbincang dengan Lisa di kolam sambil naik perahu karet. Saat Kasino berbincang dengan Lisa di kolam, ia mendapati kalau majalah itu adalah milik Lisa. Mendengar hal itu, Kasino langsung keluar dari perahu dan menyuruh Indro menggantikannya berbincang dengan Lisa (pemilik majalah wanita itu). Namun, saat Indro berbincang dengan Lisa, ia tidak mendapati jawaban seperti yang dimaksud Kasino (pemilik majalah wanita adalah Lisa). Kemudian Indro memutuskan untuk turun dari perahu dan diikuti Lisa. Akhirnya, Kasino, Indro, Selly dan Lisa berkumpul di bar villa.

Kasino langsung menyampaikan kebingungannya tentang pemilik majalah “Siti Hawa” itu. Lisa yang paling tahu tentang majalah itu membuka jawaban dan menyatakan bahwa majalah itu adalah milik salah satu pasiennya yang sudah tua. Sementara keberadaan foto itu dijawab oleh Selly. Saat Selly

menyapu ruang tamu, ia mendapati foto Indro jatuh di sana dan ia memasukkannya ke dalam majalah itu agar tidak hilang. Harapan Indro pun musnah dan ia sedikit kecewa. Hari berikutnya, mereka pulang ke rumah kos.

Berikutnya, masalah menimpa Kasino yang mendapatkan uang lebih dari bank. Ia hanya menceritakan pada Indro, tetapi tidak memberitahukan siapapun letak penyimpanannya. Kasino menyimpan uang itu di tempat yang diharapkan tidak diketahui orang akhirnya panik. Hal ini karena uang yang disimpan di sofa ruang tamu tidak ada, dan sofa sudah berubah menjadi baru. Kasino kemudian menceritakan hal tersebut pada Lisa dan Selly. Lalu Lisa mengantar Kasino ke toko sofa tempat pak Raden menukar sofa. Sofa berhasil ditemukan, tetapi uang tetap saja tidak ada dalam sofa itu. Kasino menjadi putus asa karena tidak tahu harus berbuat apalagi untuk mendapatkan uang penggantinya. Saking stresnya kehilangan uang, Kasino beraksi memancing di kolam renang.

Sedikit pencerahan kemudian diberikan oleh Dono. Dono mengajak Kasino untuk ikut dalam lomba menyanyi tuna netra dan kuis berhadiah. Hadiah yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan Kasino, yakni Rp. 500.000,00. Kasino mulai menunjukkan semangatnya untuk memenangkan pertandingan itu. Ia menyamar sebagai seorang tuna netra dengan penampilan rambut seperti Ruud Goulit (pemain timnas Belanda tahun 1980-an). Kasino pun kemudian berhasil memaukau juri dan ditetapkan sebagai pemenang. Namun, hadiah yang diberikan tidak sesuai harapan. Hadiah yang diberikan kepada Kasino adalah uang kertas palsu. Kasino hanya bisa protes dan turun dari panggung karena merasa dibohongi. Berikutnya, Dono yang bertanding dalam kuis berhadiah. Tantangannya adalah Dono harus menyanyikan lagu “Tik, tik, bunyi hujan”. Akan tetapi, setiap lirik yang menunjukkan adanya air, akan membuat Dono disemprot air oleh pembawa acaranya. Dono kemudian tidak terima dengan hal tersebut. Ia langsung meminta uang hadiahnya. Pembawa acara kemudian menunjukkan bahwa orang yang berhak mendapat hadiah adalah mereka yang pada akhirnya cacat. Melihat hal itu, Dono dan teman-temannya langsung pergi meninggalkan bar tersebut dengan kecewa.

Esok harinya, petugas bank datang ke rumah kos Kasino untuk mengambil kelebihan uang Kasino dan akan menindak Kasino ke pihak berwajib bila tidak

mengembalikan uang bank itu. Kemudian pak Raden datang. Dono, Kasino, Selly, dan Lisa berharap banyak dari kedatangan pak Raden. Mereka berharap pak Raden lah yang menyimpan uang Kasino. Ternyata, pak Raden memang menyimpan uang Kasino itu. Akan tetapi, saat ia memeriksa tempat penyimpanan, uang itu tidak ditemukan. Semuanya kembali cemas. Tiba-tiba Indro datang dan menanyakan keributan apa yang sedang terjadi. Setelah mendengar penjelasan teman-temannya, Indro dengan santainya mengambil uang dan memberikan kepada Kasino. Kasino pun akhirnya senang dan tenang. Ia segera memberikan uang itu kepada petugas bank. Setelah petugas bank pulang, Indro kemudian mengingatkan teman-temannya untuk lebih berhati-hati dalam meletakkan uang.

Cerita terakhir dalam film ini adalah tentang Dono yang memiliki kenalan seorang perempuan bule bernama Grace. Grace menelepon Dono untuk makan malam bersama. Dono dengan senang hati menerima ajakan Grace, apalagi ditraktir dan dijemput. Singkat cerita, saat Dono sudah berada di restoran dengan Grace, ia makan dengan sangat lahap. Hal tersebut membuat Grace terkagum dengan Dono. Dono kemudian membuat taruhan dengan Grace. Dalam tiga menit, Dono akan menghabiskan satu porsi ayam goreng. Saat waktu hampir habis, Dono terganggu oleh anjing yang tiba-tiba mengambil sepatunya. Hal tersebut kemudian membuat Dono meninggalkan meja makan dan mengejar anjing yang membawa lari sepatunya. Aksi pengejaran Dono itu membuat kekacauan di restoran tersebut. Saat Dono dan Grace tiba di luar restoran, tiba-tiba ada James (mantan pacar Grace) yang hampir menabrak Dono. Grace pun berusaha menyelamatkan Dono dari ancaman James (yang tidak terima kekasihnya meninggalkan dia karena Dono). Setelah dihajar Grace, James langsung pergi meninggalkan Grace dan Dono.

Esok harinya, Grace datang ke rumah Dono. Saat itu hanya ada Indro yang menyambutnya. Tak lama kemudian, Kasino, Selly, Dono, dan Lisa pulang dari bioskop sambil berangkulan (Kasino-Selly, Dono-Lisa). Grace yang melihat Dono merangkul Lisa marah. Grace salah paham melihat kedekatan Dono dan Lisa. Tanpa mau mendengar penjelasan Dono, Grace langsung pergi dari rumah itu. Dono masih merasa bersalah hingga keesokan harinya. Namun, tak disangka, Grace menelepon Dono dan mengajaknya bertemu di sebuah gelanggang

olahraga. Dono senang karena Grace masih ingin bertemu dengannya. Dono pun mengajak Kasino untuk membantunya memberi penjelasan pada Grace. Tetapi hal itu justru menjadi masalah baru untuk Dono. Bagi Grace, dengan Dono mengajak Kasino, itu menunjukkan bahwa Dono tidak *gentleman*. Grace yang kesal dengan Dono kemudian menanggil teman-teman atletnya untuk mengeroyok Dono dan Kasino. Di akhir cerita, Dono dan Kasino akhirnya dapat terbebas dari kejaran para perempuan itu dengan keketatan Dono membuka pakaian hingga celana dalamnya. Hal tersebut membuat para atlet perempuan itu histeris dan berlari menjauhi Dono-Kasino. Ditambah lagi, Indro, Lisa, dan Selly membantu Dono-Kasino untuk bebas dari para atlet perempuan itu dengan melepas tikus-tikus hasil tangkapan pak Ogah (petugas kebersihan gelanggang olahraga).

Tahun penayangan : 1989

Jumlah penonton : 515.477 orang

Produksi : PT. Soraya Intercine Film

Sutradara : Sisworo Gautama Putra

Penulis skenario : Sisworo Gautama Putra

Pemain :

Dono ..... Dono

Kasino ..... Kasino

Indro ..... Indro

Sherly Malinton..... Selly

Nurul Arifin..... Lisa

#### 4.1.6 MAKIN LAMA MAKIN ASYIK



Gambar 4.5 Makin Lama Makin Asyik

Sumber: [www.donokasinoindro.com](http://www.donokasinoindro.com)

Dono, Kasino, Indro adalah penghuni rumah kos tante Sarah. Tante Sarah memiliki asisten sekaligus kekasih, yakni Nino. Di mata tante Sarah, Dono, Kasino, Indro dikenal usil serta suka menggoda perempuan. Suatu hari, Erna, keponakan tante Sarah datang dan mulai didekati oleh Dono, Kasino, dan Indro. Namun, dari Dono, Kasino, dan Indro, Dono lah yang mendapat kesempatan lebih banyak untuk dapat bersama dengan Erna. Sejak awal Erna datang, Dono lah yang pertama kali berkenalan, hingga memperoleh kesempatan untuk berkencan dengan Erna. Malam kencan itu, Dono berdandan ala *rockstar*. Namun, Kasino dan Indro yang usil, mengganggu dengan membuat suara kentut. Suara tersebut membuat Erna dan Dono salah tingkah dan sama-sama tidak nyaman.

Dono sangat menyukai Erna. Ia selalu berusaha mendekati Erna sekalipun harus berhadapan dengan tante Sarah. Suatu hari, saat semua penghuni kos mengikuti senam pagi yang dipimpin Erna, tante Sarah melarang Dono untuk bergabung. Dono yang tidak terima dengan penolakan tante Sarah kemudian membuat kerusuhan di acara senam tersebut. Ia mengambil seekor ular yang kebetulan terlihat dan mengalungkannya di leher tante Sarah. Tante Sarah yang terkejut dan ketakutan kemudian mengambil dan membuang ular tersebut ke arah

Nino. Sementara penghuni kos lainnya lari kalang kabut kepanikan. Di tengah situasi yang kacau itu, Dono justru mengambil kesempatan untuk dapat berbincang berdua dengan Erna (yang bingung dengan penyebab kerusuhan).

Keesokan harinya, Dono, Kasino, Indro membuat janji sendiri-sendiri dengan Erna. Mereka telah mempersiapkan meja masing-masing untuk makan malam bersama Erna. Erna yang bingung harus membagi diri dengan ketiga pria itu akhirnya memilih satu meja untuk duduk bersama. Kemudian Dono, Kasino, Indro berebut memesan makanan untuk Erna. Sejak saat itu mereka bersaing untuk mendapatkan hati Erna. Sayangnya, saat mereka bertiga memesan makanan untuk Erna, tante Sarah tiba-tiba datang dan menyuruh Erna pulang. Dono, Kasino, Indro yang takut keberadaannya diketahui oleh tante Sarah kemudian bersembunyi di *backstage*. Mereka menyamar menggunakan pakaian perempuan. Tanpa mereka ketahui, pakaian tersebut adalah milik salah satu pengisi acara malam itu. Berhubung pengisi acara sebenarnya belum datang, pihak klab malam salah paham. Mereka mengira Dono, Kasino, Indro adalah pengisi acara malam itu, trio angkasa. Dengan tanpa persiapan, mereka pun terpaksa naik ke atas panggung dan menghibur tamu yang datang.

Melihat penampilan “trio angkasa” itu, membuat Nino jatuh hati. Nino yang datang bersama tante Sarah tampak semangat dan menikmati pertunjukan itu. Akan tetapi, Nino tidak dapat bergerak bebas menggoda “trio angkasa” karena ada tante Sarah. Kemudian, Nino membayar seorang pelayan untuk memanggil tante Sarah dan memberitahukan bahwa ada sesuatu hal yang terjadi di rumah kosnya. Mendengar hal tersebut, tante Sarah langsung pulang. Nino juga diajak, tetapi Nino tidak mau pulang cepat. Akhirnya tante Sarah langsung meninggalkan Nino. Setelah “trio angkasa” selesai melakukan aksinya, Nino mendatangi *backstage*. Nino berniat mengajak mereka makan malam bersama. Kasino dan Indro menolak ajakan Nino dan menyodorkan Dono untuk menemani Nino. Kasino mengatakan bahwa Dini (Dono) adalah seorang janda kesepian yang memiliki banyak waktu, sehingga dapat menemani Nino. Dengan senang hati akhirnya Nino mengajak Dono pulang.

Nino menyuguhi Dono dengan minuman dan mengajaknya berdansa. Tak lama kemudian, tante Sarah mengetuk kamar Nino. Mendengar suara tante Sarah

di depan kamarnya, Nino langsung meminta Dono untuk keluar dari kamarnya lewat jendela. Daripada ketahuan, akhirnya Dono melakukan hal tersebut. Ia kemudian memutuskan mendarat lewat sebuah kamar penghuni kos lainnya. Apesnya, Dono dengan pakaian perempuannya mendarat di kamar seorang pria kesepian yang sedang ditinggal bekerja oleh istrinya. Dono juga sempat digoda oleh pria tersebut hingga kemudian sembunyi-sembunyian dengan istri pria tersebut yang datang tiba-tiba. Pada akhirnya, Dono dapat keluar dari kamar pria itu. Berhubung sepatunya ketinggalan, Dono kemudian kembali lagi ke kamar pria itu dan tanpa sengaja, istri pria tersebut tergecet di balik pintu kamar dan menjadi tipis seperti kertas. Akhirnya Dono tiba di kamarnya. Ia dapat melepas pakaian perempuannya karena sudah ada di kamar tidur. Sambil bersiap tidur, Dono marah-marah pada Kasino dan dan Indro karena sering dikerjai dan dirugikan. Dalam kemarahannya, Dono membuat batas wilayah penggunaan kamar, kemudian ia tidur. Dalam tidurnya, ia bermimpi menggunakan pakaian *cowboy*, serta melawan Kasino dan Indro.

Di hari berikutnya, diceritakan tentang Indro yang dimintai tolong oleh Nino untuk menjaga isi kamarnya. Nino telah berpesan pada Indro untuk tidak mudah tegoda oleh SPG (*Sales Promotion Girl*) apapun. “Lebih baik menolak atau langsung usir saja,” pesan Nino kepada Indro. Tak lama berada di kamar Nino, Indro kedatangan tamu seorang SPG. Awalnya Indro langsung menolak dan mengusir SPG tersebut. Namun, SPG itu justru terdiam, kemudian menangis. Ia mengarang cerita untuk membuat Indro empati dan merasa bersalah karena telah menuduhnya. Sebagai permintaan maafnya, Indro menawarkan minuman pada SPG itu. Saat Indro mengambilkan minum, SPG langsung melancarkan aksinya. Ia mengambil semua barang-barang berharga dari kamar Nino dan meninggalkan secarik kertas, lalu pergi. Tak lama kemudian, Indro datang dan membawa minum untuk SPG itu, tetapi yang ia dapat tinggalah secarik kertas yang menyatakan bahwa SPG itu telah mengambil barang-barang dari kamar Nino.

Indro merasa bersalah pada Nino karena tidak berhasil menjaga kamarnya. Nino kemudian datang dan menanyakan keadaan kamarnya pada Indro. Indro pun menyampaikan kalau barang Nino habis. Nino marah dan meminta pertanggungjawaban Indro. Sebagai upaya ganti rugi, Indro menawarkan bentuk

kesepakatan lain. Akhirnya Nino memutuskan untuk mengadakan pertandingan bilyard. Bila Indro kalah, maka Indro harus mengganti kerugian Nino. Sementara, bila Indro menang, Indro tidak perlu mengganti kerugian Nino.

Indro yang tidak bisa bermain bilyard pun kebingungan. Ia meminta pertimbangan Kasino untuk menyelesaikan masalahnya. Kasino kemudian meminta Indro tenang karena ia telah menyiapkan pemain handal. Hari pertandingan pun tiba. Dono dengan penampilan necisnya siap untuk bertanding melawan jagoan Nino. Dari awal hingga akhir pertandingan, Dono tampak di atas angin (sudah pasti menang). Semua bola bilyard dapat dimasukkan ke dalam lubang. Akan tetapi semua itu pupus saat Dono yang tergoda oleh perempuan seksi kekasih wasit kehilangan fokusnya. Ia justru merusak meja bilyard. Hal itu kemudian membuatnya kalah. Sesuai kesepakatan, Indro pun harus mengganti kerugian Nino. Tetapi Kasino dan Indro tidak putus asa untuk berusaha agar tidak perlu mengganti kerugian. Kasino menawarkan kepada Nino untuk dapat bertemu dengan Dini. Nino yang suka dengan Dini pun kemudian menyetujui kesepakatan baru ini.

Tawaran Kasino kepada Nino ini belum dibicarakan sebelumnya dengan Dono, sehingga Kasino dan Indro harus memikirkan cara untuk dapat membujuk Dono. Akhirnya, Kasino dan Indro mengajak Dono ke sebuah restoran Korea. Mereka mengajak Dono makan malam dengan maksud memberitahunya bahwa Erna lebih memilih Dono dan Erna ingin bertemu dengan Dono di klab. Syaratnya, Dono harus mengenakan pakaian perempuan. Dono sangat senang mendengar cerita temannya itu. Keesokan harinya, Dono dengan pakaian perempuannya diantar Kasino dan Indro ke klab. Setelah Dono masuk ke klab, Dono ternyata sudah ditunggu oleh Nino. Nino yang agresif saat bertemu Dini (nama samaran Dono) kemudian langsung mengajaknya berdansa. Saat mereka asyik berdansa, tiba-tiba tante Sarah dan Erna datang. Tante Sarah marah karena mendapati Nino berdansa dengan wanita lain. Sementara Erna marah karena Dono, lelaki yang ia kenal selama ini berkedok sebagai waria. Tante Sarah dan Erna marah besar. Dono berusaha menjelaskan pada Erna, bahwa yang membuatnya ke klab dengan pakaian perempuan adalah Kasino dan Indro. Setelah kejadian tersebut, Dono, Kasino, Indro tidak berani pulang hingga esok hari.

Namun, keesokan paginya, saat mereka tiba di depan kos, ternyata tante Sarah, Erna, dan Nino sudah bersiap menghadang dengan membawa senapan. Mereka menembaki Dono, Kasino, Indro dan mengejar mereka.

Tahun penayangan : 1987  
 Jumlah penonton : 504.220 orang  
 Produksi : PT. Soraya Intercine Film  
 Sutradara : A. Rachman  
 Penulis skenario : A. Rachman  
 Pemain :

Dono..... Dono  
 Kasino ..... Kasino  
 Indro ..... Indro  
 Meriam Bellina..... Erna  
 Susy Bolle ..... Tante Sarah  
 Timbul..... Nino

## 4.2 DESKRIPSI DATA

### 4.2.1 UJI RELIABILITAS

Uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan rumus Cohen Kappa:

$$\text{Reliabilitas Antar Coder} = \frac{\text{persetujuan yang diamati} - \text{persetujuan yang diharapkan}}{1 - \text{persetujuan yang diharapkan}}$$

Keterangan:

- Persetujuan yang diamati =  $\frac{\text{jumlah unit yang disetujui}}{\text{total semua unit}}$
- Persetujuan yang diharapkan =  $(1/n^2) \times (\sum pm)$   
 $n$  = jumlah unit yang di-coding  
 $pm$  = perkalian dari kategori di masing-masing coder

Dalam formula Cohen Kappa, memiliki toleransi yang sama dengan Scott Pi, yakni antara 0-1. Makin tinggi angka, makin tinggi pula angka reliabilitasnya (Eriyanto, 2011, p. 292). Minimum angka reliabilitas yang diterima adalah 0,8.

