

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Identifikasi Umum Temuan Data

Dalam bagian temuan data ini menjelaskan tentang apa saja yang di dapatkan dalam proses observasi dan wawancara, diantaranya: Profil narasumber dan informan.

- **Narasumber**

Nama	: Yudi Yulikurnia / Yudi Gentong
Umur	: 39 Tahun
Tempat Asal	: Malangbong Garut
Pekerjaan/Status	: Guru BC Film

Yudi Yulikurnia adalah seorang guru broadcast di salah satu sekolah menengah atas di Garut. Kiprah beliau didunia perfilman tidak diragukan lagi beliau baru saja mendapatkan penghargaan mewakili Indonesia di ajang festival film pendek tingkat internasional.

- **Informan 1**

Nama	: Vino Apri Pamungkas
Umur	: 24 tahun
Tempat asal	: Banyuresmi
Pekerjaan	: Team Leader Direct Selling Team Sampoerna

Informan yang satu ini merupakan pecinta film dari berbagai genre seperti genre super hero dan komedi menurutnya *“Sesibuk apapun pekerjaan, Film menjadi prioritas utama sebagai media hiburan”*

- **Informan 2**

Nama : Fajar Gumilar
 Umur : 23 tahun
 Tempat asal : Banyuresmi
 Pekerjaan : Digital Marketing Property & Tim edukasi di Pusat Konservasi elang Kamojang

Informan yang satu ini merupakan pecinta film dari genre komedi khususnya komedi dalam film warkop dki menurutnya *“film bagiku adalah stimulan semangat”*.

- **Informan 3**

Nama : Ari Purnama Galih
 Umur : 31 Tahun
 Tempat Asal : Sukabumi
 Pekerjaan : Wiraswasta

Informan yang satu ini adalah informan yang amat suka dengan film komedi, sesibuk apapun selalu meluangkan waktunya untuk menonton film, karena menurutnya film adalah *“Film adalah inspirasi hidup”*.

- **Informan 4**

Nama : Sendi fahrul
 Umur : 23 tahun
 Tempat asal : Banyuresmi
 Pekerjaan : freelancer / film maker

Dengan di latar belakang sebagai mahasiswa akhir jurusan film di salah satu universitas seni di bandung , iya mengaku saya sebagai film maker menurut iya film adalah “*Film adalah hidup*”

Film yang diteliti ini yaitu yang bergenre komedi dengan judul *Warkop DKI Reborn Part 2*. Film yang disutradai oleh Anggy Umbara . Dono (Abimana Aryasatya), Kasino (Vino Sebastian), dan Indro (Tora Sudiro) adalah tiga orang sahabat yang bekerja sebagai petugas keamanan organisasi bernama CHIIPS (Cara Hebat Ikut-Ikutan Pelayanan Sosial) dimana tugas mereka adalah membantu menertibkan dan menjaga keamanan masyarakat. Namun, tingkah mereka yang konyol dan bermasalah selalu membuat jengkel dan marah atasan mereka (Ence Bagus), walaupun mereka berhasil lolos dari ancaman pemecatan. Hingga pada suatu hari saat mereka sedang mengejar seorang copet (Arie Kriting) yang sedang melarikan diri, mereka berakhir membuat kekacaun sehingga ditangkap dan dibawa ke pengadilan. Disana, mereka bertiga dituntut untuk mengganti rugi dengan membayar denda sebesar 8 milyar rupiah atau mereka akan dipenjara. Dono, Kasino, dan Indro yang kebingungan mencari uang, tidak sengaja melihat seorang pria ditabrak

oleh mobil misterius. Mereka bertiga kemudian membawa pria itu kerumah sakit saat sekarat, pria itu menyerahkan sebuah peta harta karun pada mereka bertiga. Dono, Kasino, dan Indro pun akhirnya menerima peta tersebut dan berniat untuk mencari harta tersebut agar bisa membayar denda 8 milyar. Jangkrik boss part 2, meneruskan petualangan Dono (Abimana Aryasatya), Kasino (Vino G bastian) dan Indro (Tora Sudiro) dalam mencari harta karun untuk membayar hutang, agar mereka tidak masuk ke dalam penjara.

Negri Jiran, Malaysia menjadi destinasi awal perjalanan mereka di film ini. Tas berisi kode harta karun yang tertukar dengan tas milik wanita cantik asal Malaysia bernama Nadia (Fazura) pun akhirnya membawa mereka ke berbagai macam tempat yang tak pernah terpikirkan, sampai akhirnya mereka berada disebuah pulau angker tak berpenghuni. Dipulau tersebut mereka terpaksa berpisah dan harus berhadapan dengan hantu-hantu menyeramkan namun menggelikan. Kejadian dan peristiwa lucu yang memecahkan tawa terus terjadi mengiringi aksi mereka, di mana *twist* demi *twist* tidak terduga akan terkuak dalam petualangan mencari harta karun yang kocak nan seru dari sekuel Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss Part 2 ini.

Secara keseluruhan alur dari film tersebut dibagi kedalam tiga tahap, yakni tahap awal, pertengahan dan akhir. Tahap awal sendiri menceritakan tentang karakter-karakter yang ada pada film tersebut. Dimana ada beberapa karakter yang sangat penting dalam film tersebut.