#### 4.2.1.1 MAJU KENA MUNDUR KENA

Jumlah unit yang disetujui = 39

Jumlah unit yang di-coding = 45

Kategori masing-masing *coder* = 4

$$\text{Reliabilitas antar } \textit{coder} = \frac{\frac{39}{45} - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]}{1 - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]} = \frac{0,87 - [0,000494 \times 16]}{1 - [0,000494 \times 16]} = \frac{0,86}{0,99} = 0,87$$

Angka 0,87 lebih besar dari 0,8 (minimum angka reliabilitas), maka film Maju Kena Mundur Kena dinyatakan **RELIABEL**

#### 4.2.1.2 GANTIAN DONG

Jumlah unit yang disetujui = 39

Jumlah unit yang di-coding = 45

Kategori masing-masing *coder* = 4

$$\text{Reliabilitas antar } \textit{coder} = \frac{\frac{39}{45} - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]}{1 - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]} = \frac{0,87 - [0,000494 \times 16]}{1 - [0,000494 \times 16]} = \frac{0,86}{0,99} = 0,87$$

Angka 0,87 lebih besar dari 0,8 (minimum angka reliabilitas), maka film Gantian Dong dinyatakan **RELIABEL**

#### 4.2.1.3 KESEMPATAN DALAM KESEMPITAN

Jumlah unit yang disetujui = 37

Jumlah unit yang di-coding = 45

Kategori masing-masing *coder* = 4

$$\text{Reliabilitas antar } \textit{coder} = \frac{\frac{37}{45} - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]}{1 - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]} = \frac{0,82 - [0,000494 \times 16]}{1 - [0,000494 \times 16]} = \frac{0,81}{0,99} = 0,82$$

Angka 0,82 lebih besar dari 0,8 (minimum angka reliabilitas), maka film

Kesempatan dalam Kesempitan dinyatakan **RELIABEL**

#### 4.2.1.4 MALU-MALU MAU

Jumlah unit yang disetujui = 39

Jumlah unit yang di-coding = 45

Kategori masing-masing *coder* = 4

$$\text{Reliabilitas antar } \textit{coder} = \frac{\frac{39}{45} - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]}{1 - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]} = \frac{0,87 - [0,000494 \times 16]}{1 - [0,000494 \times 16]} = \frac{0,86}{0,99} = 0,87$$

Angka 0,87 lebih besar dari 0,8 (minimum angka reliabilitas), maka film Malu-

Malu Mau dinyatakan **RELIABEL**

#### 4.2.1.5 MAKIN LAMA MAKIN ASYIK

Jumlah unit yang disetujui = 40

Jumlah unit yang di-coding = 45

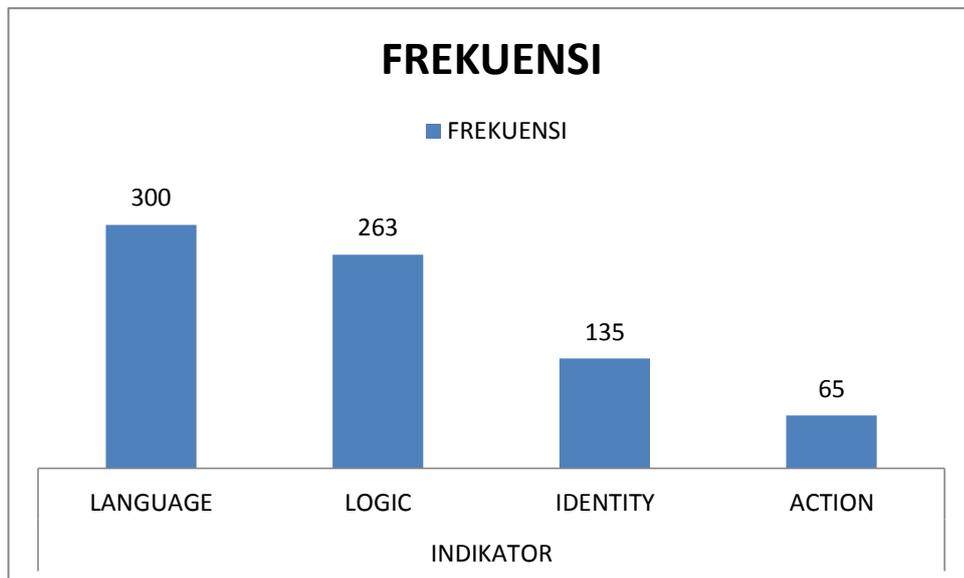
Kategori masing-masing *coder* = 4

$$\text{Reliabilitas antar } \textit{coder} = \frac{\frac{40}{45} - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]}{1 - \left[ \frac{1}{45^2} \times (4 \times 4) \right]} = \frac{0,89 - [0,000494 \times 16]}{1 - [0,000494 \times 16]} = \frac{0,88}{0,99} = 0,89$$

Angka 0,89 lebih besar dari 0,8 (minimum angka reliabilitas), maka film Makin

Lama Makin Asyik dinyatakan **RELIABEL**

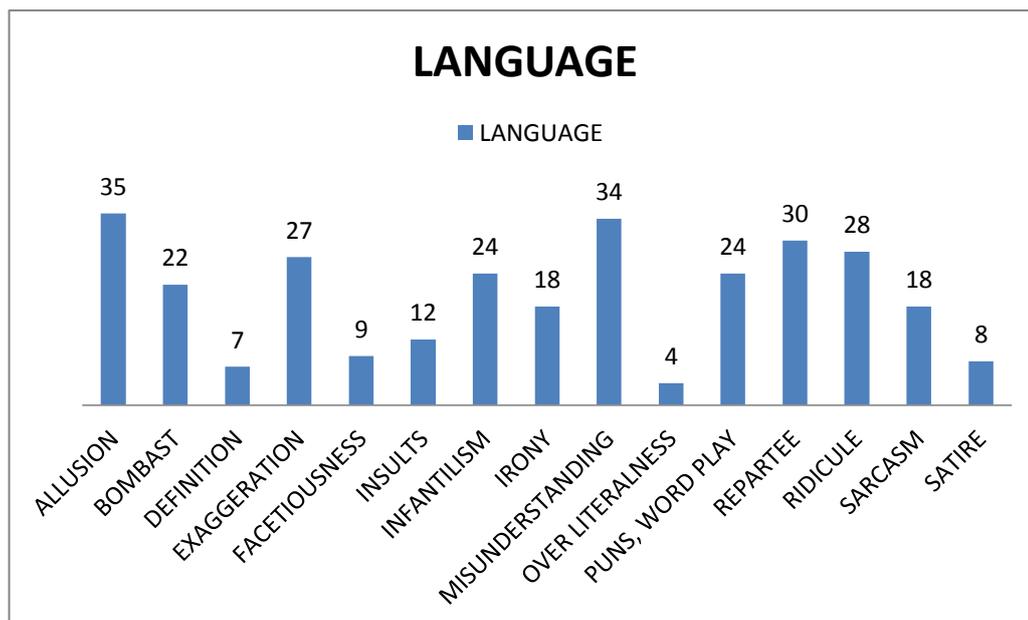
## 4.2.2 PEROLEHAN DATA



Gambar 4.6 Diagram Teknik Humor dalam 5 Film Terlaris Warkop DKI

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dari 5 film terlaris Warkop DKI, didapati empat kategori dasar (indikator) teknik humor Berger (2012) yang digunakan, antara lain *language*, *logic*, *identity*, dan *action*. Pada Gambar 4.1, tampak total frekuensi masing-masing indikator. Bila diurutkan, dalam 5 film terlaris Warkop DKI, *language* merupakan indikator yang paling banyak digunakan. *Language* adalah humor yang diciptakan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata. Indikator *language* memiliki 15 dimensi (turunan di bawahnya) yang kemudian mengakibatkan kemunculan *language* sebanyak 300 kali. Kemudian, pada urutan kedua terdapat indikator *logic* (humor yang diciptakan melalui hasil pemikiran) yang memiliki 12 dimensi muncul sebanyak 263 kali. Lalu indikator *identity*, humor diciptakan melalui identitas diri tokoh, seperti: karakter yang diperankan atau penampilan yang tampak. Kemunculan indikator yang memiliki 14 dimensi ini sebanyak 135 kali. Sementara yang paling sedikit adalah indikator *action*. *Action* adalah humor yang diciptakan melalui tindakan fisik/komunikasi nonverbal. Indikator ini muncul hanya sebanyak 65 kali.



Gambar 4.7 Diagram Indikator *Language*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Selanjutnya, melihat pada Gambar 4.2, pada indikator *language* sendiri, dimensi yang paling banyak muncul adalah *allusion*. *Allusion* adalah humor kata dengan menyatakan kiasan, menyindir hal-hal yang berkaitan dengan seksual. Dimensi ini muncul sebanyak 35 kali. Kemudian *misunderstanding*, humor yang menyatakan kesalahpahaman/salah mengartikan sesuatu muncul 34 kali. Dimensi ketiga terbanyak adalah *repartee*, menjawab pernyataan dengan pernyataan, menunjukkan bahwa aktor/artis tidak mau kalah dengan lawan bicaranya. Dimensi ini muncul sebanyak 30 kali. Berikutnya *ridicule*, menyerang dengan ungkapan langsung, bentuk penolakan terhadap sesuatu hal/orang/ide-pemikiran (28 kali).

Di posisi kelima, terdapat *exaggeration*, yakni saat tokoh menceritakan sesuatu hal/kejadian secara berlebihan, lebih mengarah pada mengarang cerita (bohong) (27 kali). Dilanjutkan dengan dua dimensi yang memiliki total frekuensi sama, yakni *infantilism* (memanipulasi suara/kata: membolak-balik kata, menyamakan suara orang lain) dan *puns, word play* (permainan kata, plesetan kata, celetukan) yang muncul sebanyak 24 kali. *Bombast*, humor verbal dengan bicara yang berlebihan/muluk-muluk, mengada-ada (merayu) merupakan dimensi berikutnya yang muncul sebanyak 22 kali. Selanjutnya, dua kiasan menyindir yang memiliki jumlah frekuensi yang sama, yakni *irony* (menyindir secara halus)

dan *sarcasm* (menyindir dengan nada tajam). *Irony* dan *sarcasm* memiliki jumlah frekuensi sebanyak 18 kali kemunculan.

Sedangkan lima terbawah adalah *insults*, menghina/meremehkan orang lain yang muncul sebanyak 12 kali; *facetiousness*, membuat kalimat rancu/membingungkan memiliki jumlah frekuensi 9 kali kemunculan; *satire*, menyindir untuk mempermalukan suatu hal/situasi muncul sebanyak 8 kali; *definition*, membuat pengertian terhadap sesuatu/sebuah istilah muncul sebanyak 7 kali; serta yang paling sedikit muncul adalah *over literalness*, menjawab pertanyaan/pernyataan yang belum diketahui, tampak bodoh hanya 4 kali muncul.

Salah satu contoh yang dapat menggambarkan *language* akan diambil dari dimensi yang memperoleh jumlah terbanyak, yakni *allusion*. *Allusion* dalam film Malu-Malu misalnya, ditunjukkan oleh adegan Lisa yang meminta tolong pada Kasino untuk menggosokkan krim ke punggungnya.

Lisa : “Mas Kas, tolong *gosokin* krim ini ke punggung Lisa, *dong*.”

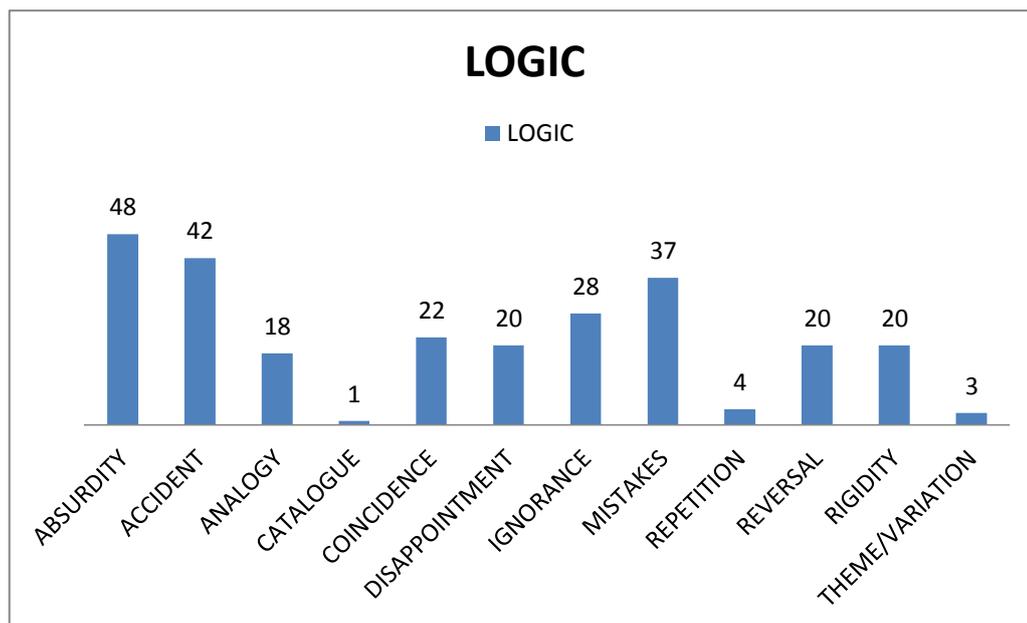
(Kasino dengan senang hati menggosokkan krim ke punggung Lisa)

Kasino : “*Udah ni*, Lis. Yang depannya apa *enggak* sekalian?”

Selain itu, *satire*, seperti yang ditunjukkan dalam film Makin Lama Makin Asyik, saat Nino minta tolong pada Indro untuk menjaga kamarnya dan berpesan agar Indro jangan tertipu oleh pencuri yang menyamar sebagai SPG (*Sales Promotion Girl*). Nino yang melihat keraguan di wajah Indro kemudian menyeletuk,

Nino : “Masa seorang mahasiswa bisa tertipu.”

Kemudian Nino pergi meninggalkan Indro di kamarnya.



Gambar 4.8 Diagram Indikator *Logic*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Untuk indikator *logic*, seperti ditunjukkan pada Gambar 4.3, kemunculan terbanyak adalah *absurdity* (48 kali). *Absurdity* adalah pernyataan/sikap tidak masuk akal yang menimbulkan kebingungan dan menunjukkan situasi tidak mungkin/mustahil. Kemudian *accident*, kesalahan yang terjadi tanpa sengaja, muncul sebanyak 42 kali; *mistakes*, kesalahan yang terjadi karena ketidaktahuan/kelalaian muncul 37 kali; *ignorance*, menganggap lawan bicara benar karena tidak tahu kalau sedang dibohongi, sebanyak 28 kali kemunculan; *coincidence*, kejadian yang tidak terduga/kebetulan yang mengarah pada rasa malu, terdapat 22 kali kemunculan.

Berikutnya terdapat tiga dimensi dari indikator *logic* yang memiliki jumlah kemunculan sama, yakni *disappointment* (situasi yang mengarah pada kekecewaan/tidak sesuai harapan), *reversal* (situasi yang berkebalikan), dan *rigidity* (seseorang yang kaku, berpikir sempit). Ketiga dimensi tersebut masing-masing muncul sebanyak 20 kali. Selanjutnya, *analogy*, memperbandingkan sesuatu hal/orang/situasi, muncul sebanyak 18 kali; *repetition*, pengulangan dari situasi yang sama, muncul sebanyak 4 kali. Sementara *theme/variation* (menceritakan satu hal dengan inti sama, tetapi cara penyampaian berbeda) sebanyak 3 kali, dan paling sedikit muncul adalah *catalogue* (menggunakan istilah

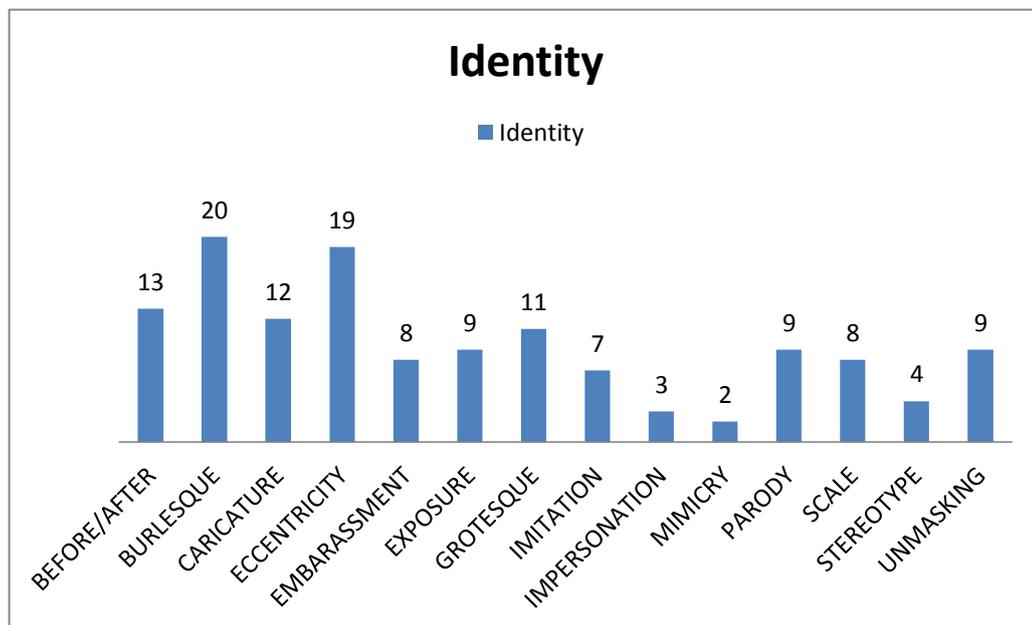
yang seharusnya tidak sesuai fungsi dan logika tanpa diketahui orang lain), hanya 1 kali saja.

Sementara salah satu contoh untuk indikator *logic* dapat terlihat dari dimensi *absurdity*, misalnya seperti dalam film Maju Kena Mundur Kena, yakni saat mobil mogok yang tiba-tiba dapat berjalan sendiri tanpa pengemudi.