Pada tahap pertengahan konflik-konflik dalam film tersebut pun mulai bermunculan sehingga mencapai puncak klimaknya, penulis mencatat bahwa

ada beberapa adegan klimaks dalam film tersebut, seperti misalnya *Dono*, *Kasino*, dan *Indro* yang kebingungan mencari uang, tidak sengaja melihat seorang pria ditabrak oleh mobil misterius. mereka bertiga kemudian membawa pria itu ke rumah sakit saat sekarat pria itu menyerahkan sebuah peta harta karun pada mereka bertiga, *Dono*, *Kasino* dan *Indro* bertukar tas di bandara dan masih banyak lagi. Pada tahap akhir sang sutradara menceritakan tentang kesadaran *Dono*, *Kasino* dan *Indro* bahwa mereka dijemput untuk mempertanggung jawabkan apa yang mereka tidak lakukan, mereka dijemput oleh bos nya pendiri *CHIPS*. Hal-hal seperti itulah yang membuat film ini semakin menarik dan memang pantas untuk ditayangkan kepada masyarakat umum.

Banyaknya klimaks yang disajikan dengan visual-visual yang kreatif tentunya membuat film ini sangat menarik, apalagi isi adegannya yang terkandung nilai-nilai moral dalam kehidupan kita sehari-hari.

Tanpa bermaksud mengurangi esensi dari film tersebut, penulis akhirnya memilih scene-scene yang sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan, yakni makna denotasi, konotasi dan mitos pada film tersebut. Penulis memilih 5 *scene* yang sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan, yakni makna denotasi, konotasi dan mitos pada film tersebut. Namun pada tahap penyelesaiannya penulis membedakan dalam 2 aspek untuk mempermudah penelitian, yakni aspek sastra dan aspek sinematis. Aspek sastra mengkaji tentang karakter-karakter yang ada dalam film tersebut, aspek

sinematis mengkaji tentang visual, dialog/sound (suara) yang ada pada film tersebut. Identifikasi tersebut terlihat sebagai berikut :

1. Aspek Sastra (karakter) terdapat pada *scene* 1
2. Aspek sinematis (visual, dialog/sound) terdapat pada *scene* 2,3,4,5

4.1.2 Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos dari Aspek Sastra (Karakter)

Untuk menjelaskan identifikasi masalah diatas, maka 5 *scene* tersebut harus di analisis dengan model analisis yang sesuai, yaitu dengan menggunakan model analisis semiotika Roland Barthes sebagai berikut :

4.1.2.1 Scene 1

Scene 1 menceritakan tentang misi mereka ke Negri ziran Malaysia untuk mencari harta karun, dan pada saat mereka sampai di bandara tas mereka tertukar dengan seorang wanita berbaju merah yang terlihat di cctv, kemudian mereka mendapatkan informasi wanita tersebut dari sebuah buku yang tertinggal di tas wanita itu yang mengarahkan ke perpustakaan Nasional Malaysia. Didalamnya juga menceritakan tentang peran-peran karakter Dono, Kasino dan Indro.

Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke 09.03-14.02, tempat dalam perpustakaan.	   	Kasino : Lu anterin dong Don	Frame satu sampai tiga kamera <i>medium shot</i> Frame ke empat <i>close up</i>. Pada <i>scene</i> ini para pemain menggunakan pakaian yang berbeda seperti warna pakaian yang dipakai oleh Kasino menggunakan warna Hijau Tosca dan kancing bajunya dibuka sedikit menandakan bahwa Kasino memiliki sifat yang percaya diri yang tinggi, Dono memakai warna hijau dan terdapat corak-corak bunga menandakan suasana hati Dono sedang gembira, sedangkan Indro memakai jaket jeans warna biru menandakan karakter Indro yang kalem dan

			tenang. Pada gambar kedua suasana dalam perpustakaan yang tergambar sepi dan hening ditambah dengan rentetan rak-rak buku.pada gambar ketiga terlihat ada sebuah meja resepsionis lengkap dengan komputer dan seorang wanita yang bertugas sebagai penjaga perpustakaan yang merasa risih dihampiri oleh Kasino dan Indro, penjaga perpustakaan yang memakai baju biru memiliki karakter yang berbeda dengan warna biru dimana orang yang memakai warna biru terlihat kalem namun dalam karakter penjagaan perpustakaan ini memiliki suara
--	--	--	---

			yang keras namun para pengunjung perpustakaan tidak terganggu dengan suara keras yang dikeluarkan oleh penjaga perpustakaan itu. Pada scene keempat penjaga perpustakaan luluh dengan kedatangan Dono, sehingga informasi mengenai wanita yang dicari oleh mereka didapatkan.
Denotasi	Pada gambar di atas menunjukan ada 3 karakter yang masing-masing berbeda yaitu Dono yang polos namun tidak memperlihatkan kebodohnya, Kasino yang lebih banyak akal terkenal dengan banyolannya yang spontanitas dan Indro yang memiliki karakter yang sangat kalem.		
Konotasi	Pada pemberian 3 karakter berbeda tersebut tentunya akan ada		

	yang sama namun ada yang berbeda dalam hal pemaknaan emosi, seperti Dono yang terlihat polos yang artinya tidak banyak tingkah dan apa adanya selalu berpikir positif terhadap sesuatu hal, Kasino yang cerdik artinya banyak akal dan Indro yang kalem melambangkan tidak tergesa-gesa.
Mitos	Karakter –karakter yang terdapat dari Dono,Kasino,Indro saling melengkapi satu sama lain, seperti halnya Dono yang polos dilengkapi oleh karakter Kasino yang cerdik 2 karakter ini dilengkapi oleh Indro yang kalem