Gambar 4.9, *Absurdity*, Maju Kena Mundur Kena

Sumber: Olahan peneliti, 2014



Gambar 4.10 Diagram Indikator *Identity*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Berikutnya untuk indikator *identity*, kemunculan tiap dimensinya tidak sebanyak indikator *language* ataupun *logic*. Jumlah kemunculannya cenderung

lebih sedikit. Namun hampir tiap dimensi memiliki frekuensi yang selisihnya tidak banyak. Bila dilihat per dimensi, seperti pada gambar 4.4 didapati dimensi yang paling banyak muncul pada indikator *identity* adalah *burlesque*, menjadikan orang lain sebagai korban humor, memancing orang lain tertawa melihat kemalangan orang lain muncul sebanyak 20 kali; *eccentricity*, seseorang yang menyimpang dari norma/karakter aneh sebanyak 19 kali; *before/after*, perbedaan penampilan seseorang/sesuatu/situasi 13 kali; *caricature*, gambar/permainan kata secara visual yang dicuplik dari orang/sesuatu dengan penampilan yang fantastis, 12 kali muncul; *grotesque*, penampilan yang fantastis, muncul sebanyak 11 kali; *parody*, meniru gaya atau genre literatur media lain sebanyak 9 kali kemunculan.

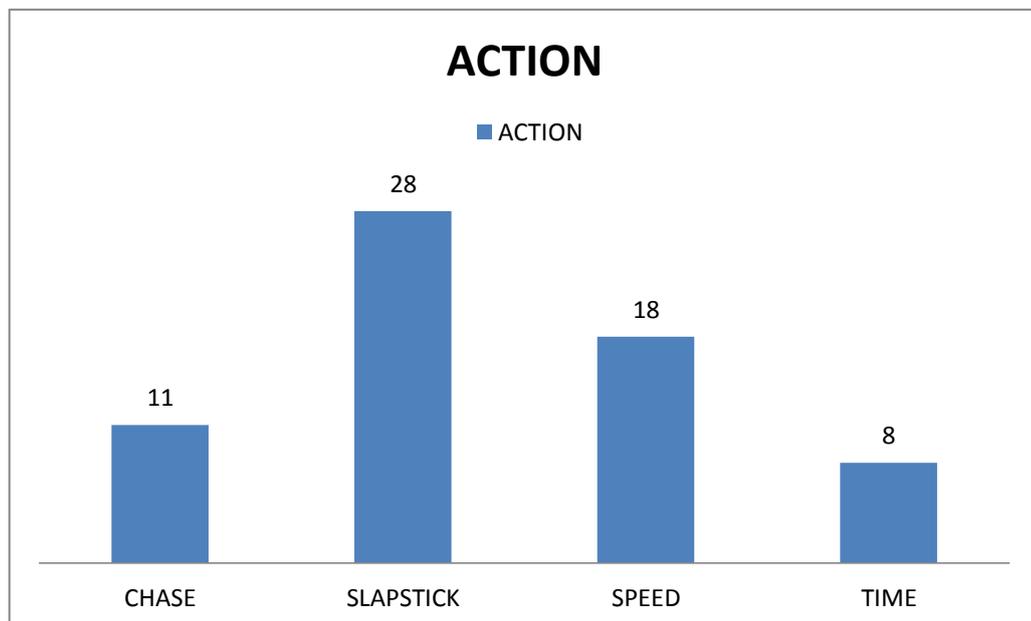
Berikutnya, sama-sama mengenai pembongkaran identitas, yakni *exposure* (mengungkapkan sesuatu tentang diri sendiri) dan *unmasking* (membuka kedok, dilakukan oleh orang lain), masing-masing memiliki jumlah yang sama dengan *parody*, yakni sebanyak 9 kali kemunculan. Kemudian *embarrassment* (situasi yang memalukan karena kesalahan atau kesalahpahaman, bukan karena kebetulan) dan *scale* (objek ukurannya di luar logika manusia (bisa terlalu besar/terlalu kecil) muncul sebanyak 8 kali. Selanjutnya mengenai peniruan-peniruan. *Imitation* (meniru gaya orang lain) muncul 7 kali, *stereotype* (memberi label/menganggap semua orang berkarakter sama) sebanyak 4 kali kemunculan, *impersonation* (meniru identitas-profesi orang lain) muncul sebanyak 3 kali, dan paling sedikit kemunculannya adalah *mimicry* (cara meniru, tetap mempertahankan identitas, tetapi menggunakan identitas orang lain yang familiar) sebanyak 2 kali kemunculan.

Salah satu contoh *identity* dapat dilihat pada film *Malu-Malu Mau* yang menunjukkan *burlesque*. Dono yang mengikuti kuis hadiah harus disemprot-semprot sebagai bahan tertawaan para tamu yang datang.



Gambar 4.11 *Burlesque*, Malu-Malu Mau

Sumber: Olahan peneliti, 2014



Gambar 4.12 Diagram Indikator *Action*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Selanjutnya adalah indikator *action* yang hanya memiliki 4 dimensi saja, yakni *chase* (mengejar seseorang/sesuatu), *slapstick* (gurauan kasar secara fisik), *speed* (berbicara/bergerak dengan sangat lambat/cepat), dan *time* (kesesuaian waktu dengan adegan). Seperti dapat dilihat pada Gambar 4.5, dimensi yang memiliki frekuensi paling tinggi adalah *slapstick*, yakni sebanyak 28 kali kemunculan di 5 film terlaris Warkop DKI. Kemudian disusul oleh *speed*, sebanyak 18 kali, *chase* 11 kali, dan *time* 8 kali.

Keempat dimensi dari indikator *action* belum memenuhi semua aspek humor yang digambarkan melalui gerakan-gerakan tubuh dan mimik wajah artis/aktornya, sehingga kemudian peneliti menambahkan dua dimensi yang dapat memenuhi aspek yang belum terpenuhi itu, antara lain: *gesture* (gerakan-gerakan tubuh: anggota gerak, indera, dan sebagainya) dan *expression* (ekspresi/mimik wajah yang dibentuk/ditunjukkan).

*Slapstick* seperti dapat dilihat pada film Kesempatan dalam Kesempatan, saat Tina dan Santi memasukkan kue ke dalam mulut Indro yang sedang bernyanyi.



Gambar 4.13 *Slapstick*, Kesempatan dalam Kesempatan

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dari penelitian yang dilakukan pada 5 Film Terlaris Warkop DKI, didapati bahwa semua teknik humor Berger (2012) digunakan. Hanya saja, ada perbedaan frekuensi antara masing-masing indikator. Indikator yang paling banyak digunakan/paling banyak muncul adalah *language* (300 kali), kemudian *logic* (263 kali), *identity* 134 kali, dan yang paling sedikit muncul adalah *action*, hanya 65 kali.

Di samping keempat teknik humor itu, peneliti mendapati ada hal lain yang memunculkan kelucuan dari 5 film terlaris Warkop DKI, yakni dari gerak tubuh dan ekspresi/mimik wajah yang dibentuk. Kedua hal tersebut disebut dengan nama *clownish behavior* (membuat gerakan menggunakan lengan dan kaki yang menunjukkan perilaku fisik berlebihan dan tidak teratur) dan *peculiar face* (membuat ekspresi lucu) dalam teknik humor Berger (1998). Contoh untuk menunjukkan yang dimaksud dengan *gesture* dan *expression*, seperti berikut ini:

### 1. *Clownish Behavior*

Judul Film : Kesempatan dalam Kesempitan

Adegan : Kasino dan Tina memberi saran pada Indro untuk minta maaf pada Mona dengan menyanyikan sebuah lagu. Indro menyanyi lagu, “*I just call, to say, I love you*” dengan menggunakan gerakan lagu “Topi Saya Bundar” (tangan di kepala, dada, dan membuat lingkaran di depan dada).



Gambar 4.14 *Clownish Behavior*, Kesempatan dalam Kesempitan

Sumber: Olahan peneliti, 2014

### 2. *Peculiar Face*

Judul Film : Maju Kena Mundur Kena

Adegan : Kasino yang terkenal anti perempuan, terkejut saat melihat penghuni kos barunya (Marina) sangat mirip dengan perempuan idamannya.



Gambar 4.15 *Peculiar Face*, Maju Kena Mundur Kena

Sumber: Olahan peneliti, 2014

### 4.3 ANALISIS DATA

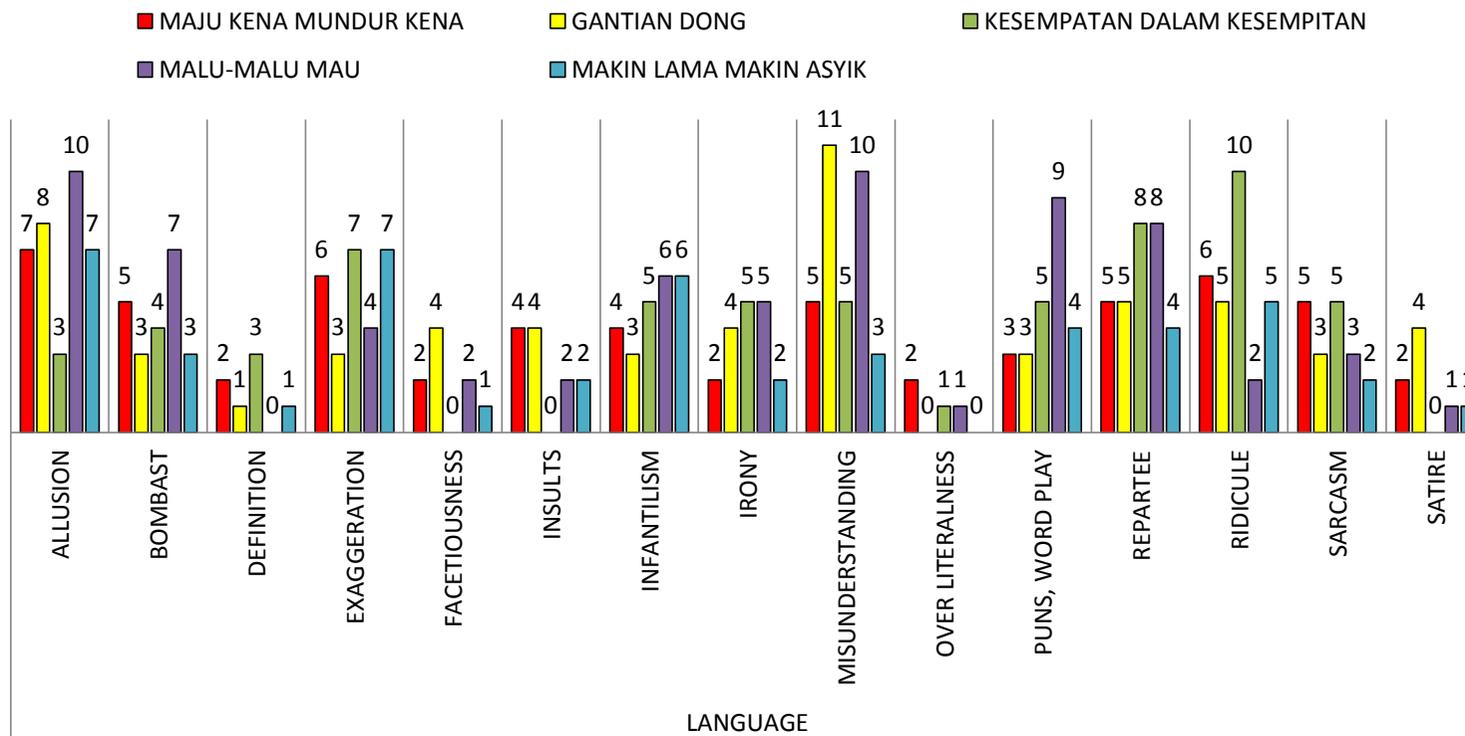
Seperti yang telah dipaparkan dalam sub bab 4.2.2 (perolehan data), penelitian ini menggunakan teknik humor Berger (2012) yang memiliki 4 kategori besar/indikator, antara lain: *language*, *logic*, *identity*, dan *action*. Peneliti akan menggunakan indikator tersebut untuk melakukan analisis terhadap 5 film terlaris Warkop DKI.

#### 4.3.1 TEKNIK HUMOR *LANGUAGE*

Tabel 4.1 Teknik Humor *Language*

<b>DIMENSI</b>	<b>FREKUENSI</b>	<b>PERSENTASE</b>
ALLUSION	35	12%
BOMBAST	22	7%
DEFINITION	7	2%
EXAGGERATION	27	9%
FACETIOUSNESS	9	3%
INSULTS	12	4%
INFANTILISM	24	8%
IRONY	18	6%
MISUNDERSTANDING	34	11%
OVER LITERALNESS	4	1%
PUNS, WORD PLAY	24	8%
REPARTEE	30	10%
RIDICULE	28	9%
SARCASM	18	6%
SATIRE	8	3%
<b>TOTAL</b>	<b>300</b>	<b>100%</b>

Sumber: Olahan peneliti, 2014



Gambar 4.16 Diagram Teknik Humor *Language*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dari 5 film terlaris Warkop DKI, teknik humor *language* muncul sebanyak 300 kali. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1. Jumlah tersebut diperoleh dari 15 dimensi yang menjadi turunannya. Humor *language* paling banyak ditunjukkan dengan menyindir dengan kiasan yang berkaitan dengan seksual (*allusion*), yakni sebanyak 35 kali atau sebesar 12%. Seperti yang dapat dilihat di Gambar 4.16, bahwa *allusion* paling banyak terdapat dalam film Malu-Malu Mau, sebanyak 10 kali. Dan paling sedikit adalah pada film Kesempatan dalam Kesempitan, hanya 3 kali muncul.

Tommi Yuniawan dalam jurnal ilmiahnya yang berjudul “Asosiasi Pornografi dalam Wacana Humor” menyimpulkan bahwa penggunaan kata yang menyindir tentang seksual dalam wacana humor memiliki beberapa fungsi, antara lain: menarik perhatian, menghibur, membuat rasa penasaran, memperhalus, dan mengecoh (Yuniawan, 2007, p.15). *Allusion* yang terdapat dalam film Warkop DKI juga menunjukkan fungsi menarik perhatian, menghibur, membuat rasa penasaran, memperhalus, dan mengecoh.

Fungsi menarik perhatian adalah adanya kata-kata yang telah dipilih penulis naskah (dalam konteks film, diucapkan oleh tokohnya) yang membuat penonton seperti terhipnotis dan jadi ingin melihat (Yuniawan, 2007, p. 10). Berikutnya, fungsi memperhalus. Fungsi ini digunakan sesuai dengan budaya kesopanan yang ada di masyarakat. Fungsi memperhalus ini digunakan karena ada kecenderungan untuk tidak berterus terang/menyembunyikan sesuatu (Yuniawan, 2007, p. 13). Fungsi menarik perhatian dan memperhalus ini seperti dapat dilihat pada film Maju Kena Mundur Kena, adegan di awal film ada yang menunjukkan *allusion*, yakni saat Indro menegur Kasino yang antri di loket salah satu wahana permainan.

Indro : “Kas, berdiri *lo kaya* orang salah urat begitu.”  
Kasino : “*Abis* serba salah. Maju kena, mundur kena.”



Gambar 4.17 *Allusion*, Maju Kena Mundur Kena

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Seperti dapat dilihat pada Gambar 4.17, Kasino merasa serba salah karena di barisan ia dihimpit oleh dua orang perempuan. Istilah Maju kena mundur kena yang dimaksud adalah apabila ia terlalu maju, maka ia akan menyenggol pantat perempuan di depannya. Sementara apabila ia terlalu mundur, maka ia akan menyenggol bagian payudara perempuan di belakangnya.

*Setting* tempat dari adegan tersebut adalah saat Dono, Kasino, dan Indro berada di tempat umum, yakni wahana permainan. Kasino memilih menggunakan istilah “maju kena mundur kena” agar penuturannya terdengar lebih sopan, sesuai dengan norma sosial di Indonesia. Sebagai media massa, film memiliki fungsi korelasi yang menjalankan norma sosial (Severin & Tankard, 2009, p. 387). Salah satu norma sosial yang diterapkan dalam film *Warkop DKI* (seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 4.17) adalah dengan memperhalus kata yang digunakan saat berada di tempat umum.

Kemudian ada fungsi mengecoh dan membuat rasa penasaran. Fungsi ini cenderung menyesatkan pikiran penonton, sehingga menimbulkan pemikiran yang ambigu. Fungsi mengecoh ini dapat dirasakan pada adegan *allusion* di film *Gantian Dong*, saat Dono, Kasino, Indro memesan minuman di *cafeteria*. Ibu penjual minuman di *cafeteria* tersebut mengantarkan pesanan sambil menanyakan kebutuhan pelengkap minum lainnya.

Ibu : “.. Sendok? (dikeluarkan dari dadanya)”  
Kasino dan Indro mengangguk  
Ibu : “Kopi atau teh?”  
Kasino dan Indro: “Teh”  
(Ibu kembali merogoh dadanya, kemudian memberikan teh)  
Ibu : “Gula? (diambilkan juga dari dadanya)”  
Indro : “Ya.”  
...

Ibu : “Susu? (sambil bersiap mengambil dari dadanya)”  
Kasino: “Eh, *enggak*. Yang lain *aja*.”



Gambar 4.18 *Allusion*, Gantian Dong

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Berikutnya, fungsi membuat rasa penasaran ditunjukkan melalui lontaran pertanyaan dan tindakan ibu yang mengambil bahan-bahan dagangan dari dadanya. Seperti pada Gambar 4.18a, saat ibu memberikan sendok yang diminta Kasino dan Indro, lalu Gambar 4.18b, saat ibu mengambilkan teh dari dadanya, kemudian Gambar 4.18c, saat ibu mengambil gula dari dadanya, berikutnya, Gambar 4.18d, saat ibu hendak mengambil susu dari dadanya lalu Kasino menolak. Pilihan kata yang terdapat dalam lontaran pertanyaan, dan diperkuat oleh tindakan ini menimbulkan pemikiran yang bukan-bukan dari penonton. apalagi sampai pada pertanyaan, “Susu?”. Kemudian Kasino mundur dan menolaknya.

Dari semua contoh yang ditunjukkan, secara keseluruhan *allusion* yang ditunjukkan memberi fungsi menghibur dengan membantu penonton untuk dapat melepas keregangan, stres, dan kejenuhan. Apalagi, bila dikaitkan dengan segmen penonton Warkop DKI, ada 2 macam segmen penonton Warkop DKI kala 1980-an, yakni para penggemar Warkop DKI, ataupun orang kelas menengah ke bawah yang bekerjanya masih ikut orang lain (karyawan). Dalam buku *Main-Main Jadi Bukan Main* karya Rudy Badil dan Indro Warkop dicontohkan, penonton film Warkop DKI adalah para pekerja, seperti seorang sopir taksi (2010,

p.114). Dalam melakukan pekerjaan sehari-hari ada kejenuhan, sehingga salah satu cara melepas lelah adalah dengan menonton film Warkop DKI.