Pada scene ini menceritakan warna yang diciptakan oleh sutradara dimana warna yang dihasilkan sesuai dengan karakter yang dimainkan oleh para pemain film ini. Seperti arti dari warna hijau dengan corak bunga menandakan bahwa orang yang gemar menggunakan baju bercorak mempunyai suasana hati yang sedang berbunga atau sedang bahagia begitupula dengan karakter Dono yang selalu terlihat bergembira, sedangkan karakter Kasino tergambar dengan cara Kasino berpakaian dimana Kasino selalu membuka 1 atau 2 kancing baju hal itu menandakan karakter Kasino yang memiliki kepercayaan yang sangat tinggi dan mampu menyelesaikan suatu masalah, Indro yang saat itu menggunakan jaket jeans warna biru dengan dalaman kaos menandakan karakter yang kalem dan tenang.

Seperti yang dikatakan oleh informan yang satu ini

*“Karakter dalam film warkop Dki reborn part 2 menurut pendapat saya memiliki sisi pengkarakteran yg cukup unik, mengingat ini merupakan film yg karakter karakternya legendaris, siapa yg ga tau Dono, Kasino, dan Indro. Iya kan? So, It's quite unique dan menantang menurut saya”.*³

Selain itu informan yang berbeda memberikan pendapat mengenai karakter film ini

*“Karakter dalam film ini cukup mnearik dengan membawakan3 karakter komedian legendaris indonesia di bawakan dengan sangat maksimal”*⁴

Kedua informan setuju dengan karakter yang dimainkan oleh pemain film ini, sehingga merasa nonton film DKI pada jaman dlu. Namun berbeda dengan informan yang satu ini, dimana pendapatnya berbeda dengan 2 informan sebelumnya.

*“Kurang begitu menjiwai terhadap karakternya masih membawa karakternya masing-masing”*⁵

³ Informan Vino Apri Pamungkas

⁴ Informan Sendi Fachrul

⁵ Informan Fajar

4.1.3 Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Aspek Sinematika (Visual, Dialog/Sound)

4.1.3.1 Scene 2

Dalam scene 2 menceritakan tentang pencarian seorang wanita yang berbaju merah, namun mereka salah sasaran, sehingga mereka menjadi percobaan eksperimen di lab Aran Putra Malaysia.

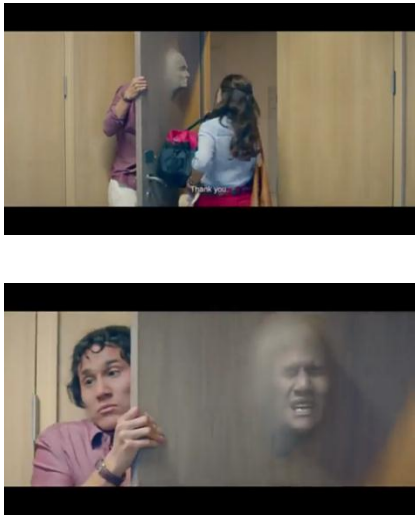
Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke 15.39-22.53, tempat Lab Aran Putra Malaysia.	  	Kasino : Ini apalagi maen nimrung aja Dono : Aku Cakar ya Kasino : Lo selfie-selfie lagi ya awas lo ya	Dono, Kasino, Indro menjadi korban salah sasaran, sehingga mereka menjadi percobaan eksperimen oleh Lab Aran Putra Malaysia Frame satu kamera <i>close up</i>. Frame kedua kamera <i>Long shoot</i>. Selain itu makna. Pada scene ini muncul seorang wanita dengan rambut pendek, wanita ini kawan dari Dono, Kasino dan Indro. Wanita ini menggunakan baju berwarna merah menandakan

			karakter ini pemberani selain itu kondisi Kasino yang memiliki payudara seperti wanita akibat dari eksperimen di Lab itu. Pada gambar kedua Dono terlihat syok melihat Kasino memiliki payudara seperti wanita tidak hanya Dono saja yang syok Kasinopun marah dan tidak terima dengan eksperimen yang salah sasaran ini. Pada gambar ketiga dimana Dono, Kasino, dan teman wanitanya kabur dari Profesor cantik yang membuat eksperimen pada mereka.
Denotasi	Dalam scene tersebut terlihat kandang-kandang yang berjejer di atas meja berisikan macam-macam hewan hasil eksperimen di Lab Aran Putra Malaysia. Mereka menjadi bahan percobaan eksperimen menjadikan Indro cepat berlari di atas kecepatan cahaya, Dono menjadi tampan hanya saja tangannya berubah menjadi kepiting, Kasino menjadi percobaan sirup pertumbuhan yang menyebabkan payudaranya membesar seperti wanita,		

Konotasi	Dari ke tiga eksperimen tersebut yang menjadi konotasi yakni Dono menjadi tampan karena orang jelek pun bisa menjadi tampan apabila melakukan suatu perubahan.
Mitos	Mitos yang ditampilkan dari <i>scene</i> ini yaitu tentang eksperimen makhluk hidup , eksperimen disini adalah suatu set tindakan dan pengamatan terhadap sebuah sesuatu yang akan dijadikan eksperimen.

4.1.3.2 Scene 3

Pada scene ini menceritakan tentang misi untuk bekerja sama dengan wanita berbaju merah yang bernama Nadia untuk menemukan harta karun yang mereka cari. Mereka menuju hotel untuk menukarkan tas yang tertukar d bandara namun hal sial terjadi pada Kasino.

Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke 31.07- 32.00, tempat dalam Hotel.		Nadya : Terimakasih	Frame satu <i>long shoot</i> dan frame kedua kamera <i>close up</i> . Pada gambar ini terlihat Kasino menggunakan warna pink dan dengan kancing terbuka, warna pink menandakan karakter Kasino sedangkan kasmaran dengan wanita yang dicari oleh mereka karena tas mereka tertukar karna

			dengan di mabuk cinta Kasino tidak menyadari bahwa wanita yang disukainya membuka pintu tepat dimuka Kasino, Kasino tidak marah pada wanita itu. Pada gambar kedua menunjukkan kejadian kejedot pintu Kasino menghasilkan gambar wajah Kasino di depan Pintu kamar Hotel.
Denotasi	Pada scene diatas menceritakan tentang Kasino yang mencoba menggoda wanita tersebut, namun hal sial terjadi padanya muka kasino kejedot pintu, dan terungkaplah sebab mengapa ada muka-muka aneh di pintu hotel tersebut.		
Konotasi	Konotasi dari scene ini yaitu terungkapnya muka-muka aneh yang ada di pintu hotel yang mereka tempati, karena hampir semua pintu ada tembusan muka-muka orang yang mengalami hal seperti kasino		
Mitos	Menggoda adalah mengajak atau menarik hati genit, karena menggoda hal lumrah untuk laki-laki yang mencoba melakukan pendekatan kepada wanita yang menarik hatinya.		

Pada scene ini memperlihatkan warna pink arti warna pink yakni hati yang sedang jatuh hati pada seseorang, Kasino yang jatuh hati pada pandangan pertama pada wanita yang baru dia temui rela menahan sakit agar terlihat gagah didepan sang wanita itu.

Mengenai emosi dalam film ini mendapatkan respon dari beberapa informan sebagai berikut :

“Tidak , karena tidak setiap orang memiliki cara pandang yang sama terhadap film yang merakea tonton , juga ada beberapa faktor lain yang bisa berpengaruh terhadap kedalaman emosi dalam menikmati sebuah film, seperti faktor usia, profesi ,dan tujuan dari menikmati film itu sendiri.”⁶

Selain itu pendapat lainnya dari informan yang berbeda

“Tidak , karena tidak setiap orang memiliki cara pandang yang sama terhadap film yang merakea tonton , juga ada beberapa faktor lain yang bisa berpengaruh terhadap kedalaman emosi dalam menikmati sebuah film, seperti faktor usia, profesi ,dan tujuan dari menikmati film itu sendiri.”⁷

⁶ Informan Sendi Fachrul

⁷ Informan Fajar

4.1.3.3 Scene 4

Dalam scene ini menceritakan tentang Dono, Kasino, Indro yang menjalankan misi nya ke sebuah pulau yang tidak berpenghuni dibagian barat Malaysia. Di pulau ini mereka bertemu dengan peristiwa seram sekaligus konyol yang turut melibatkan makhluk-makhluk gaib seperti pocong, kuntilanak, hingga pohon hidup.

Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke 43.58-50.07, tempat hutan.	   	Kasino : Lagu lo udah kaya anak STM beraninya keroyokan. Kuntilanak : Tolongin saya dong.	All frame long shoot. Pada gambar pertama menggambarkan suasana gelap yang menandakan sedang berada di sebuah hutan, disana Indro tiba-tiba tidur bersama Pocong. Pada gambar kedua Indro yang berusaha bangun dan diikuti gerakannya oleh pocong. Gambar ketiga masih dengan suasana gelap dan berlatar hutan Dono ketakutan dan kaget ketika melihat ke salah satu pohon ada

			sesosok wanita sedang bergelantung dan menggoda Dono. Pada gambar ketiga Kasino sedang berusaha sekuat tenaga melawan pohon-pohon hidup yang mengajak berantem pada Kasino.
Denotasi	<i>Scene</i> diatas menceritakan tentang Dono, Kasino, Indro yang keliaran di hutan , nyasar di pulau penuh hantu memperlihatkan Indro yang berantem dengan pocong , Dono yang dengan kuntilanak yang tergantung, Kasino dengan pohon hidup. Namun mereka tidak patah semangat untuk menemukan harta karun tersebut, karena mereka tidak mau dipenjara		
Konotasi	Hantu dikonotasikan dengan sesuatu objek mistis yang berada diluar kekuatan manusia dan sangat seram bentuknya. Mainset berfikir seperti inilah yang sebenarnya melemahkan manusia secara mentalitas dan akhirnya pola fikir seperti ini mendarah daging hingga ke anak cucu.		
Mitos	Semangat adalah keadaan pikiran ketika batin tergerak untuk melakukan satu atau banyak tindakan. Semangat memiliki fungsi sebagai penggerak batin untuk bertindak. Seseorang yang memiliki semangat bagus, sikap dan perilakunya biasanya terlihat dinamis		

pada scene ini menggambarkan beberapa makhluk astral yang berinteraksi dengan para pemain, seperti Indro yang diikuti gerak-geriknya oleh pocong, Dono yang digoda oleh Kuntilanak, dan Kasino yang ditantang oleh pohon hidup.

4.1.3.4 Scene 5

Scene ini menceritakan tentang adegan-adegan klasik yang dipadukan dengan film-film Indonesia jadul, ditambah pula dengan warna gradingnya yang menciptakan kesan *vintage* dalam film.

Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke, 01:10:33- 01:15:28 tempat halaman.	   	Nadya : Macam bunyi dari cerita hantukkan Kasino : Jangan-jangan ini jodohku yang sebenarnya Indro : Gantianlah kas! Kau jodoh-jodoh, gentian yang ini biar aku saja.	Frame satu, dua, dan tiga <i>long shoot</i>. Frame keempat <i>medium shoot</i>. Pada gambar pertama berlatar dipadang rumput dengan seseorang yang membelakangi kamera yang merupakan seorang raja dangdut memberikan kesan tersendiri pada gambar ini, pada gambar kedua berlatar di sebuah warung dan didatangi seorang wanita misterius yang memesan 100tusuk sate

			mengingatkan pada film suzanna.
Denotasi	Dibagian scene ini membuat kita bernostalgia dengan adegan-adegan klasik yang di daur ulang dari film-film Indonesia era 80an seperti Rhoma Irama dan Suzanna. Dibagian ini Dono, Kasino, Indro menggoda Suzana dengan plesetan-plesetan yang sangat lucu dan Suzanna hanya menjawab soto.		
Konotasi	Plesetan kata atau disebut dengan perubahan bentuk kata yang mirip dengan makna pragmatik yang baru pula. Plesetan bisa berupa humor tingkat tinggi maupun tergolong dalam bentuk kritik secara tidak langsung. Timbulnya plesetan dapat di akibatkan oleh adanya bentuk yang sama dan memiliki sebuah kecenderungan untuk menjadi populer, umumnya bahasa plesetan dapat berupa kata maupun kelompok kata. Plesetan sering digunakan untuk sebuah guyonan apalagi dalam film komedi pasti ada saja plesetan-plesetan tak terduga.		
Mitos	Mitos dalam scene ini yaitu kita bisa bernostalgia mengenai karya film Indonesia era 80an, melepaskan rindu terhadap film legendaris pada zamannya yang dikemas cukup lucu dengan sentunhan khas Warkop.		

Pada scene ini memberikan penggabungan film DKI Reborn Part 2 dengan film legendaris yang terlaris pada tahun 80-90an, penggambaran ini berasa nostalgia dengan film dulu.

“karena para penggemar bisa bernostalgia dengan melihat karakter baru yang bisa totalitas menjadi peran masing masing karakter pemeran warkop DKI”⁸

⁸ Informan Ari Purnama Galih

4.2 Analisis dan Hasil Pembahasan

Dalam pembahasan ini peneliti menggunakan analisis semiotika menurut *Roland Barthes* dimana semiotika berusaha menggali hakikat system tanda yang beranjak keluar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukan (*denotative*) kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan hal itu dilakukan dengan mengakui adanya mitos, yang telah ada dan sekumpulan gagasan yang bernilai yang berasal dari kebudayaan dan disampaikan melalui komunikasi.

Roland Barthes membuat model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*), menjelaskan signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal.

Jika kita melihat definisi makna denotasi menurut *Roland Barthes* adalah signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Makna konotasi menurut *Roland Barthes* yaitu Konotasi adalah istilah yang digunakan barthes untuk menunjukan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari

kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna subjektif atau paling tidak intersubjektif.

Membahas tentang mitos sendiri, oleh Barthes disebut sebagai tipe wicara. Ia juga menegaskan bahwa mitos merupakan sistem komunikasi, bahwa dia adalah sebuah pesan. Hal ini memungkinkan kita untuk berpandangan bahwa mitos tidak bisa menjadi sebuah objek, konsep atau ide; mitos adalah cara penandaan (*signification*), sebuah bentuk. Segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana.

Untuk mempermudah melakukan analisis peneliti melakukan analisis dan pembahasan secara scene per scene.

4.2.1 Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Dalam Aspek Sastra (Karakter)

Jika kita melihat dari definisi makna denotasi menurut *Rolamd Barthes* adalah signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda.

Tanda tahap pertama yang ditampilkan dalam karakter tersebut memiliki makna-makna tersendiri, dimana karakter-karakter tersebut diberi karakter yang berbeda. Karakter Dono yang polos namun tidak memperlihatkan kebodohnya, Kasino yang lebih banyak akal terkenal dengan banyolannya yang spontanitas dan Indro yang memiliki karakter yang sangat kalem. Pemberian karakter-karakter tersebut dapat dibilang sesuai dengan apa kenyataannya,

Sedangkan makna konotasi menurut *Roland Barthes* yaitu konotasi adalah istilah yang digunakan barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif.

Makna konotasi yang ditemukan yakni berada pada pemberian 3 karakter berbeda tersebut tentunya akan ada yang sama namun ada yang berbeda dalam hal pemaknaan emosi, seperti Dono yang terlihat polos yang artinya tidak banyak tingkah dan apa adanya selalu berpikir positif terhadap sesuatu hal, namun orang-orang lebih mengenalnya lugu adalah sifat anak kecil ia bisa menerima semua disekitarnya dengan mudah, Kasino yang cerdik artinya banyak akal, orang-orang lebih mengenalnya cepat mengerti juga panjang akal, dan Indro yang kalem melambangkan tidak tergesa-gesa, orang-orang lebih mengenalnya tenang bersifat santai.

Membahas tentang mitos sendiri, oleh barthes disebut sebagai tipe wicara. Ia juga menegaskan bahwa mitos merupakan system komunikasi, bahwa dia adalah sebuah pesan. Hal ini memungkinkan kita untuk berpandangan bahwa mitos tidak bisa menjadi sebuah objek, konsep, atau ide; mitos adalah cara penandaan (*signification*), sebuah bentuk. Segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana.