Setelah *allusion*, ada *misunderstanding* yang muncul sebanyak 34 kali atau 11%. *Misunderstanding* adalah humor verbal yang muncul dari adanya kesalahpahaman atau salah mengartikan sesuatu. Kesalahpahaman menunjukkan adanya penyimpangan dalam berkomunikasi. Namun, dalam percakapan humor, penyimpangan tersebut bukan lantas menjadikan komunikasi tidak efektif. Justru hal tersebut dapat menarik perhatian penonton untuk tertawa. Kesalahpahaman dapat muncul saat penutur dan lawan tuturnya memiliki perbedaan pengalaman/pengetahuan (Hermintoyo, 2011, p. 15). Untuk menunjukkan adanya kesalahan dalam berkomunikasi tersebut, ada seseorang/kejadian yang muncul dan meluruskan adanya kesalahpahaman itu.

Dalam film komedi, khususnya film Warkop DKI, terdapat kesengajaan menempatkan karakter yang satu sama lain diceritakan memiliki pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Hal tersebut kemudian menyebabkan kesalahpahaman saat keduanya bertemu dan saling bicara. Perbedaan pengetahuan dan pengalaman membuat keduanya tidak saling mengetahui konteks yang ada, sehingga kemudian memunculkan kelucuan dan membuat penonton yang mengetahui konteks akan tertawa saat melihatnya. Beberapa contoh adegan *misunderstanding* dari antara 5 film terlaris Warkop DKI adalah:

1. Dalam film Maju Kena Mundur Kena, saat Kasino dengan kesal sedang menunggu Marina yang akan membayar uang jasa, tiba-tiba ada seorang perempuan yang datang ke bengkelnya. Kasino yang belum pernah bertemu Marina sebelumnya, menganggap perempuan yang datang ke bengkelnya adalah Marina.

Wanita : “Bisa tolong mobil saya, pak”

Kasino : “Apa tolong! Bayar dulu hutang anda.”

Dono : “Bukan ini.”

Kasino : “(bicara dengan Dono) Ah, diam kamu! (kembali bicara dengan wanita)

Saya bisa tuntutan anda sebagai penipu! *Wong ayu ora ono pendidikane babar pisan.* (Orang cantik tidak ada pendidikannya sama sekali)

Wanita : “Maksud anda?”

Kasino : “Ah, jangan pura-pura! Selesaikan dulu rekeningnya yang semalam.”

Dono : “Kas,, Kas, bukan ini. Bukan.”

Kasino : “(bicara dengan Dono) Ah, diem lu!. Biar gue yang beresin! (kembali bicara dengan wanita) Apa perlu saya telepon polisi untuk menyelesaikan urusan ini?”

Wanita : “Maaf bung, mungkin salah alamat.”  
Kasino : “Tiada maaf bagimu. Anda sudah mentah-mentah menipu rekan saya.”  
Wanita : “Gila *ni* bengkel!”

Dalam percakapan tersebut, diceritakan adanya kesalahpahaman Kasino terhadap pelanggan bengkel yang datang. Hal ini dikarenakan Kasino sebelumnya tidak pernah tahu wajah Marina. Hanya Dono yang pernah bertemu dan kenal dengan Marina. Namun saat ada pengunjung wanita yang datang, Kasino langsung marah-marah. Menurutnya wanita itu adalah Marina. Setiap jawaban wanita tersebut selalu disalahartikan oleh Kasino sebagai upaya mengelak dari tanggung jawab. Sementara saat Kasino marah-marah, wanita tersebut benar-benar tidak mengetahui konteks pembicaraan Kasino. Dono yang mengetahui wajah Marina berusaha memberitahu Kasino bahwa wanita tersebut bukan Marina, tetapi karena Kasino terlanjur kesal, ia tidak menghiraukan Dono.

2. Dalam film *Gantian Dong*, saat ada seorang bule perempuan mendatangi seorang penjual buah untuk melihat-lihat buah pepaya yang dijual.

Pedagang : “*How much?*”  
Bule : “Bukan Mamat, Nyonya, Dolah.”  
Pedagang : “*What? Dollar?*”  
Dono : “Eh, eh, dia *ngomong* apa? Berapa harganya ini.”  
Pedagang : “Oh, lima ratus.”  
Bule : “Oh, oke oke oke.”

Dalam hal ini, si penjual buah salah paham dengan maksud pertanyaan bule. Penjual buah merasa bule salah menyebutkan namanya, sehingga kemudian ia memberitahu, “Bukan Mamat, Nyonya, Dolah”. Sementara maksud bule menanyakan harga, sehingga ia kaget saat mendengar kata Dolah (karena dikira *dollar* - mata uang asing). Kemudian Dono sebagai seorang yang mengetahui adanya kesalahan penafsiran diantara keduanya datang untuk meluruskan. *Misunderstanding* pada Gambar 4.16 menunjukkan angka kemunculan yang signifikan dibandingkan dengan dimensi lainnya. *Misunderstanding* sendiri paling banyak dimunculkan pada film *Gantian Dong* 11 kali, dan paling sedikit muncul pada film *Makin Lama Makin Asyik*, yakni 3 kali kemunculan

Kemudian *repartee*, menjawab pernyataan dengan pernyataan karena tidak mau kalah muncul sebanyak 30 kali atau sebesar 10%. Berikutnya adalah *ridicule*. *Ridicule* merupakan bentuk humor verbal dengan menyerang lawan bicara menggunakan ungkapan langsung sebagai bentuk penolakan terhadap suatu

hal/orang/ide-pemikiran. *Ridicule* muncul 28 kali (9%). Kedua teknik humor ini sama-sama menunjukkan penyerangan/emosi. Humor dapat menyampaikan informasi, menyatakan perasaan senang, marah, jengkel, dan simpati. Selain itu, humor dapat mengendurkan ketegangan dalam diri dan berfungsi sebagai alat kritik yang ampuh. Hal ini dikarenakan subjek yang dikritik tidak merasa bahwa kritikan itu merupakan bentuk konfrontasi (Hermintoyo, 2011, p.15). Sesuai dengan Gambar 4.16, *Repartee* paling banyak ditunjukkan dalam film Kesempatan dalam Kesempitan dan Malu-Malu Mau, sebanyak 8 kali kemunculan. Contoh *repartee* yang terdapat dalam kedua film tersebut adalah:

1. Dalam film Kesempatan dalam Kesempitan ada dua kali adegan yang menunjukkan saat Kasino bekerja (menjual kendaraan bermotor). Di kedua adegan tersebut, terdapat dialog *repartee* antara Kasino dan calon pembelinya.
  - a. Kasino : “Kalau ini (menunjuk motor 1), beli motor (sepeda motor) satu *dapet* hadiah satu helm. Kalau yang ini (menunjuk motor 2), beli helm, *dapet* hadiah motor.”  
 Pembeli: “Yang ini saja Pak (menunjuk motor 2). Saya beli helmnya. Bisa dapat motornya *kan?*”  
 Kasino : “Oh, boleh, pak. Tapi beli helmnya mesti seribu biji.”
  - b. Pembeli pria : “*Kok* mesinnya *gak kedengeran?*”  
 Kasino : “Nah itu ada rahasianya, pak. Kalau bapak pakai *engine jacket*, bukan saja mengirit bensin, tetapi juga akan menjadi enteng dan suara lebih halus lagi.”  
 Pembeli pria : “Apa bisa lebih halus lagi?”  
 Kasino : “Oh, bisa, pak. Mesinnya jangan dihidupin.”  
 Pembeli wanita : “*Gak jalan dong.*”  
 Kasino : “Oh, bisa. bu. Tarik *aja* sama kebo.”  
 (semua tertawa)

Humor merupakan sarana hiburan yang sangat penting dan dapat menjadi penyegar pikiran, serta menjadi sarana persuasi (Rahmanadji, 2007, p. 214). Dalam hal ini, Kasino yang bekerja sebagai *marketing*, ia menggunakan humor *repartee* untuk mempersuasi pelanggannya agar membeli mobil yang dijualnya. Dalam konteks komunikasi, penggunaan humor tersebut menyebabkan proses komunikasi Kasino (sebagai komunikan) dengan pembeli (sebagai lawan bicara) dapat berbincang lebih efektif, tidak kaku dan juga tiak monoton (Hermintoyo, 2011, p. 15).

Untuk *ridicule*, humor ini paling banyak muncul di film Kesempatan dalam Kesempitan, sebanyak 10 kali. Kemunculan *ridicule* di film Kesempatan dalam Kesempitan sangat signifikan bila dibandingkan dengan kemunculannya di

4 film lainnya. Contoh *ridicule* dalam film Kesempatan dalam Kesempitan adalah saat kasino menjual kendaraan bermotor.

Calon pembeli : “Ini bisa kredit 15 tahun, pak?”  
Kasino : “Maaf, Pak. Ini motor, bukan perumnas.”

Kalimat “maaf, pak. Ini bukan perumnas” yang disampaikan oleh Kasino merujuk pada penolakan. Namun, hal tersebut disampaikan dengan cara riang, sesuai dengan karakteristik humor dalam film komedi. Film komedi memiliki ciri yang khas dengan keriangannya (Berger, 2012, p.2). Hal tersebut kemudian membuat calon pembeli tidak sakit hati dengan ungkapan penolakan dari Kasino yang dikemas dengan menggunakan humor, secara khusus humor *ridicule*.

Setelah *ridicule*, ada *exaggeration* (menceritakan suatu hal/kejadian dengan berlebihan, dan ada unsur bohong terhadap lawan bicara) yang muncul sebanyak 27 kali atau 9%. *Exaggeration* paling banyak terdapat dalam film Kesempatan dalam Kesempitan dan Makin Lama Makin Asyik, yakni masing-masing muncul sebanyak 7 kali. Contoh *exaggeration* dalam film Makin Lama Makin Asyik adalah saat Indro yang dititipi kamar Nino dan sudah diberi pesan untuk berhati-hati terhadap SPG (*Sales Promotion Girl*), akhirnya benar-benar terkena jebakan SPG tersebut.

Indro : “Maaf *ye*, maaf. Anda jangan coba-coba tipu saya. Saya gak bisa dirayu, apalagi ditipu. Pura-pura jadi *sales girl* mau nipu kan? *Eh*, cantik-cantik penipu.”

SPG : (akting menangis) “Anda keterlaluhan. Menuduh saya semauanya sendiri. Saya tersinggung. Gara-gara ada orang berbuat nakal, anda menuduh saya seperti itu. Anda tidak boleh begitu. Apa semua *sales girl* itu penipu? Anda yakin? Saya sendiri menjadi *sales girl* untuk menyambung hidup anak-anak saya. Menahan rasa malu dan penderitaan. Saya bisa menuntut anda kalau saya mau.”

Indro : ”Waduh, gawat ni. Dituntut deh gua.”

(saat Indro membelakangi SPG, SPG tersebut meneteskan obat mata ke matanya agar terkesan sedang menangis).

Kelucuan yang ditunjukkan oleh *exaggeration* semacam ini dikarenakan adanya perbedaan pengetahuan/pengalaman dalam konteks yang ada. Indro awalnya bermaksud untuk tidak mempercayai SPG tersebut sesuai pesan Nino. Namun, SPG itu berusaha meyakinkan Indro dengan cerita dramatis tentang ia dan keluarganya. Indro yang tidak mengetahui kalau hal-hal semacam itu adalah trik penipuan, kemudian percaya saja. Penonton bisa tertawa melihat adegan tersebut karena mengetahui konteks dan kejadian yang berlangsung saat itu,

sementara karakter tokoh, Indro, tidak mengetahui kalau SPG tersebut sedang berusaha menipunya.

Selanjutnya, terdapat *infantilism* dan *puns, word play* yang masing-masing muncul sebanyak 24 kali (8%). *Infantilism dan puns, word play* memiliki karakteristik yang hampir sama. *Infantilism* adalah humor verbal yang dilakukan dengan memanipulasi kata dan suara (seperti: membolak-balik kata, menyamakan suara). Sedangkan *puns, word play* adalah permainan kata melalui plesetan/celetukan. Peran bahasa dalam humor tidak terbatas pada penyimpangan makna bahasa, tetapi juga pada penyimpangan penuturan. Adanya penyimpangan itu dapat menimbulkan kelucuan dalam setiap percakapan humor (Hermintoyo, 2011, p.15). seperti pada Gambar 4.16, *infantilism* paling banyak terdapat pada film Malu-Malu Mau dan Makin Lama Makin Asyik, yakni masing-masing sebanyak 6 kali.

Contoh *infantilism* yang terdapat dalam film Malu-Malu Mau, saat Dono, Kasino, Indro, Lisa dan Selly menginap di sebuah villa. Acara itu diadakan oleh Indro agar ia bisa lebih dekat dengan Selly dan Lisa. Dono yang tidak kebagian kamar sempat tidur di ayunan luar villa. Namun, karena kedinginan, ia masuk ke dalam salah satu kamar. Kebetulan dilihatnya kamar Selly kosong. Ia pun memutuskan untuk tidur di sana. Tak lama kemudian, Indro datang dan berusaha merayu Selly. Dono yang mengetahui kedayangan Indro tersebut lantas menyamakan suaranya seperti Selly. Namun, setelah Dono memegang pundak Indro dan Indro memegang tangannya, barulah Indro menyadari kalau orang yang ia rayu adalah Dono.

Selain itu, *infantilism* lain yang dapat dilihat dalam film Malu-Malu Mau adalah saat Dono, Kasino, Indro, dan Selly sedang sarapan. Mereka kesulitan untuk membuka tutup selai. Tetapi, Lisa yang baru saja datang, dengan mudahnya membuka tutup selai tersebut. Lalu Selly menyinggung Dono, Kasino, Indro.

Selly : “Kalian *ni* benar-benar lelaki yang tak bertenaga.”  
Indro : “Napsu besar, tenaga kurang.”

Sementara *puns, word play* paling banyak digunakan dalam film Malu-Malu Mau, yakni sebanyak 9 kali kemunculan. Jumlah ini signifikan bila dibandingkan dengan frekuensi kemunculan dimensi *puns, word play* di film lain.

Contoh *puns*, *word play* yang terdapat dalam film Malu-Malu Mau adalah saat Kasino membaca kuis di tabloid “Siti Hawa” yang ada di ruang tamu, hasil kuis tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa di antara Selly dan Lisa (yang mengisi kuis di majalah wanita itu) menyukai Indro. Namun, Indro tidak yakin dengan pernyataan Kasino itu.

Indro : “*Masa iya sih, Kas.*”

Kasino: “*Ah, cowok payah lu. Gak punya piling so gut (feeling so good – perkiraan yang baik).*”

*Bombast* adalah humor verbal dengan bicara yang berlebihan/muluk-muluk, mengada-ada (merayu). *Bombast* muncul sebanyak 22 kali atau 7%. *Bombast* paling banyak muncul di film Malu-Malu Mau, sebanyak 7 kali kemunculan. Dari Gambar 4.16 tersebut, didapatkan kemunculan yang signifikan dibanding dengan dimensi *bombast* yang terdapat di film lainnya, seperti 5 kali di film Maju Kena Mundur Kena, 4 kali di film Kesempatan dalam Kesempitan, serta pada film Gantian Dong dan makin Lama makin Asyik muncul 3 kali. Sesuai dengan karakteristik film komedi, film ini sengaja dirancang untuk menghibur dan mengundang tawa, salah satu caranya adalah dengan humor yang disampaikan secara berlebihan/muluk-muluk. Hal ini juga penting untuk mencairkan suasana, membuat lebih tenang (Rahmanadji, 2007, p.213-214).

Salah satu contoh *bombast* dapat dilihat pada film Maju Kena Mundur Kena, yakni saat Dono yang bertugas piket malam kedatangan seorang tamu perempuan cantik yang belum ia kenal. Dono awalnya ragu, perempuan itu hantu atau manusia. Namun kemudian perempuan itu dapat meyakinkan Dono bahwa ia manusia. Dono akhirnya berani menghadapi perempuan tersebut.

Dono: “*Mengapa anda malam-malam kemari? Mau jatuh cinta dengan saya?*”

Setelah *Bombast*, dari 5 film terlaris Warkop DKI, ada humor verbal yang memiliki sifat sama, menyindir, yakni *irony* dan *sarcasm*. *Irony* dan *sarcasm* masing-masing muncul sebanyak 18 kali atau 6%. *Irony* adalah menyindir secara halus. *Sarcasm* adalah menyindir dengan nada tajam. Dalam humor ada yang memiliki maksud serius, tetapi digambarkan secara main-main. Humor yang semacam ini disebut juga humor konflik. Setelah penonton dapat menangkap hal itu, barulah mereka dapat tertawa. Humor sindiran ini dapat berfungsi sebagai alat kritik (Hermintoyo, 2011, p.15-16). *Irony* paling banyak muncul, yakni sebanyak

5 kali dalam film Kesempatan dalam Kesempitan dan Malu-Malu Mau. Contoh *irony* dalam film Malu-Malu Mau adalah saat Dono dimasukkan ke dalam sel penjara karena menggagalkan aksi polisi menangkap buronan. Dono berada satu sel dengan penjahat yang memiliki kasus berat, seperti perampokan bahkan pembunuhan. Dono yang baru datang berhadapan dengan kepala sel tersebut, Joni 'Hitam' yang sedang merokok dan kemudian menghembuskan asap rokoknya ke hadapan Dono.

Dono: "Rokok tidak baik untuk kesehatan, Pak."

Maksud Dono mengatakan hal tersebut adalah agar dia tidak lagi dihembusi asap rokok tersebut. Melalui sindiran semacam ini, film humor mampu menyampaikan kritik dan pesan moral bagi penontonnya. Sebagai media massa, film memiliki pengaruh yang besar bagi penontonnya. Pengaruh yang besar ini akan semakin positif saat fungsi film humor, seperti Warkop DKI tidak hanya terbatas pada menghibur saja, tetapi juga ada fungsi edukasi (seperti contoh dimensi *irony*) yang mengajarkan kalau merokok tidak baik untuk kesehatan.

Untuk *sarcasm* paling banyak digunakan dalam film Maju Kena Mundur Kena dan Kesempatan dalam Kesempitan, yakni masing-masing sebanyak 5 kali. Misalnya pada film Maju Kena Mundur Kena, yakni saat Kasino menemukan tas perempuan di kantor bengkel segera menegur Dono.