Mitos yang ditampilkan film tersebut yakni dalam sistem perwarnaan karakter dalam baju yang diterapkan pada karakter tersebut, bahwa pada

kenyataan warna-warna arti memiliki arti masing-masing seperti warna hijau yang berarti warna alam, sehingga membuatnya selalu Nampak bersahabat dengan alam. Memancarkan kesejukan. Warna ini mampu menurunkan stress, dan melambangkan penyembuhan atau kesehatan.

Warna biru yang berarti warna langit yang mampu memberikan kesan stabil. Secara umum, biru akan diasosiasikan dengan kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitif.

Warna coklat adalah salah satu warna yang mengandung unsur bumi. Dominasi warna ini akan memberi kesan hangat, nyaman, dan aman. Seacara psikologis warna coklat akan memberi kesan kuat dan dapat diandalkan warna ini melambangkan sebuah pondasi dan kekuatan hidup.

Seperti yang disampaikan oleh informan 2

“Ya, karna dengan pemilihan warna tersebut memberi kesan ceria pada pembawaan karakter di film ini”⁹

Kita dapat melihat bahwa wacana yang dipakai dalam karakter-karakter tersebut adalah warna, sehingga warna-warna tersebut bisa menjadi tanda dari sebuah mitos. Tapi tentunya mitos tersebut akan berbeda sesuai dengan

⁹ Informan Sendi Fahrul

kebudayaan yang berlaku, seperti misalkan hijau yang mencerminkan kebebasan, dan warna biru yang mengesankan warna ketenangan.¹⁰

Karakter-karakter tersebut merupakan sebagian dari komunikasi visual yang berbentuk nonverbal, dimana komunikasi visual senantiasa berhubungan dengan penampilan rupa yang di cap orang banyak dengan pikiran maupun perasaannya. Rupa yang mengandung pengertian atau makna, karakter serta susunan yang mampu dipahami (diraba dan dirasakan) oleh khalayak umum atau terbatas (T.Sutanto dalam Tinaburko, 2008:2).

Berdasarkan pemaparan diatas tentunya karakter-karakter tersebut merupakan rupa yang mengandung pengertian atau makna yang dapat dipahami oleh orang umum atau terbatas. Karena dalam karakter tersebut ada pemberian warna dan penyesuaian karakter dengan warna tersebut.

Seperti pada table berikut :

Karakter	Visual
Dono	Mimik Dono yang selalu terlihat polos menandakan bahwa karakter Dono lugu.
Kasino	Mimik Kasino yang kadang terlihat sombong dengan membusungkan dada menandakan bahwa karakter Kasino

¹⁰<http://goodminds.id/arti-warna/> senin, jam 13:06, 10 september 2018

	memiliki banyak akal untuk memecahkan suatu permasalahan.
Indro	Mimik Indro yang kalem dan tenang menandakan bahwa karakter Indro orang yang tidak tergesa-gesa dalam menyelesaikan suatu masalah karna berpikir semua masalah pasti ada jalannya

Dari table di atas dapat diketahui bahwa karakter yang dimainkan oleh pemain film *DKI Reborn part 2* tentunya menggambarkan karakter yang ada di dunia nyata, seperti yang diutarakan oleh informan satu ini

Berdasarkan dari informan mengenai karakter film *Warkop DKI Reborn part 2* ini tentunya mengajak para penonton untuk bernostalgia dimana ketiga karakter ini sebelumnya dimainkan oleh tiga aktor comedian legendaris.

4.2.2 Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Dalam Aspek Sinematis (*Visual*)

4.2.2.1 Scene 1

Pada scene ini mi menampilkan sebuah adegan dimana Dono, Indro, dan Kasino sedang berada di sebuah perpustakaan sedang menyusun strategi untuk menanyakan kepada penjaga perpustakaan mengenai seorang wanita yang sedang mereka cari, seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.1 Scene 1

Pada tahap pertama ini memiliki makna denotasi mengenai ketiga karakter film ini dimana bagian ini merupakan awal terbentuknya sebuah karakter untuk menyusun strategi untuk memecahkan sebuah masalah.



Gambar 4.2 Scene 1

Tahap kedua, memiliki makna konotasi dimana ketiga karakter ini berusaha untuk mendapatkan informasi dari penjaga perpustakaan yang berkarakter galak dan pemilih untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh salah satu aktor utama di film ini. Berbagai usaha telah dilakukan oleh Kasino dan Indro hingga pada akhirnya Dono datang dan mengobrol dengan penjaga perpustakaan akhirnya penjaga perpustakaan luluh setelah berbincang dengan Dono.

Tahap ketiga mengenai mitos bahwa karakter yang dibawakan oleh pemain Warkop DKI *Reborn Part 2* ini berbeda namun saling melengkapi satu sama lain dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapinya, selain itu karakter yang dimainkan tentunya bisa menjadi cermin bagi penonton.

4.2.2.2 Scene 2

Pada *scene* ini kelanjutan dari *scene* sebelumnya dimana pada *scene* ini menceritakan kelanjutan dari pencarian seorang wanita yang akhirnya membawa Dono, Kasino, dan Indro ke sebuah Lab.



Gambar 4.3 Scene 2



Gambar 4.4 Scene 2

Pada tahap kedua ini memiliki makna denotasi dimana terlihat gambar kandang besi yang berjajar mengiring opini penonton bahwa dengan

ditampilkannya sebuah kandang menandakan bahwa tempat tersebut sebuah Lab eksperimen.