Kasino : "Tadi malam ada langganan datang ke bengkel *gak?*"

Dono : "Mana ada langganan datang hujan-hujan."

Kasino : "Atau mungkin ada perempuan iseng yang masuk ke bengkel?"

Dono : "Apa? Perempuan? Kalau ada yang berani *dateng* sudah ku tendang."

Kasino : "Tas ini buat montir ya?"

Sindiran ini dimaksudkan agar Dono bersikap jujur. Sindiran *sarcasm* dilontarkan, tidak semata-mata untuk maksud yang buruk, melainkan juga ada peran untuk memberikan pengertian lain terhadap lawan bicaranya. Ada kritikan yang diberikan oleh penutur kepada lawan bicaranya. Dalam hal ini, kritikan tersebut disampaikan dengan mengesankan adanya humor. Dengan menggunakan sindiran ini, menjadikan niat serius dapat disampaikan dengan tidak menyakitkan perasaan orang lain.

Kemudian dimensi *insults*, muncul sebanyak 12 kali atau 4%. *Insults* adalah humor verbal dalam bentuk hinaan/meremehkan orang lain. *Insults* paling

banyak digunakan dalam film Maju Kena Mundur Kena dan Gantian Dong, yakni masing-masing sebanyak 4 kali. Sementara pada film Kesempatan dalam Kesempitan tidak terlihat adanya kemunculan dimensi *insults*. Contoh dimensi *insults* pada film Maju Kena Mundur Kena adalah saat Dono tertidur di mobil Marina, ia bermimpi sedang berada di sebuah klub malam dan sedang menari-nari dengan Marina. Di klub itu, Dono ditemani oleh Kasino dan Anita. Mereka sangat menikmati lagu yang dinyanyikan oleh Marina, bahkan mereka ikut bergoyang.

Anita : “Lihat *ni* goyangku. *Gak kalah, kan?*”

Kasino: “Lumayan, *buat mbersihin korsi.*”

Secara umum, *insults* mengarah pada humor yang negatif. Film memiliki pengaruh yang kuat bagi penontonnya. Pengaruh tersebut dapat berdampak pada aktivitas sehari-hari dari penonton, terutama penonton anak-anak/yang masih muda (Effendy, 2005, 208). Humor *insults* (menghina/meremehkan orang lain) dikhawatirkan dapat memprovokasi penontonnya untuk cenderung mengikuti cara tokoh dalam menghadapi orang di sekitarnya. Terlebih lagi, mengingat penonton film Warkop DKI tidak hanya orang dewasa, tetapi juga ada usia 13 tahun, bahkan usia anak-anak di bawah 13 tahun. Sehingga diperlukan pendampingan orang tua apabila anaknya menyaksikan film Warkop DKI (Badil & Indro, 2010, p. 125-126).

Dalam film Maju Kena Mundur Kena penulis skenario tidak membuat dialog ataupun bahasa yang membingungkan/sulit dipahami oleh penontonnya. Hal ini terlihat dari angka kemunculan yang cenderung kecil; dari *facetiousness* (mengolah kata, membentuk kalimat yang rancu/membingungkan) muncul 9 kali atau sebesar 3%. *Satire*, menyindir untuk mempermalukan sesuatu hal/situasi/orang muncul sebanyak 8 kali (3%). Meskipun dengan cara penyampaian yang kurang menyenangkan, sebagian kecil dari film Warkop menunjukkan adanya fungsi media massa yang mengedukasi masyarakat agar mampu memperbaiki diri secara etis dan estetis. Hal ini ditunjukkan dari adanya teknik humor *satire* yang digunakan dalam film Warkop DKI. Dalam sebuah jurnal skripsi berjudul “Gaya Bahasa Satir Program Sentilan Sentilun “Metro TV”, Patricia Rahayu menuliskan mengenai fungsi dan tujuan bahasa satir.

Dijelaskan bahwa satir mengandung kritik tentang kelemahan manusia yang bertujuan untuk memperbaiki diri secara etis maupun estetis (Rahayu, 2012, p. 3).

Kemudian *definition* atau membuat pengertian terhadap sesuatu/sebuah istilah muncul sebanyak 7 kali (2%). Yang paling sedikit kemunculannya adalah *over literalness*. *over literalness* muncul hanya 4 kali saja dalam 5 film terlaris Warkop DKI. *Over literalness* adalah menjawab pertanyaan/pernyataan yang belum diketahui sehingga tampak bodoh.

Danandjaja dalam Hermintoyo (2011) mengemukakan bahwa tertawa yang ditimbulkan oleh humor harus spontan dan bukan terlambat. tertawa spontan itu dapat terjadi bila pendengar memahami konteks dan tidak perlu penjelasan sebelumnya (p.16). Oleh karena itu, para penulis skenario film Warkop DKI, seperti Deddy Armand, Sisworo Gautama Putra dan A. Rachman, membuat dialog dengan bahasa yang tidak membingungkan dan dapat dipahami semua kalangan, terlihat dari *facetiousness*, *definition*, dan *over literalness* yang tidak begitu besar. Hal ini disesuaikan pula dengan *target market* dari film Warkop DKI, yakni semua kalangan, mulai dari penggemar yang sudah mengerti humor, hingga publik umum, seperti sopir taksi (atau tergolong masyarakat menengah ke bawah) (Badil & Indro, 2010, p. 114)

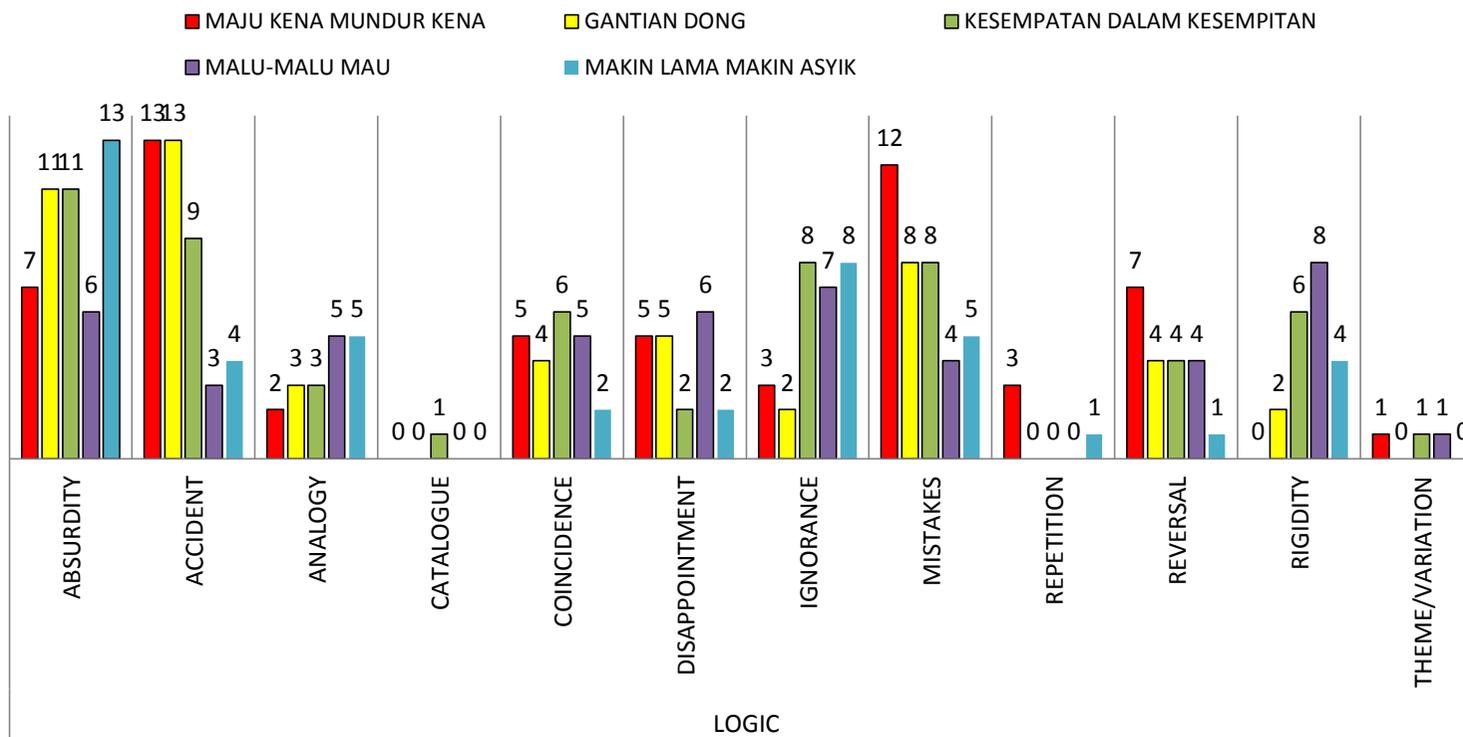
### 4.3.2 TEKNIK HUMOR *LOGIC*

Tabel 4.2 Teknik Humor *Logic*

DIMENSI	FREKUENSI	PERSENTASE
ABSURDITY	48	18%
ACCIDENT	42	16%
ANALOGY	18	7%
CATALOGUE	1	0%
COINCIDENCE	22	8%
DISAPPOINTMENT	20	8%
IGNORANCE	28	11%
MISTAKES	37	14%
REPETITION	4	1%
REVERSAL	20	8%
RIGIDITY	20	8%
THEME/VARIATION	3	1%
<b>TOTAL</b>	<b>263</b>	<b>100%</b>

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dari tabel 4.2, dapat dilihat bahwa dari 5 film terlaris Warkop DKI, teknik humor *logic* memiliki total kemunculan sebanyak 263 kali. Film komedi merupakan film yang menempatkan humor sebagai konten utamanya. Humor dapat berasal dari hal yang tidak wajar dan ganjil (Berger, 2012, p. 2). Dalam film Warkop DKI, yang dalam penelitian ini ditunjukkan dari 5 film terlarisnya, ketidakwajaran dan keganjilan tersebut menjadi hal yang paling banyak ditunjukkan, secara khusus dalam indikator *logic*. Keganjilan/ketidakjawaran tersebut disebut juga *absurdity*, muncul sebanyak 48 kali atau 18%. Berdasarkan Gambar 4.19, dapat dilihat bahwa *absurdity* paling banyak ditunjukkan dalam film Makin Lama Makin Asyik dengan kemunculan sebanyak 13 kali. Contoh *absurdity* dalam film Makin Lama Makin Asyik adalah seperti Gambar 4.20 Kasino dan Indro ingin mencicipi kue *tart* buatan Dono. Saat Indro mencolek krim kue tersebut, tiba-tiba kue menyusut.



Gambar 4.19 Diagram Teknik Humor *Logic*

Sumber: Olahan peneliti, 2014



Gambar 4.20 *Absurdity*, Makin Lama Makin Asyik

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Kemudian dimensi *accident* atau humor yang ditunjukkan dengan terjadinya kesalahan yang tanpa disengaja, muncul sebanyak 42 kali atau 16%. Dimensi ini paling banyak ditunjukkan pada film *Maju Kena Mundur Kena* dan *Gantian Dong*, sama-sama memiliki nilai kemunculan 13 kali. Gambar 4.21 berikut adalah contoh *accident* dalam film *Maju Kena Mundur Kena*, yakni saat Anita menanyakan jam pada Pak Us-Us yang sedang minum kopi. Cangkir kopi dan jam tangan semua ada di tangan kanan. Kemudian kopi tumpah ke celana Pak Us-Us.



Gambar 4.21 *Accident*, *Maju Kena Mundur Kena*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Berikutnya adalah *mistakes*. *Mistakes* juga merupakan humor yang menunjukkan kesalahan. Namun kesalahan pada dimensi *mistakes* dikarenakan ketidaktahuan/kelalaian. Dimensi ini muncul sebanyak 37 kali atau 14%. *Mistakes* juga paling banyak ditunjukkan dalam film *Maju Kena Mundur Kena* dengan perolehan yang signifikan bila dibandingkan dengan kemunculannya di film lain yang hanya 8 (*Gantian Dong* dan *Kesempatan dalam Kesempitan*), 5 (*Makin Lama Makin Asyik*), dan 4 (*Malu-Malu Mau*). Berikut contoh *mistakes* yang

ditunjukkan dalam film *Maju Kena Mundur Kena*. Pada Gambar 4.22 menunjukkan tali sepatu Pak Us-U yang saling mengikat. Hal ini terjadi saat Pak Us-U sedang berdebat dengan istrinya, sehingga ia tidak tahu bahwa tali yang dipegang salah ikat.



Gambar 4.22 *Mistakes*, *Maju Kena Mundur Kena*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

*Mistakes* dan *accident* memiliki ciri yang sama, yakni adanya kesalahan yang dilakukan. Namun, *accident* lebih kepada hal yang tidak disengaja, sementara *mistakes* adalah karena kelalaian. Dalam konteks humor, kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh tokoh dalam melakukan sesuatu merupakan salah satu cara untuk mengundang perhatian khusus dari penontonnya yang kemudian membuat penonton terangsang psikologisnya dan tertawa (Rahmanadji, 2007, p. 216).

Berikutnya, *Ignorance*, humor yang ditunjukkan saat seseorang menganggap lawan bicaranya benar, padahal tanpa sepengetahuannya ia telah dibohongi. Humor semacam ini muncul sebanyak 28 kali atau 11%. Dimensi ini memiliki banyak kemunculan pada film *Kesempatan dalam Kesempitan* dan *Makin Lama Makin Asyik*. Berikut salah satu contoh adegan yang menunjukkan dimensi *ignorance*. Dono ingin bergabung dalam senam yang dipimpin Erna (Gambar 4.23a). Akan tetapi, Dono dilarang oleh tante Sarah. Dono kemudian mengambil ular yang ia lihat di dekat lapangan senam, kemudian meletakkannya di bahu tante Sarah (Gambar 4.23b). Menyadari keberadaan ular tersebut, tante Sarah terkejut dan ketakutan. Lalu ia melemparkan ular itu dan ular kemudian hinggap di tubuh Nino (Gambar 4.23c dan d). Perbuatan Dono tersebut kemudian menyebabkan kerusuhan di area senam hingga semua peserta senam kalang kabut

(Gambar 4.23e). Erna yang sedang memimpin senam tidak mengetahui apa yang menyebabkan kekacauan tersebut. Tiba-tiba ia didatangi Dono. Ia bertanya pada Dono penyebab kekacauan tersebut. Tetapi Dono hanya mengatakan tidak ada apa-apa, kemudian mengajak Erna menepi dan berbincang (Gambar 4.23f).



Gambar 4.23 *Ignorance*, Makin Lama Makin Asyik

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Perbedaan pengetahuan antara penutur dengan lawan tuturnya akan menyebabkan adanya penyimpangan (Hermintoyo, 2011, p. 15). Dalam hal ini, penyimpangan yang terjadi adalah penyalahgunaan situasi. Erna yang tidak mengetahui penyebab kerusakan yang terjadi saat senam pagi, bertanya kepada Dono. Dono yang membuat kerusakan dengan maksud mendekati Erna kemudian tidak berterus terang mengenai kejadian, tetapi malah mengambil kesempatan untuk mendekati dan mengajak Erna untuk berbincang berdua.

Lalu *coincidence*, humor yang ditunjukkan oleh hal yang tak terduga, namun mengarah pada membuat malu, muncul sebanyak 22 kali (8%). *Coincidence* paling banyak muncul di film Kesempatan dalam Kesempitan. Salah satu contoh adegannya adalah saat Kasino menghampiri Indro dan langsung

berbicara menjelek-jelekan Mona dan ayahnya. Kasino terkejut dan malu saat Indro menjelaskan bahwa ia sedang kedatangan ayah Mona.



Gambar 4.24 *Coincidence*, Kesempatan dalam Kesempatan

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Teknik ini menunjukkan bahwa salah satu situasi yang kebetulan dapat membuat malu juga ditunjukkan saat seseorang berbicara tanpa melihat situasi yang ada. Akibatnya, hal itu justru yang kemudian menjadi humor. Selain sebagai sarana hiburan, humor juga penting sebagai sarana persuasi. Dalam hal ini mengajak penontonnya untuk memiliki kesadaran agar lebih menjunjung norma (Rahmanadji, 2007, 213-214).

Selanjutnya, *disappointment*, humor yang ditunjukkan saat tokoh merasa kecewa dengan situasi yang dihadapi/tidak sesuai harapan; *reversal*, humor muncul saat terjadi situasi yang berkebalikan; dan *rigidity*, seseorang yang berpikir kaku dan sempit. muncul sebanyak 20 kali atau 8%. *Disappointment* paling banyak muncul dalam film Malu-Malu Mau.



Gambar 4.25 *Disappointment*, Malu-Malu Mau

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dalam Gambar 4.25, ditunjukkan saat Kasino, Selly, Lisa, dan Indro sedang berbincang di bar (Gambar 4.25a). Mereka membicarakan mengenai perempuan yang mengisi kuis di majalah “Siti Hawa” (yang menunjukkan ciri pria seperti Indro). Setelah beberapa hari Kasino dan Indro berusaha mencari tahu antara Selly atau Lisa akhirnya mengetahui bahwa orang yang mengisi majalah tersebut adalah pasien Lisa (yang seorang perawat), wanita tua. Sedangkan foto Indro yang ada di dalam majalah ditemukan Selly saat ia sedang menyapu ruang tamu. Indro yang mengetahui hal tersebut akhirnya menunjukkan wajah kecewa karena ia tidak jadi mendapatkan pasangan (Gambar 4.25b).

*Reversal* muncul paling banyak dalam film *Maju Kena Mundur Kena*. Kemunculan ini sangat signifikan. Pada film *Makin Lama Makin Asyik*, hanya muncul 1 kali saja.

Anak kecil lebih tahu daripada yang bekerja di bengkel

Anak kecil: “Om, mesinnya di belakang *kok ngengkolnya* di depan?”



Gambar 4.26 *Reversal*, *Maju Kena Mundur Kena*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Adegan tersebut menceritakan saat Indro berusaha membenahi mesin mobil. Ia mencoba membuka penutup mesin. Menurutnya, mesin ada di bagian depan. Tetapi, saat Indro berusaha *mengengkol*, anak-anak kecil yang lewat mengingatkan Indro bahwa mesinnya ada di bagian belakang. Indro sempat tidak percaya akan pernyataan tersebut, tetapi setelah ia memeriksa bagian belakang mobil ia menemukan mesinnya.

Sementara *rigidity*, paling banyak dalam film *Malu-Malu Mau*, sementara pada film *Maju Kena Mundur Kena* tidak ada kemunculan dimensi ini. *Rigidity* seperti yang ditunjukkan oleh salah satu adegan dalam film *Malu-Malu Mau*

adalah saat Dono menghampiri Selly yang sedang memasak di dapur. Melihat Dono datang, Selly kemudian menunjukkan telur yang ia goreng sambil bercanda. Hal tersebut kemudian membuat penggorengan Selly terbalik dan telur jatuh. Selly berinisiatif untuk menggorengkan lagi untuk Dono. Tetapi Dono melarang Selly menggoreng lagi dan lebih memilih untuk mengambil telur yang terjatuh di lantai (Gambar 4.27). Hal ini menunjukkan sikap kaku dan pikiran sempit Dono yang lebih memilih mengambil telur jatuh daripada harus menunggu Selly menggorengkan lagi.



Gambar 4.27 *Rigidity*, Malu-Malu Mau

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Adegan-adegan yang banyak ditunjukkan oleh dimensi dalam teknik humor *logic* merupakan kejadian yang sehari-hari terjadi dalam hidup seseorang. Misalnya saja saat melakukan kesalahan yang tidak disengaja (*accident*), kesalahan karena kelalaian/ketidaktahuan (*mistakes*), menganggap orang lain benar padahal kita sedang dibohongi (*ignorance*), bertemu pada situasi yang membuat malu (*coincidence*), ataupun kecewa (*disappointment*), menghadapi situasi yang berkebalikan (*reversal*), serta bertemu dengan orang yang berpikiran sempit/kaku (*rigidity*). Kejadian-kejadian yang diceritakan secara humor tersebut mampu mengundang perhatian dan menimbulkan ketertarikan bagi penonton. Penonton merasa dirinya pernah memiliki pengalaman seperti yang diceritakan dalam film tersebut. Sehingga, saat ia melihat, seperti sedang melihat dirinya sendiri. Itulah salah satu kemampuan besar film, yakni mampu mempengaruhi seseorang, bahkan membuat mereka mengimajinasikan bahwa adegan yang diperankan oleh tokoh dalam film itu adalah dirinya (Effendy, 2003, p.208). Apalagi, kejadian tersebut diceritakan dalam genre komedi, kejadian yang

menyindir kehidupan sehari-hari itu kemudian menjadi tidak mengesalkan, tetapi malah menimbulkan kegelian/tawa.

Berikutnya, adapula dimensi *analogy*. Humor yang ditunjukkan oleh dimensi ini adalah saat seseorang memperbandingkan sesuatu hal/orang/situasi. Dimensi ini muncul sebanyak 18 kali atau 7%. Seperti dalam film Kesempatan dalam Kesempitan.



Gambar 4.28 *Analogy*, Kesempatan dalam Kesempitan

Sumber: Olahan peneliti, 2014

*Analogy* mengandung unsur tidak pantas saat memperbandingkan orang/sesuatu. Seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 4.28, Indro marah dengan Kasino yang memperbandingkan kaki Mona dengan talas Bogor dan jempol kakinya dikatakan sebesar pisang raja, hal tersebut kemudian membuat ayah Mona tidak terima. Setelah ayah Mona pulang, ganti Indro yang kemudian memberikan perbandingan jempol kaki Kasino dengan bet pingpong. Namun, dari adegan tersebut, penonton dapat tertawa. Hal ini dikarenakan perbandingan kaki dengan talas Bogor (nama dan asal salah satu umbi-umbian yang berukuran besar) dan jempol kaki yang sebesar pisang raja (buah pisang yang ukurannya besar), demikian pula dengan jempol kaki yang sebesar bet pingpong menimbulkan bentuk yang tidak pantas/aneh saat imajinasikan oleh penonton. Hal ini dikarenakan film komedi dapat mengundang tawa penontonnya dengan mengajak penonton untuk mengimajinasikan hal-hal yang tidak wajar (Rahmanadji, 2007, p. 213).

Sementara kemunculan sangat kecil (bahkan hingga di bawah 5 kali) yakni *repetition*, pengulangan dari situasi yang sama, muncul sebanyak 4 kali atau 1 %. Kemunculan terbanyak dari dimensi ini adalah pada film Maju Kena Mundur

Kena.Saat Dono, Kasino, Indro bersepeda pagi. Posisi awal, Indro yang memegang kendali dan kemudian mereka terjatuh karena melihat gadis yang melintas (Gambar 4.29a). Berikutnya, posisi kedua, Dono yang memegang kendali. Hal serupa terjadi lagi, mereka jatuh karena Dono melihat perempuan yang sedang berjalan (Gambar 4.29b). Kasino yang kesal kemudian mengambil alih kendali. Namun, mereka tetap saja terjatuh. Hal ini dikarenakan Kasino menghindari melihat perempuan dengan menutupi matanya (Gambar 4.29c).



Gambar 4.29 *Repetition*, Maju Kena Mundur Kena

Sumber: Olahan peneliti, 2014

*Theme/variation*, menceritakan satu hal yang berinti sama, namun beda cara penyampaian muncul 3 kali atau 1%. Dimensi ini hanya muncul masing-masing satu kali dalam film Maju Kena Mundur Kena, Kesempatan dalam Kesempitan, dan Malu-Malu Mau. Sedangkan pada film Gantian Dong dan Makin Lama Makin Asyik tidak ada. Sebagai contoh adalah pada dialog yang diucapkan oleh Kasino saat memberitahukan Indro tentang 2 wanita yang bertemu mereka.

Kasino: “...*Lu inget gak dua cewek yang kita bawa kemarin? Yang satu jatuh cinta sama gua, yang satu tergila-gila sama lu, Ndro.*”

Istilah jatuh cinta dan tergila-gila menunjukkan bahwa masing-masing cewek tersebut memiliki perasaan suka pada Kasino dan Indro.

Dimensi *catalogue* adalah yang paling kecil kemunculannya dalam indikator *logic*. *Catalogue* adalah humor dengan menggunakan istilah yang seharusnya tidak sesuai fungsi dan logika, tanpa diketahui orang lain, hanya muncul 1 kali saja dan bila dipersentasekan tidak sampai 1 %, sehingga tercatat 0%. *Catalogue* hanya muncul di film Kesempatan dalam Kesempitan saja. Seperti pada gambar 4.30, saat Kasino dan Dono dilabrak oleh Amton (anak korban penipuan Kasino – pembeli mobil butut). Kemudian Anton mengusulkan untuk

melakukan pertandingan di ring tinju. Setelah Anton pergi, Lola menghampiri Kasino dan Dono untuk menyampaikan bahwa Anton adalah Anton “*Killer*”, juara tinju amatir 3 kali berturut-turut.



Gambar 4.30 *Catalogue*, Kesempatan dalam Kesempitan

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dalam 5 film terlaris Warkop DKI (yang menjadi sampel penelitian) menunjukkan durasi rata-rata 80-100 menit. *Repetition* dan *theme/variation* menunjukkan adanya pola humor yang sama dalam beberapa tempat (bagian adegan dalam film). Hanya sedikit kemunculan dimensi *repetition*. Ini menandakan, penulis naskah film Warkop DKI memiliki banyak bentuk penyampaian humor yang digunakan dalam filmnya. Sementara dimensi *catalogue* sangat sedikit digunakan dalam film Warkop DKI. Hal ini sama dengan dimensi *definition*, maupun *over literalness* yang menggunakan bahasa ataupun istilah yang lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh masyarakat luas yang memiliki latar belakang berbeda-beda, salah satunya latar belakang usia, yakni mulai 13 tahun ke atas.

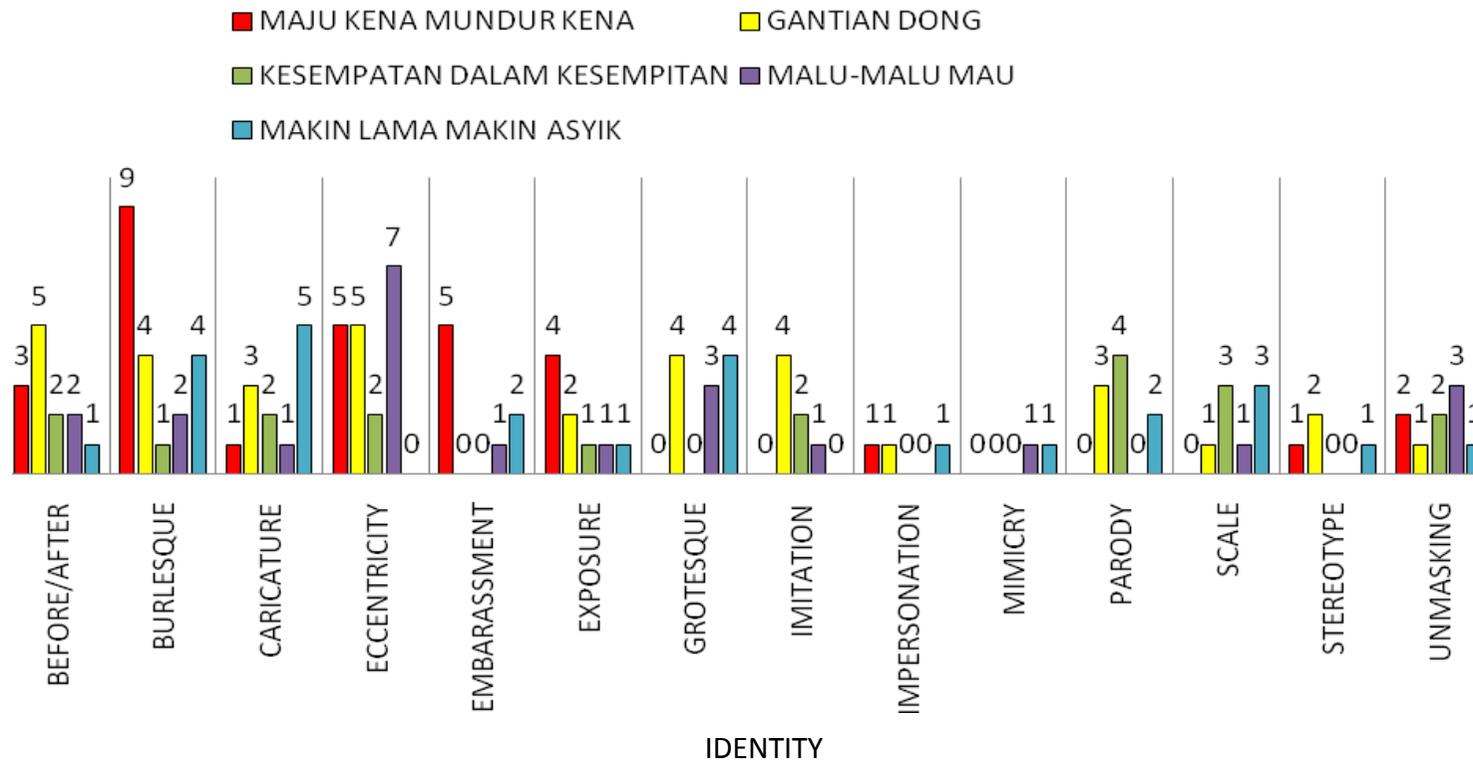
### 4.3.3 TEKNIK HUMOR *IDENTITY*

Tabel 4.3 Teknik Humor *Identity*

DIMENSI	FREKUENSI	PERSENTASE
BEFORE/AFTER	13	10%
BURLESQUE	20	15%
CARICATURE	12	9%
ECCENTRICITY	19	14%
EMBARRASSMENT	8	6%
EXPOSURE	9	7%
GROTESQUE	11	8%
IMITATION	7	5%
IMPERSONATION	3	2%
MIMICRY	2	1%
PARODY	9	7%
SCALE	8	6%
STEREOTYPE	4	3%
UNMASKING	9	7%
<b>TOTAL</b>	134	100%

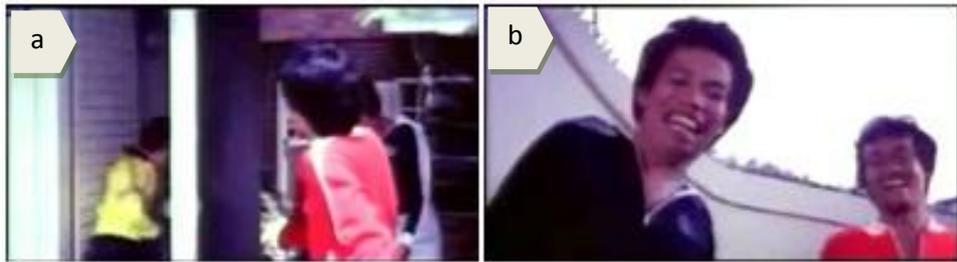
Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dari 5 film terlaris Warkop DKI, didapatkan kemunculan teknik humor *identity* sebanyak 134 kali dari 14 dimensi yang ada. Hal ini seperti dapat dilihat pada tabel 4.3. Dalam tabel tersebut juga ditunjukkan dimensi yang paling banyak muncul adalah *burlesque*. *Burlesque* merupakan humor yang muncul saat menjadikan orang lain sebagai korban humor, muncul sebanyak 20 kali atau 15%. *Burlesque* memancing seseorang untuk ikut tertawa melihat kemalangan orang lain. Pada Gambar 4.31 ditunjukkan bahwa *burlesque* paling banyak terdapat dalam film Maju Kena Mundur Kena. Pada Gambar 4.32, Indro yang bersandar di pintu garasi terjatuh karena pintu tiba-tiba terbuka. Dono dan Kasino menertawai Indro yang terjatuh.



Gambar 4.31 Diagram Teknik Humor *Identity*

Sumber: Olahan peneliti, 2014



Gambar 4.32 *Burlesque*, Maju Kena Mundur Kena

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Semua hal dalam dunia ini dapat menjadi bahan lelucon (Rahmanadji, 2007, 213). Hal inilah yang kemudian menginspirasi penulis naskah untuk membuat kemalangan orang lain sebagai salah satu objek humor. Humor semacam ini tergolong sebagai humor kasar, atau tergolong dalam format komedi *slapstick*. Komedi *slapstick* berisi lelucon kasar, membuat seseorang merasakan kesakitan dengan konsekuensi yang tidak nyata (dirtawai), dan membuat situasi yang tidak realistis (Riwong, 2005, p. 8-9).

*Eccentricity*, humor yang ditunjukkan adanya identitas seseorang yang menyimpang dari norma/karakter aneh, muncul sebanyak 19 kali atau 14%. Dimensi ini paling banyak terdapat dalam film *Malu-Malu Mau* dan dimensi ini tidak digunakan sama sekali dalam film *Makin Lama Makin Asyik*. Berikut adalah contoh *eccentricity* dalam film *Malu-Malu Mau*. Ada seorang pengamen waria yang menghampiri rumah kos Dono. Waria tersebut mengenakan kemben, membawa bas betot, dan menggunakan koyo di pelipisnya.



Gambar 4.33 *Eccentricity*, *Malu-Malu Mau*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Humor *burlesque* dan *eccentricity* memberikan efek buruk, mengajarkan untuk tidak simpati dan menggunakan identitas yang tidak pantas. Padahal sesungguhnya humor dapat menjadi tempat untuk menyalurkan perasaan dan mempersuasi (Rahmanadji, 2007, p. 214). Tetapi, dalam hal ini yang ditonjolkan adalah menertawakan kemalangan orang lain, salah satunya dengan menggunakan waria sebagai objek humor. Secara sosial, humor yang tidak pantas. Menunjukkan identitas negatif. Melihat dari fungsi media massa sebagai penyampaian warisan sosial, film komedi (sebagai salah satu media massa) yang memiliki konten utama humor seharusnya tidak menerapkan humor semacam *burlesque* dan *eccentricity* di Indonesia, mengingat adanya banyak aturan dalam bermasyarakat dan dikhawatirkan mempengaruhi nilai dan norma bagi generasi berikutnya (Severin & Tankard, 2009, p.388).

Berikutnya adalah *before/after*, adanya perbedaan penampilan seseorang/sesuatu/situasi. *Before/after* muncul sebanyak 13 kali (10%). Dimensi ini paling banyak digunakan dalam film *Gantian Dong*. Dalam film ini, dimensi ini ditunjukkan oleh Kasino yang sok pahlawan membela Dono di depan Vera, gadis incarannya (Gambar 4.34a). Kasino awalnya tampak membela Dono dan ingin menghajar pria tersebut (Gambar 4.34b). Akan tetapi, setelah Kasino menuju ke tempat sepi, jauh dari Dono dan Vera, ia bertulut dan mohon maaf kepada pria tersebut (Gambar 4.34c).



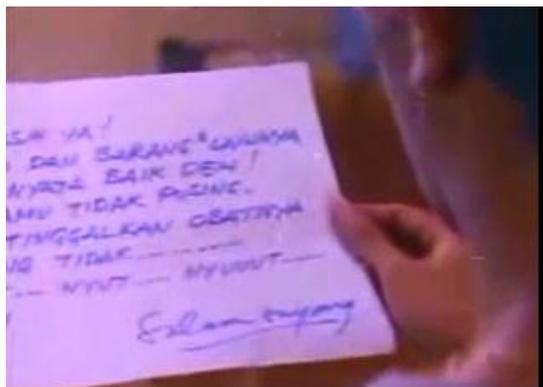
Gambar 4.34 *Before/After*, *Gantian Dong*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

*Caricature* atau identitas ditunjukkan melalui gambar/permainan kata secara visual yang dicuplik dari seseorang/sesuatu yang menarik. Dimensi ini muncul sebanyak 12 kali atau 9%. Cukup banyaknya kemunculan dimensi ini

menunjukkan kreatifitas dari penulis naskah dan kru produksi film yang memperhatikan detail gambar/kata/sesuatu yang membuat penonton tertawa. *Caricature* sudah lama ada. Sejak zaman humor masih ada dalam media cetak, seperti majalah STOP yang terbit di tahun 1960-an. Humor ini ditunjukkan dalam bentuk tulisan dan gambar (Rahmanadji, 2007, p. 215). *Caricature* yang tertuang dalam bentuk tulisan mampu menarik perhatian penonton untuk mengetahui isi bacaan tersebut. *Caricature* paling banyak digunakan dalam film Makin Lama Makin Asyik, salah satu contohnya adalah surat yang diberikan oleh SPG penipu kepada Indro.

Isi surat: “Terima Kasih atas radio dan barang-barang lainnya. Kamu ternyata orangnya baik *deh!* Supaya kamu tidak pusing, ini aku tinggalkan obatnya, supaya tidak *nyut nyut nyut*. salam sayang.”



Gambar 4.35 *Caricature*, Makin Lama Makin Asyik

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dimensi *grotesque*, humor yang ditunjukkan dengan penampilan yang fantastis, muncul sebanyak 11 kali (8%). Humor dimensi ini dapat menarik perhatian dengan penampilan visual yang unik dan mengundang penonton untuk tertawa. Seperti pada Gambar 4.31, *grotesque* paling banyak terdapat dalam film Makin Lama Makin Asyik dan Gantian Dong. Sementara pada film Maju Kena Mundur Kena dan Kesempatan dalam Kesempitan tidak ada sama sekali.