Tahap ketiga makna dari konotasi bahwa hasil eksperimen disini dilakukan pada sebuah hewan dan hasilnya pula tidak jauh dari bahan eksperimen namun dalam film ini, sebuah hewan bisa diubah menjadi sebuah benda mati.

Pada tahap mitos hasil dari eksperimen harus sesuai dengan bahan yang diujikannya, karna film ini berunsur komedi jadi hasil eksperimen mengacau hal ini dilakukan untuk menghibur penonton saja.

4.2.2.3 Scene 3

Scene ini bercerita mengenai pertemuan dengan seorang wanita yang dicari oleh Dono, Kasino dan Indro disebuah hotel yang disewa oleh mereka, sebelum memasuki kamar hotel mereka bertiga kebingungan dengan gambar pada masing-masing pintu kamar hotel yang serasa nyata dan mempertanyakan cara pembuatan dari gambar itu. Berikut gambar *scene* :

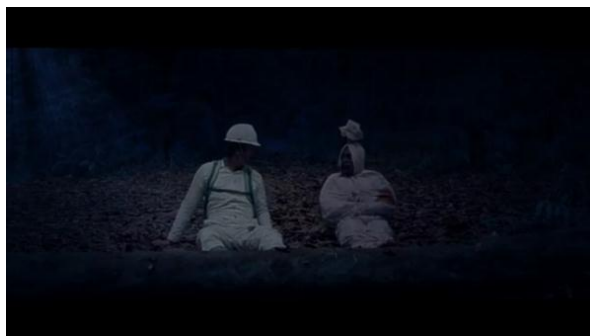


Gamabar 4.5 Scene 3

Pada tahap ini makna denotasi mengenai gambar wajah pada setiap pintu yang ada di kamar hotel, biasanya karya dibuat oleh sebuah seniman yang handal. Namun pada film ini tentu gambar wajah yang dibuat dari ekspresi orang yang tanpa sengaja menabrak pintu. Sedangkan makna konotasi gambar merupakan hasil dari suasana hati seorang seniman dan memiliki makna estetika tersendiri.

4.2.2.4 *Scene 4*

Pada *scene* ini merupakan bagian *scene* yang mencari harta karun, dimana Dono, Kasino, Indro berpencar dan bertemu dengan beberapa makhluk halus yang terkenal di Indonesia.



Gambar 4.6 *Scene 4*

Tahap *Scene* diatas menceritakan tentang Dono, Kasino, Indro yang keliaran di hutan, nyasar di pulau penuh hantu memperlihatkan Indro yang berantem dengan pocong , Dono yang dengan kuntilanak yang tergantung, Kasino dengan pohon hidup.

Namun mereka tidak patah semangat untuk menemukan harta karun tersebut, karena mereka tidak mau dipenjara.

Hantu dikonotasikan dengan sesuatu objek mistis yang berada diluar kekuatan manusia dan sangat seram bentuknya. Mainset berfikir seperti inilah yang sebenarnya melemahkan manusia secara mentalitas dan akhirnya pola fikir seperti ini mendarah daging hingga ke anak cucu.

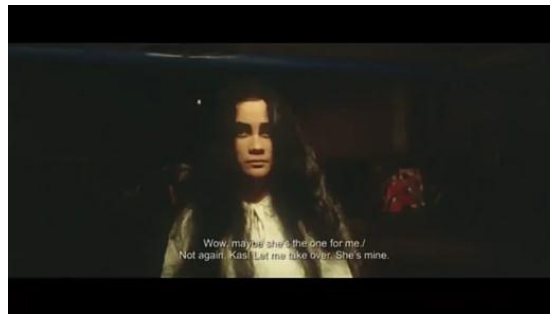
Semangat adalah keadaan pikiran ketika batin tergerak untuk melakukan satu atau banyak tindakan. Semangat memiliki fungsi sebagai penggerak batin untuk bertindak. Seseorang yang memiliki semangat bagus, sikap dan perilakunya biasanya terlihat dinamis

4.2.2.5 scene 5

Scene ini penggabungan dari film lama dengan Warkop DKI *Reborn Part 2* dimana film legendaris pada masanya digabungkan untuk merasakan nostalgia. Salah satunya dengan menggabungkan film Rhoma Irama dan Suzzana, berikut scene :



Gambar 4.7 Scene 5



Gambar 4.8 *Scene 5*

Dibagian scene ini membuat kita bernostalgia dengan adegan-adegan klasik yang di daur ulang dari film-film Indonesia era 80an seperti Rhoma Irama dan Suzanna. Dibagian ini Dono, Kasino, Indro menggoda Suzana dengan plesetan-plesetan yang sangat lucu dan Suzanna hanya menjawab soto.

Plesetan kata atau disebut dengan perubahan bentuk kata yang mirip dengan makna pragmatik yang baru pula. Plesetan bisa berupa humor tingkat tinggi maupun tergolong dalam bentuk kritik secara tidak langsung. Timbulnya plesetan dapat di akibatkan oleh adanya bentuk yang sama dan memiliki sebuah kecenderungan untuk menjadi populer, umumnya bahasa plesetan dapat berupa kata maupun kelompok kata. Plesetan sering digunakan untuk sebuah guyonan apalagi dalam film komedi pasti ada saja plesetan-plesetan tak terduga.

Mitos dalam scene ini yaitu kita bisa bernostalgia mengenai karya film Indonesia era 80an, melepaskan rindu terhadap film legendaris pada zamannya yang dikemas cukup lucu dengan sentunhan khas Warkop.

4.3 Hasil Pembahasan

4.3.1 Makna Konotasi dalam film DKI Reborn part 2

Dalam sebuah film tentu terselip sebuah makna yang berbeda dari film lain, seperti halnya film ini tentunya memiliki makna konotasi dimana film ini menggambarkan karakter pemain yang tersirat, penggambaran ini yang selalu menjadi bahan peneliti untuk penelitian, bagian makna konotasi mempunyai makna subjektif menggambarkan interaksi yang terjadi dalam pemain film ini. Seperti karakter Dono yang terlihat lugu dan polos yang memiliki arti yang berbeda dari sebenarnya, penggambaran Dono tidak dikaitkan dengan benar-benar polos pada umumnya, polos dan lugu disini memiliki makna yang berbeda pada film ini, Lugu dan polos pada arti sesungguhnya artinya tidak tahu apa-apa dan mudah dibohongi dan mudah dirayu, namun pada karakter Dono disini menunjukkan bahwa polos dan lugu memang digambarkan tidak tahu apa-apa tapi tidak mudah dibohongi dan tidak mudah dirayu.

Pada karakter Indro yang tergambar kalem dan selalu tenang bukan menandakan karakter Indro selalu tenang dalam menghadapi sebuah masalah terkadang sifat kalem akan merasa tegang jika masalahnya terlalu berat dan rumit, begitu pula dengan karakter Kasino yang tergambar memiliki banyak akal dan yang menjadi ciri khasnya yakni bayolan spontannya.

Ketika karakter ini tentunya saling melengkapi satu sama lain dan bahkan bisa menutupi karakternya masing-masing, dalam makna konotasi tersebut film

ini memiliki makna yang tersirat yang harus dicermati agar masuk kedalam dunia nyata.

4.3.2 Makna Denotasi dalam film Warkop DKI Reborn Part 2

Pada makna denotasi dari film Warkop DKI Reborn Part 2, menunjukkan setiap karakter yang dimainkan memiliki makna tersendiri yang jelas tergambar seperti karakter Dono yang polos terlihat dari ekspresi Dono ketika sedang komunikasi dengan Kasino dan Indro selalu menampilkan ekspresi yang kebingungan, ekspresi kebingungan ini menandakan karakter Dono yang polos terhadap sesuatu. Karakter Kasino yang terkenal dengan banyak akal dan kepercayaan dirinya yang tinggi terlihat dari ekspresi Kasino yang selalu antusias dalam segala hal selain itu ditunjang dengan cara berpakaian Kasino yang lebih nyentrik dibandingkan dua karakter lainnya, sedangkan Indro yang terkesan memiliki karakter kalem tergambar pada ekspresi Indro yang selalu tenang begitupula dengan cara bicara Indro yang memiliki intonasi tegas dalam berdialog.

4.3.3 Makna Mitos dalam Film Warkop DKI Reborn Part 2

Setiap film tentunya memiliki mitos termasuk film yang bergenre komedi, film Warkop DKI reborn part 2 ada beberapa mitos dalam film ini seperti mitos eksperimen yang dilakukan di Lab Aran Putra Malaysia, eksperimen dilakukan dalam film ini aneh dimana makhluk hidup berubah menjadi benda mati, selain itu mitos yang terdapat dalam film mengenai mitos makhluk astral yang menggoda para pemain film ini seperti Indro yang diikuti oleh pocong dalam dunia nyata

pocong merupakan makhluk astral yang merupakan jenazah, Dono yang digodain oleh hantu perempuan yang dikenal dengan sebutan Kuntilanak, sedangkan Kasino diganggu oleh pohon hidup

Pocong, Kuntilanak, dan pohon hidup merupakan mitos yang kental dengan dunia nyata bahkan masyarakat mempercayai keberadaan makhluk astral ini. Selain itu mitos yang ada dalam film ini mengenai wasiat untuk pencarian harta karun, harta karun merupakan emas yang disimpan pada brankas dan disembunyikan di sebuah tempat terpencil, pada jaman sekarang harta karun sudah luntur dan orang-orang tidak begitu percaya dengan adanya harta karun. Dalam film ini memiliki misi untuk mencari harta karun di sebuah tempat namun apa yang mereka dapat ternyata teman wanita yang bernama Hannah merupakan penjahat untuk melenyapkan mereka.

Meskipun berunsur komedi film ini, tentunya harus memiliki sebuah pesan moral yang disampaikan oleh sutradara kepada penontonnya. Tidak sembarangan dalam membuat film karna akan berdampak negative bagi penonton. Begitu pula dengan film *Warkop DKI Reborn Part 2* memiliki pesan moral tersendiri, di beberapa *scene* terdapat pesan moral yang tersirat salah satunya seperti pada *scene* ketika sedang mencari seorang wanita yang tertukar tasnya dimana tersirat pesan moral untuk terus berusaha dan mempertanggungjawab apa yang kita punya. Selain itu pesan moral lainnya yakni pada *scene* yang berkelahi dengan makhluk halus mengajarkan untuk tidak gampang menyerah selain itu di *scene* terakhir yakni dimana Dono, Indro, dan Kasino yang dibohongi oleh teman wanita

mengajarkan pada kita untuk tidak mudah percaya dengan orang yang baru kita kenal.