Gambar 4.36 *Grotesque*, Makin Lama Makin Asyik

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dalam Gambar 4.36 ditunjukkan salah satu contoh *grotesque* pada film Makin Lama Makin Asyik. Adegan itu adalah saat Dono, Kasino, Indro menyamar sebagai trio angkasa (salah satu pengisi acara klab malam hari itu). Niat awal mereka hanyalah agar keberadaannya tidak diketahui oleh tante Sarah. Akan tetapi strategi menggunakan pakaian pengisi acara di *backstage* kemudian membuat mereka harus tampil di atas panggung (Gambar 4.36a), Gambar 4.36b menunjukkan dandanan fantastis Dono, Gambar 4.36c menunjukkan dandanan fantastis Indro dan Kasino.

*Embarrassment* dan *scale* muncul sebanyak 8 kali atau 6% dalam 5 film Warkop DKI. *Embarrassment* adalah situasi yang memalukan karena kesalahan atau salah paham, yang muncul, bukan karena kebetulan. *Scale* adalah humor yang ditunjukkan oleh sesuatu hal/orang yang memiliki ukuran di luar logika manusia (besar/kecil). Kemudian, *imitation* (penampilan meniru gaya orang lain) muncul sebanyak 7 kali atau 5%. *Embarrassment* paling banyak muncul pada film Makin Lama Makin Asyik. Saat itu, Dono dan Erna membuat janji untuk bertemu. Kasino dan Indro yang suka menjahili Dono kemudian membuat suara kentut. Dono dan Erna salah tingkah. Mereka berdua merasa serba salah dan malu. Rasa malu yang muncul dikarenakan hal yang tidak diketahui oleh penutur dan lawan tuturnya. Ada kesalahpahaman ini disengaja oleh Kasino dan Indro.

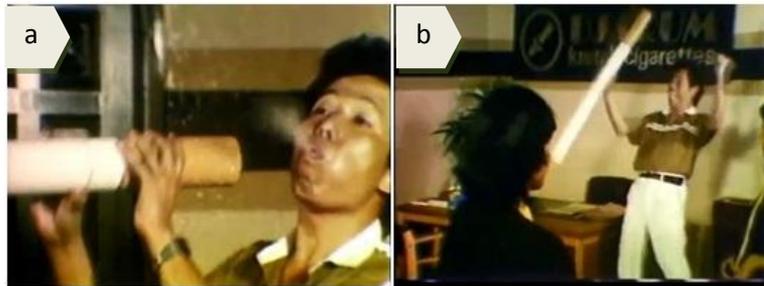


Gambar 4.37 *Embarrassment*, Makin Lama Makin Asyik

Sumber: Olahan peneliti, 2014

*Embarrassment* dapat menimbulkan humor karena ada ketidaktahuan yang ditunjukkan oleh Dono dan Erna. Mereka tidak tahu kalau ada Indro dan Kasino yang mengerjai. Sehingga kemudian Erna dan Dono merasa malu dan salah tingkah. Hal ini dikarenakan humor dapat berasal dari hal-hal *nyeleneh* (tidak wajar) (Rahmanadji, 2007, p. 213). Selain itu, kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh tokoh dalam melakukan sesuatu merupakan salah satu cara untuk mengundang perhatian khusus dari penontonnya yang kemudian membuat penonton terangsang psikologisnya dan tertawa (Rahmanadji, 2007, p. 216).

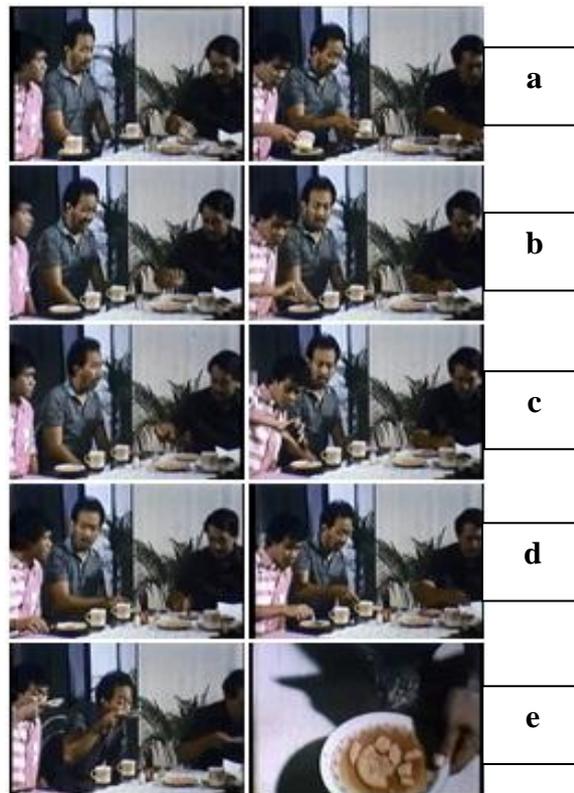
*Scale* muncul paling banyak dalam film Kesempatan dalam Kesempitan dan Makin Lama Makin Asyik. Contoh: Dono merokok dengan rokok raksasa, kemudian mengangkatnya (Gambar 4.38a dan b). Dimensi *scale* dalam film ini menunjukkan keanehan dan hal yang *nyeleneh*. Hal ini dikarenakan humor dapat berasal dari hal yang aneh/*nyeleneh* (Rahmanadji, 2007, p. 216). Rokok yang sebesar itu tidak umum ada digunakan oleh masyarakat.



Gambar 4.38 *Scale*, Kesempatan dalam Kesempitan

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Sementara *imitation* menunjukkan kemunculan terbanyak dalam film Gantian Dong. Salah satunya adalah saat Kasino dan Indro meniru cara makan atasannya. Setiap tahap, mulai menuangkan teh ke piring (Gambar 4.39a), membubuhkan garam dan merica (Gambar 4.39b dan c), menambahkan kecap (Gambar 4.39d), hingga meminumnya. Padahal pada akhirnya atasannya memberikan olahan tersebut untuk kucingnya (Gambar 4.39e).



Gambar 4.39 *Imitation*, Gantian Dong

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Selanjutnya, dimensi *exposure*, *parody*, dan *unmasking*, masing-masing muncul sebanyak 9 kali atau 7%. *Exposure* dan *unmasking* memiliki ciri yang hampir sama. Keduanya sama-sama humor yang bermain dengan membongkar kedok. Bedanya, pada *unmasking*, pembongkaran kedok dilakukan oleh orang lain, sementara *exposure* pembongkaran dilakukan oleh diri sendiri. *Exposure* paling banyak digunakan dalam film Maju Kena Mundur Kena. *Unmasking* paling banyak pada film Malu-Malu Mau, dan *parody* memiliki kemunculan terbanyak pada film Kesempatan dalam Kesempitan. *Exposure* yang ditunjukkan dalam film Maju Kena Mundur Kena, seperti contoh berikut:

Kasino: ‘Soalnya wibawa, Mac!’



Gambar 4.40 *Exposure*, Maju Kena Mundur Kena

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Kasino yang dikenal anti perempuan dan selalu menganggap perempuan pembawa sial ternyata memiliki banyak koleksi foto wanita di kamarnya. Hanya saja, kepada teman-temannya ia selalu mengingatkan untuk tetap berhati-hati dengan perempuan.

Salah satu contoh adegan yang menunjukkan *unmasking* dalam film Malu-Malu Mau adalah sebagai berikut. Dono yang dimasukkan ke sel tahanan karena membuat polisi kehilangan buronan, dihasut oleh Indro. Indro mengajarkan agar Dono marah dan minta ganti rugi pada polisi yang memasukkannya ke sel tahanan (Gambar 4.41a). Dengan yakin, Dono menyampaikan tuntutanannya (Gambar 4.41b). Demikian pula Indro (yang mengajari Dono), wajahnya penuh dengan rasa puas melihat Dono melakukan hal yang diajarkan (Gambar 4.41c). Namun, langkah tersebut justru membuat polisi yang tadinya hendak membebaskan

sempat akan berubah pikiran. Hingga kemudian Lisa menghentikan langkah polisi tersebut dan bertanya pada Indro, apakah ia yang mengajari Dono untuk menuntut balik polisi. Perasaan Lisa benar. Memang Indro yang melakukannya. Dono yang menyadari bahwa tindakannya salah mengarahkan dirinya pada Indro (yang mengajari) (Gambar 4.41d). Akhirnya, polisi pun tidak jadi memasukkan Dono ke sel tahanan.



Gambar 4.41 *Unmasking*, Malu-Malu Mau

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Masyarakat cenderung ingin mengetahui identitas orang lain, seperti apa orang lain. Humor ini tanpa disadari menyinggung budaya masyarakat Indonesia yang cenderung ingin tahu perihal orang lain Hal ini sesuai fungsi media massa sebagai interpretasi informasi dan lingkungan. Ada cara reaksi seseorang terhadap suatu kejadian (rasa ingin tahu penonton) (Severin & Tankard, 2009, p.387). Dalam hal ini pembongkaran kedok dilakukan karena adanya hal yang tidak diketahui oleh semua orang, namun menimbulkan kebingungan.

*Parody* dalam film Kesempatan dalam Kesempitan contohnya: Tina, Santi, dan Dono menari Bongo, tarian dari Afrika (Gambar 4.42).



Gambar 4.42 *Parody*, Kesempatan dalam Kesempitan

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Genre/literatur media lain digunakan agar lebih familiar, dan akrab. Lebih mudah mencerna humor sehingga efeknya juga segera terlihat. Humor adalah pesan utama dalam film komedi (Berger, 2012, p.2). Dengan mampu mencerna humor, penonton akan terkena efek tertawa.

Selanjutnya, dimensi yang termasuk dalam tiga terendah adalah *stereotype*, humor yang muncul saat seseorang melabel/menganggap semua orang memiliki karakter yang sama. Dimensi ini hanya muncul 4 kali atau 3% dalam 5 film terlaris Warkop DKI. Paling banyak muncul dalam film *Gantian Dong*. Selanjutnya dimensi *impersonation*, meniru identitas orang lain (terkait profesi), muncul sebanyak 3 kali atau 2%, *Impersonation* paling banyak muncul dalam film *Maju Kena Mundur Kena dan Makin Lama Makin Asyik*. Sementara kemunculan terendah dari indikator *identity* ini adalah *mimicry*. *Mimicry* paling banyak dalam film *Malu-Malu Mau dan Makin Lama Makin Asyik*. Dimensi ini hanya muncul 2 kali saja atau memperoleh persentase 1%. Berikut contoh-contoh adegan yang menunjukkan *stereotype*, *impersonation*, dan *mimicry*.

(1) *Stereotype* pada film *Makin Lama Makin Asyik*. Kasino dan Indro terkenal jahil dan suka menggoda perempuan. Oleh karena itu, saat ada Erna, keponakan tante Sarah yang diajak ngobrol oleh Kasino dan Indro, tante langsung ikut campur (Gambar 4.43a dan b).



Gambar 4.43 *Stereotype*, Makin Lama Makin Asyik

Sumber: Olahan peneliti, 2014

(2) *Impersonation* dalam film *Maju Kena Mundur Kena*. Saat Pak Us-Us yang hendak menerima uang kos, menuju meja antrian dengan berjalan seperti tentara.



Gambar 4.44 *Impersonation*, *Maju Kena Mundur Kena*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

(3) *Mimicry* di film *Malu-Malu Mau*. Kasino ikut lomba menyanyi tuna netra dengan gaya rambut Ruud Gulit. Legenda sepak bola internasional tahun 1980an.



Gambar 4.45 *Mimicry*, *Malu-Malu Mau*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

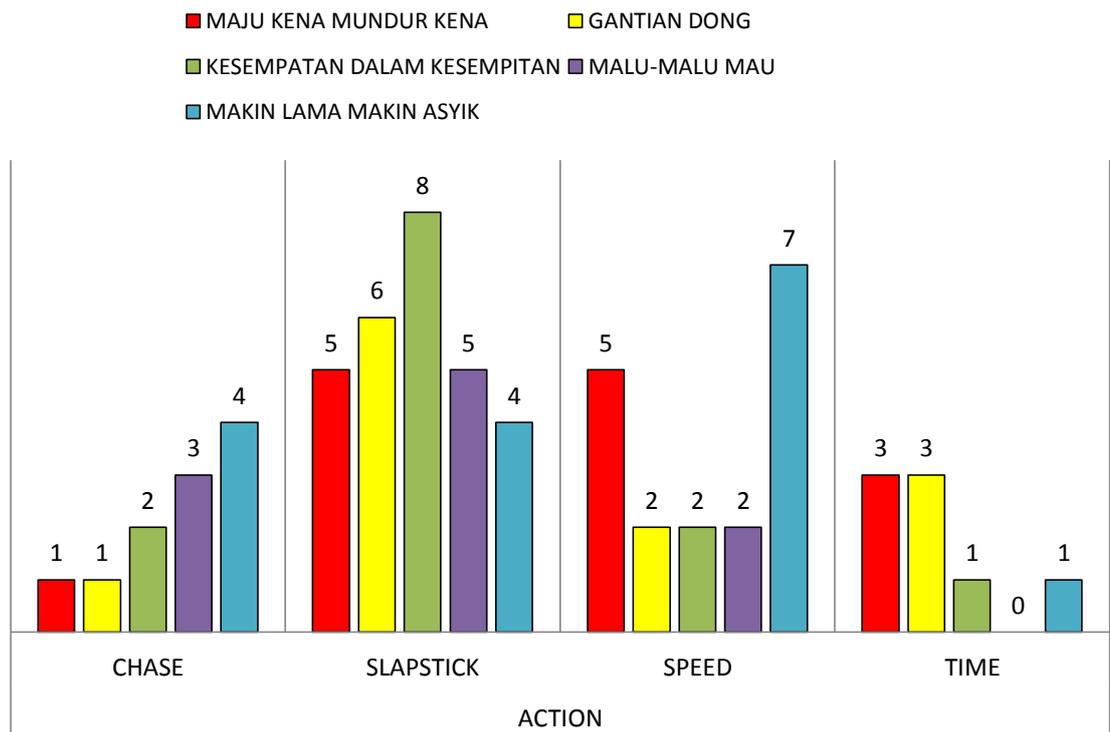
Ada variasi karakter dari tokoh yang memainkan peran dalam film Warkop DKI dan penciptaan karakter tersebut kreatif. Terlihat dari kecilnya angka kemunculan dimensi peniruan seperti *parody*, *impersonation*, *mimicry*. Dari semua dimensi yang memiliki ciri meniru, hanya *imitation* yang masih banyak kemunculannya (7 kali atau 5%). *Imitation* sendiri, menirunya adalah meniru orang lain. Orang lain yang dimaksud adalah karakter yang ada dalam film itu sendiri. Sehingga, kembali lagi pada penciptaan karakter dalam film Warkop DKI tergolong kreatif, ditambah dengan alur cerita yang kreatif dan berkesinambungan pula satu dengan yang lain. Alur cerita merupakan salah satu komponen yang penting dalam pembuatan sebuah film (De Fossard & John Riber, 2005, p. 86).

#### 4.3.4 TEKNIK HUMOR ACTION

Tabel 4.4 Teknik Humor Action

DIMENSI	FREKUENSI	PERSENTASE
CHASE	11	17%
SLAPSTICK	28	43%
SPEED	18	28%
TIME	8	12%
<b>TOTAL</b>	65	100%

Sumber: Olahan peneliti, 2014



Gambar 4.46 Teknik Humor *Action*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Pada tabel 4.4 dapat dilihat bahwa teknik humor *action* yang terdiri dari 4 dimensi menghasilkan 65 kali kemunculan dalam 5 film terlaris Warkop DKI. Perolehan frekuensi tertinggi dari indikator *action* ini adalah dimensi *slapstick*. *Slapstick* atau gurauan kasar secara fisik muncul sebanyak 28 kali atau 43%. Paling banyak muncul di film *Kesempatan dalam Kesempitan*.



Gambar 4.47 *Slapstick*, *Kesempatan dalam Kesempitan*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Sejalan dengan yang dilabelkan masyarakat selama ini terhadap film-film Warkop DKI. Film Warkop DKI digolongkan masyarakat sebagai komedi *slapstick*. Komedi *slapstick* adalah salah satu format film komedi yang berisi lelucon kasar, seperti dengan sengaja melakukan tindakan yang membuat orang merasa kesakitan/tidak nyaman (Riwong, 2005, p.8-9). Berikutnya adalah *speed* (berbicara atau bergerak dengan sangat lambat/cepat. *Speed* muncul sebanyak 18 kali atau 28%. Dimensi ini paling banyak muncul di film Makin Lama Makin Asyik. Sangat pelan, kesan mendramatisir. Sangat cepat terburu-buru, mengejar waktu. Yang sangat cepat seringkali terkait dengan *chase*. *Speed* ditunjukkan salah satunya dalam film Makin Lama Makin Asyik. Penghuni kos secara cepat turun ke arah kamar tante Sarah untuk melihat adegan yang sebenarnya terjadi dalam ruangan tersebut (Gambar 4.48).



Gambar 4.48 *Speed*, Makin Lama Makin Asyik

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Dimensi *chase* sendiri muncul sebanyak 11 kali atau 17% dan paling banyak muncul di film Makin Lama Makin Asyik. *Chase* adalah aksi humor sedang mengejar seseorang atau sesuatu. Seperti yang sempat dibahas, ada keterkaitan antara *chase* dan *speed*. *Chase*, seperti yang juga dapat dilihat dalam Gambar 4.49. Mengenai Dono, Kasino, Indro yang olahraga lari mereka berhenti karena merasa kelelahan (Gambar 4.49a). Lalu mereka melihat perempuan di depannya yang ternyata membuka pakaian di depan mereka (Gambar 4.49b dan c). Melihat hal tersebut, Dono Kasino Indro kemudian berlari lagi. Akan tetapi, di tengah perjalanan mereka lelah lagi dan berhenti. Tanpa disangka, di belakang mereka ada seorang bapak dengan anjingnya. Bapak tersebut sudah membawa

pecut dan bersiap melepaskan anjing tersebut untuk mengejar Dono, Kasino, Indro (Gambar 4.49d dan e). di tengah perjalanan, mereka di perhadapkan lagi dengan perempuan-perempuan yang kembali membuka pakaian yang kemudian kembali dikejar oleh Dono, Kasino, Indro (Gambar 4.49f).



Gambar 4.49 *Chase*, Makin Lama Makin Asyik  
Sumber: Olahan peneliti, 2014

Kemunculan terendah dari teknik humor *action* ini adalah dimensi *time*. *Time* merupakan aksi berdasarkan kesesuaian antara waktu dengan adegan. Dimensi ini muncul 8 kali atau 12 %.. *Time* muncul di film di Maju Kena Mundur Kena dan Gantian Dong. Dalam film Maju Kena Mundur Kena misalnya, *time* ditunjukkan saat malam hari, Dono tertidur di dalam mobil Marina. Dono menunggu Marina yang sedang berada di dalam sebuah restoran. Dono kala itu mempunyai tujuan untuk menagih hutang Marina yang belum membayar jasa bengkel kemarin malam. Dalam mimpinya tersebut Dono bersama Kasino dan Tina sedang melihat pertunjukkan Marina dan sambil menikmati pertunjukkan itu, Dono juga menyodorkan kertas tagihan kepada Marina (Gambar 4.50). Aksi kesesuaian waktu dengan pengadeganan memang tidak ditonjolkan. Dari perolehan di tabel 4.2 didapati dimensi *absurdity* terkait hal yang mustahil atau tidak masuk akal justru menunjukkan nilai kemunculan terbesar. Dari pemroduksi film memang sudah membuat plot/alur cerita yang sedemikian kreatif.

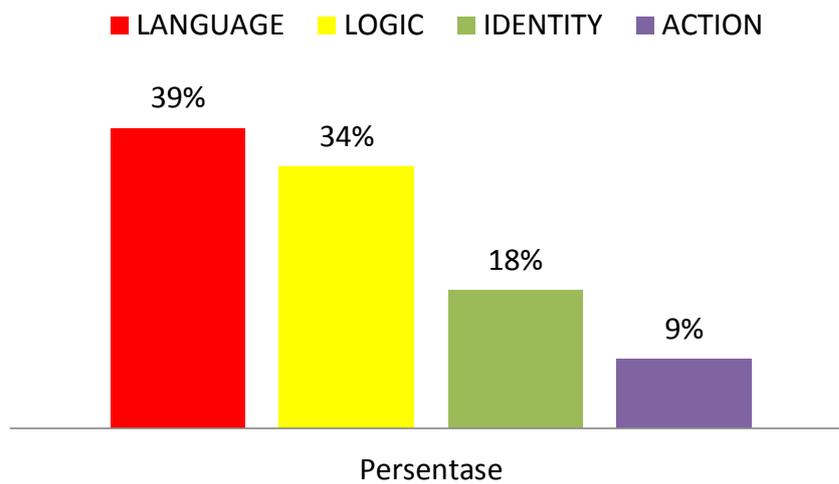


Gambar 4.50 *Time, Maju Kena Mundur Kena*

Sumber: Olahan peneliti, 2014

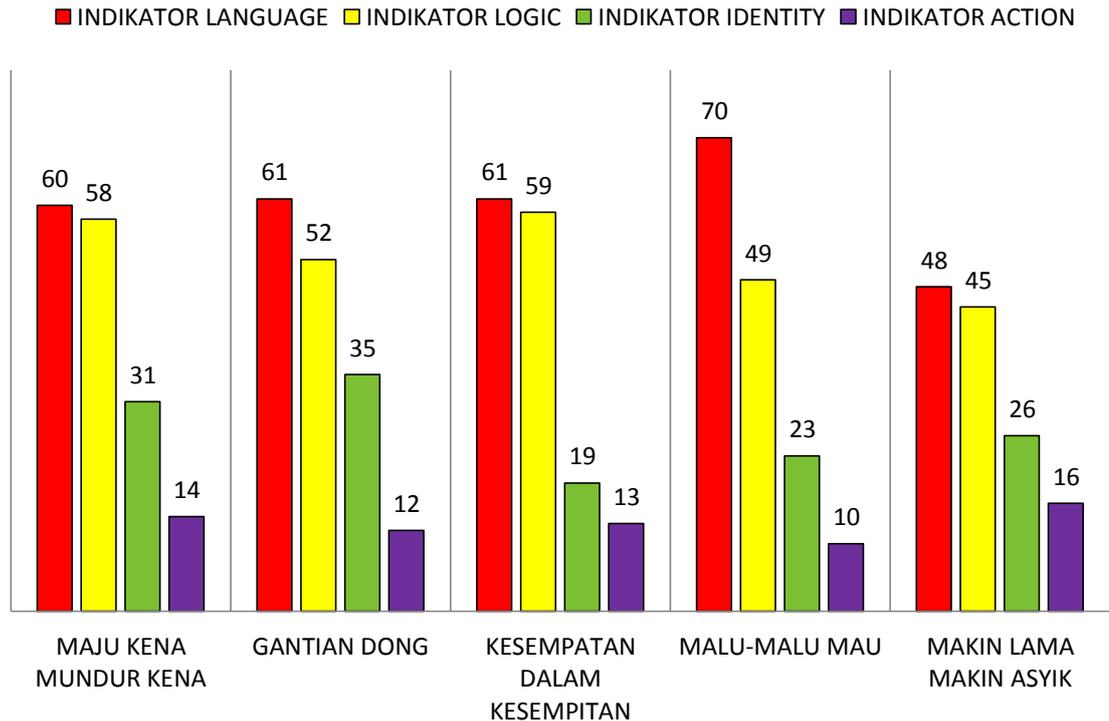
#### 4.3.5 TEKNIK HUMOR DALAM FILM WARKOP DKI

Persentase Teknik Humor dalam 5 Film Warkop DKI



Gambar 4.51 Persentase Teknik Humor dalam 5 Film Terlaris Warkop DKI

Sumber: Olahan peneliti, 2014



Gambar 4.52 Teknik Humor dalam 5 Film Terlaris Warkop DKI

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Film Warkop DKI menggunakan beragam teknik humor. Dalam penelitian ini, semua indikator teknik humor Berger (2012) dapat terlihat, meski di beberapa film adapula dimensi yang tidak tergunakan. Dari Gambar 4.51 dapat dilihat bahwa *language* adalah teknik humor yang paling banyak digunakan dalam Film Warkop DKI, yakni sebesar 39%; *logic* di urutan kedua, sebesar 34%; 18% ditunjukkan oleh *identity*; dan *action* 9%. Sementara dari Gambar 4.52 dapat terlihat bahwa film Warkop DKI menggunakan pola yang sama, berturut-turut dari yang paling banyak muncul hingga terendah, yakni: *language*, *logic*, *identity*, dan *action*.

Dalam penelitian terhadap film Warkop DKI, peneliti menemukan bahwa teknik humor *language*/humor verbal jauh lebih banyak digunakan daripada humor nonverbal (*action*). Sebagai hasil olahan produk komunikasi massa, film menggunakan bahasa sebagai media komunikasi yang penting. Penggambaran langsung dalam film menyesuaikan dengan sosial budaya lingkungan dari sasaran penonton film, yang membuat mereka mengerti secara langsung maksud dari adegan tersebut (Jubilee, 2010, p. 173). Sasaran penonton film Warkop DKI

adalah masyarakat Indonesia dari semua kalangan, secara khusus segmen keluarga (Badil & Indro, 2010, p. 125-126). Secara sosial budaya, Indonesia menanamkan nilai kolektivis yang mengutamakan kekeluargaan, gotong royong, dan keramahtamahan. Lebih mudahnya dapat dilihat dalam hal berbicara. Mengkritik dan mempermalukan orang di depan umum akan lebih baik bila tidak dilakukan, sehingga kemudian cenderung memperhalus bahasa dengan sindiran, ataupun menutupi sesuatu dengan mengolah/menutupi makna sebenarnya dari kata-kata yang dilontarkan agar tidak langsung menyinggung perasaan orang lain (Mulyana, 2010, p. 25-26).

Peneliti menemukan bahwa teks yang berwujud film, terkait dengan konteks sosial budaya dimana teks itu berkembang menyesuaikan situasi dan kondisi dimana teks itu berada melalui penggunaan kalimat dalam bahasa. Artinya, bahasa merupakan medium komunikasi media. Dalam hal ini, teks yang dimaksud adalah film Warkop DKI, terkait dengan konteks nilai yang terdapat di Indonesia, yakni nilai sosial budaya kolektivis. Nilai sosial budaya inilah yang ditunjukkan dalam film Warkop DKI, secara khusus menggunakan teknik humor *language*. Hal ini pula yang kemudian membuat teknik humor *language*, dimensi *irony*, *sarcasm*, *satire*, *allusion*, *facetiousness*, *bombast*, *exaggeration*, dan *puns*, *word play*, diterapkan dalam film Warkop DKI. Dimensi-dimensi teknik humor *language* tersebut menunjukkan cara-cara bertutur yang mengkritik, menyindir, ataupun mempermalukan, tetapi tidak secara langsung menyakiti perasaan lawan bicara, terlebih menyampaikannya secara humor.

Sebagai budaya, nilai kolektivis juga diturunkan pada generasi berikutnya. Teknik humor *language* dalam film Warkop DKI dapat mempermudah penerimaan informasi, nilai, dan norma bagi generasi berikutnya, Hal ini sesuai dengan fungsi film sebagai media massa yakni penyampai warisan sosial (Severin & Tankard, 2009, p. 388). Oleh karena hal ini pula lah yang kemudian cenderung membuat film Warkop DKI dapat bertahan lama dan disukai masyarakat Indonesia hingga saat ini. Terlebih lagi, peneliti mendapati kekuatan eksplorasi teknik humor *language* lebih banyak digunakan dalam film Warkop DKI ini dikarenakan latar belakang anggota grup Warkop DKI sendiri yang merupakan penyiar radio dengan konsep program berupa lawakan. Hal ini kemudian

membuat Warkop DKI semakin kuat dalam melontarkan humor melalui penuturannya.

Teknik humor *language* memiliki *allusion* sebagai dimensi yang paling banyak digunakan (dapat dilihat pada tabel 4.1). Adanya eksploitasi tentang sensualitas, baik yang digambarkan oleh adegan perempuan seksi ataupun sindiran yang berkaitan dengan seksual (*allusion*) sengaja diadakan untuk dapat menarik atensi penontonnya. Singgungan terkait seksualitas itu juga membuat orang tua tidak membiarkan anaknya pergi sendiri ke bioskop untuk menonton film Warkop DKI.

*Menurut Indro, "Sejauh ini Warkop melakukan berbagai usaha untuk mempelajari selera segmen penontonnya. Termasuk kebiasaan menonton. Dari sana Warkop berusaha agar film-filmnya bisa dinikmati khalayak dari segala umur. Batas tonton ini, juga punya peran dalam menaikkan jumlah publik film Warkop. Seorang anak pergi ke bioskop pasti enggak bakalan sendirian. Jika tidak ada teman atau adik-kakak, minimal ia akan ditemani pengasuhnya. Jika ayahnya juga suka nonton film Warkop (mungkin karena ada cewek seksinya), ibunya pun ikut nonton. Strategi Warung Kopi sebagai film keluarga memang manjur." (Badil & Indro, 2010, p. 125-126)*

Setelah teknik humor *language*, teknik humor *logic* juga banyak digunakan dalam film Warkop DKI. Akan tetapi, humor hasil pemikiran yang digunakan cenderung tidak membutuhkan pemikiran yang rumit untuk membuat seseorang tertawa. Hal ini terlihat dari dimensi yang paling banyak adalah *absurdity*. Dimana penonton dapat langsung diterpa humor saat ada adegan yang tidak wajar/nyeleneh/mustahil. Meskipun hal tersebut di luar logika seseorang, namun adanya hal yang tidak biasa itu justru dapat menyegarkan pikiran (Rahmanadji, 2007, p. 213-214). Teknik humor *logic* cenderung cukup banyak digunakan dalam film Warkop DKI karena tim produksi ingin menumbuhkan kedekatan dan menarik atensi penonton dengan menyinggung kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Keberadaan film tersebut kemudian dapat memperoleh tanggapan secara langsung dari audiens (Arifin, 1984, p. 84). Rasa akrab penonton dengan adegan humor yang ditunjukkan dalam film Warkop DKI justru mempermudah penonton dalam menuangkan pemikirannya mengenai humor yang sedang dilihat. Kejadian yang menyinggung kehidupan sehari-hari ini juga mampu mengajak dan membuat penonton dapat masuk dan mengimajinasikan dirinya sebagai tokoh yang ada dalam cerita tersebut (Effendy, 2005, p. 208).

Dalam film Warkop DKI, teknik humor *identity* tidak menunjukkan persentase kemunculan yang besar. Karakter yang meniru juga cenderung tidak digunakan (Tabel 4.3). Film Warkop DKI menunjukkan adanya originalitas karakter pemain yang diciptakan. Tetapi originalitas karakter tokoh tersebut tidak ditonjolkan, karena Warkop DKI ingin membedakan grupnya dengan grup lain di zamannya. Warkop DKI lebih ingin menonjolkan grup yang memberikan sajian humor dalam tiap filmnya. Hal ini juga terlihat dari setiap judul film Warkop DKI yang tidak pernah menonjolkan nama salah satu personil Warkop DKI (Badil & Indro, 2010, p. 123).

Dari teknik humor *identity*, dimensi yang paling banyak muncul adalah *burlesque* (menertawakan kemalangan orang lain) (Tabel 4.3) dan dimensi yang paling banyak muncul di teknik humor *action* adalah dimensi *slapstick* (gurauan kasar secara fisik) (Tabel 4.4). Bila kembali pada sasaran film Warkop DKI yakni semua kalangan usia (Badil & Indro, 2010, p. 125-126), humor semacam ini tidak layak karena tidak mendidik. Mengingat film seharusnya dapat mendemonstrasikan secara jelas kepada masyarakat bagaimana menjalankan aktivitas yang dapat mengembangkan kehidupan dan memperlihatkan pada audiens dalam gambar yang menginspirasi agar hidup dapat menjadi lebih baik/membuat perubahan. (De Fossard & Riber, 2005, p. 17-18). Selain itu, humor semacam ini dapat menumpulkan rasa empati dan simpati masyarakat, tidak sesuai dengan fungsi media massa yang menyampaikan nilai dan norma dalam masyarakat, bagi generasi mendatang (Severin & Tankard, 2009, p. 388). Dimensi tersebut kemudian banyak dimunculkan dalam film Warkop DKI karena ada kepentingan dari Warkop DKI untuk memasukkan humor fisik sebagai jawaban dari kebutuhan dua segmen penggemar film Warkop DKI, mulai dari para penggemar Warkop DKI yang tahu humor, dan para penggemar film Warkop DKI yang sekedar ingin melepas lelah. Untuk dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang butuh hiburan tersebut maka ditunjukkan adegan-adegan yang menyinggung kehidupan sehari-hari dan hal yang tidak wajar (meskipun kasar) untuk menarik perhatian dan menyegarkan pikiran dengan memancing tawa penonton (Badil & Indro, 2010, p. 114).

Label *slapstick* terhadap film Warkop DKI ini juga telah menyebar di masyarakat, seperti Dinanda Nuswantara Buwana, yang dalam artikelnya di [www.balytra.com](http://www.balytra.com), ia mencontohkan komedi *slapstick* adalah humor yang ditunjukkan dalam film Warkop DKI (Humor: Antara *Slapstick* dan Skolastik, 2012, par.6). Namun, belum dapat ditemukan penelitian sebelumnya yang benar-benar menunjukkan kalau komedi dalam film Warkop DKI adalah *slapstick*. Dengan penelitian ini, dapat dilihat bahwa memang *slapstick* merupakan aksi yang banyak ditunjukkan dalam film Warkop DKI. Peneliti menemukan bahwa aksi memperlakukan seseorang sebagai objek derita, dalam film/tayangan komedi justru dijadikan sebagai bahan lelucon dan tertawaan.

Pesan edukatif dalam film menggambarkan pemikiran dan logika audiens (De Fossard & Riber, 2005, p. 18). Sementara dalam film/tayangan komedi yang menunjukkan humor *slapstick* cenderung menunjukkan sikap-sikap yang tidak layak/tidak pantas dilakukan terhadap orang lain. Cara aktor/aktris dalam melakukan humor *slapstick* cenderung cerdas menggunakan peluang, namun apa yang dilakukan tidak mengedukasi penontonnya. Film yang memiliki pengaruh kuat, memiliki kemungkinan yang besar untuk adegannya ditiru oleh penonton (Effendy, 2005, p. 208).

Tidak hanya pada film Warkop DKI saja. Pada tayangan komedi televisi “Mr. Bean” misalnya, film komedi bisu yang kental dengan aksinya, kerap memperlihatkan humor *slapstick* juga. Film “Mr. Bean” mulai muncul pada tahun 1990-an. Salah satu contoh adegan yang menunjukkan *slapstick* dalam film Mr. Bean adalah pada edisi “The Trouble with Mr.Bean” (1992), saat Mr. Bean tidak diperbolehkan untuk ikut membaca majalah “Batman” oleh seorang anak kecil yang juga sedang menunggu antrian dokter gigi. Bean menumpahkan air dari vas bunga ke celana anak tersebut agar ia dikira mengompol dan dibawa pergi oleh ibunya (Gambar 4.53).



Gambar 4.53 *Slapstick* Mr. Bean

Sumber: Olahan peneliti, 2014

Setelah melakukan penelitian, di samping keempat teknik humor itu, peneliti mendapati ada bentuk humor lain pada film terlaris Warkop DKI, yakni dari gerak tubuh dan ekspresi/mimik wajah yang dibentuk. Kedua hal tersebut tidak ada dalam teknik humor Berger (2012), tetapi ada dalam teknik humor Berger (1998), yang kemudian disebut dengan *clownish behavior* (membuat gerakan menggunakan lengan dan kaki yang menunjukkan perilaku fisik berlebihan dan tidak teratur) dan *peculiar face* (membuat ekspresi lucu) dalam Berger (1998, p. 23).

Di Indonesia, humor dengan menonjolkan gerakan tubuh dan ekspresi sudah menjadi bagian kesenian rakyat, seperti ludruk, ketoprak, lenong, wayang-wayangan, dan sebagainya (Rahmanadji, 2007, p. 215). Bentuk kesenian tersebut menekankan pada gerakan tubuh dan ekspresi dari para tokoh/karakternya untuk mempercepat penerimaan reaksi humor (tertawa) oleh penikmatnya (untuk film, kemudian disebut sebagai penonton). Hal ini dikarenakan penonton dapat langsung melihat gerakan/ekspresi tersebut saat itu juga dan bereaksi di saat yang bersamaan pula. Tertawa yang ditimbulkan oleh humor haruslah spontan dan bukan terlambat (Danandjaja dalam Hermintoyo, 2011, p. 16). Sama dengan fungsi dari teknik humor, adanya gerakan dan ekspresi ini juga membuat penonton tahu penyebab ia tertawa dan langsung dapat terkena efek dari humor tersebut (tertawa) (Berger, 2012, p. 16).