

TEKNIK KOMEDI PADA FILM MAJU KENA MUNDUR KENA WARKOP DKI

Niko Dwi Ariyanto
Jurusan Seni Teater
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Yogyakarta
Telp. 085706068532, Email : nikoslametariyanto@gmail.com

ABSTRACT

Humor or comedy is one important element in human life. As the development of technology, the emerging groups of modern-style comedians of the present and use a good comic-a good comic is universal as well as voicing his works in the form of comedy. Comedy is a feature film that is both funny and joyous, sometimes the cuteness of it raises a criticism or satire, so a good comedy movies make the audience could live the life or the story. Warkop DKI movies glorious and appears in the era of the 1980s, one of them titled Forward Taxable Taxable Retreat. To date the film Warkop DKI is still frequently aired on private television station national Indonesia. Unlike other comedians groups who only remembered with an attribute, Warkop DKI known society with many comedy idiom which is still the trend until now. In addition to making it Warkop DKI legendary worth mentioning also deserves his comic techniques are analyzed to study materials of the new generation of comedians group later.

Keywords : movie, warkop DKI, comedy, analysis

ABSTRAK

Humor atau komedi merupakan satu elemen penting dalam kehidupan manusia. Seiring perkembangan teknologi, mulailah muncul kelompok-kelompok komedian moderen bergaya kekinian dan menggunakan lawakan-lawakan yang bersifat universal serta menyuarakan karya-karyanya dalam bentuk film komedi. Film komedi merupakan film cerita yang bersifat lucu dan gembira, terkadang kelucuan itu menimbulkan sebuah kritik atau sindiran, sehingga film komedi yang baik membuat penonton bisa menghayati kehidupan atau cerita. Film-film Warkop DKI muncul dan jaya di era 1980-an salah satunya berjudul *Maju Kena Mundur Kena*. Hingga saat ini film-film Warkop DKI masih sering ditayangkan pada stasiun televisi swasta nasional Indonesia. Tidak seperti grup-grup komedian lain yang hanya dikenang dengan satu ciri, Warkop DKI dikenal masyarakat dengan banyak idiom komedi yang masih menjadi trend sampai saat ini. Hal tersebut selain membuat Warkop DKI layak disebut legendaris juga layak dianalisis teknik komedinya untuk bahan pembelajaran para grup komedian generasi baru nantinya.

Kata kunci : film, warkop DKI, komedi, analisis

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Film sering dipahami sebagai media komunikasi massa yang sarat dengan nilai-nilai kultural, mencerminkan budaya dari sekelompok masyarakat¹. Film tumbuh dengan menyerap penemuan-penemuan yang telah maupun tengah terjadi, baik sains, teknologi dan estetika semisal fotografi, kinetograf dan fonografi². Perbedaan film dengan seni-seni lainnya adalah pada keseluruhan bentuknya.

Perkembangan film sejak ditemukan selalu seiring dengan perkembangan teknologi. Mulai dari film bisu hitam putih bersuara pada akhir tahun 1920-an dan film warna pada 1930-an. Pada awalnya film hanya sebagai tiruan mekanis dari realita atau sarana untuk memproduksi karya-karya seni pertunjukan lainnya seperti teater³. Sama seperti buku yang memiliki masa dan pembacanya atau musik yang memiliki masa dan pendengarnya, maka film pun memiliki jaman dan pemirsanya. Terlepas dari kualitas sebuah film, apapun jenis dan bentuknya, film tetaplah bagian dari budaya sebuah bangsa.

Data otentik yang meyakinkan kapan film pertama kali dibuat di Indonesia belum memiliki kejelasan. Namun usaha H. Misbach Jusa Biran dengan gagasan Sinematek Indonesianya telah mampu mengatasi apa yang sulit diperoleh dalam menelusuri perkembangan perfilman Indonesia. Film cerita pertama buatan dalam negeri dibuat di kota Bandung oleh L.Heuveldorp dan G. Krugers tahun 1926 berjudul *Lutung Kasarung*, legenda terkenal dari Jawa Barat⁴.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, hingga saat ini berbagai *genre* film telah diproduksi di Indonesia. Mulai dari film aksi, film drama, film dokumenter, film petualangan, film anak-anak, hingga film komedi masing-masing mempunyai kesan tersendiri di hati pemirsanya.

Film Indonesia ber *genre* komedi awal kemunculannya dimulai dengan film karya Usmar Ismail tahun 1953 berjudul *Krisis* dan *Tamu Agung*⁵. Perkembangan film di Indonesia, memunculkan berbagai karya film ber *genre* komedi dari beberapa kelompok komedian diantaranya Kwartet Djaja (Bing Slamet, Eddy Sud, Ateng, Iskak) dengan film komedi berjudul *Bing Slamet Setan Djalanan* (1972), *A.M.B.I.S.I*, *Bing Slamet Dukun Palsu*, *Bing Slamet Sibuk* (1973), *Bing Slamet Koboï Cengeng* (1974), Benyamin Sueb dengan film komedi berjudul *Benyamin Biang Kerok* (1972), *Jimat Benyamin*, *Biang Kerok Beruntung*, *Benyamin Brengsek* (1973), *Benyamin Si Abu Nawas*, *Benyamin Spion 025* (1974), *Benyamin Tukang Ngibil*, *Benyamin Koboï Ngungsi*, *Benyamin Raja Lenong*, *Traktor Benyamin* (1975), *Benyamin Jatuh Cinta* (1976), Surya Group dengan film komedi berjudul *Jalal Kawin Lagi*, *Jalal Kojak Palsu*, dan Trilogi *Inem Pelayan Seksi* (1976/1977/1977), serta Warkop DKI dengan 34 film komedinya⁶. Pada era itu, semua judul film komedi menggunakan salah satu nama pelawak top di dalam grupnya, namun tidak bagi Warkop DKI yang menggunakan nama grup dalam film komedi karyanya. Hal tersebut menunjukkan pencipta karya film komedi mempunyai ciri khas dan keunggulan masing-masing.

¹Agung Swasono, 2014. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, hlm. 1.

²Misbach Jusa Biran, 2009. *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa*. Jakarta: Komuitas Bambu, hlm. xv.

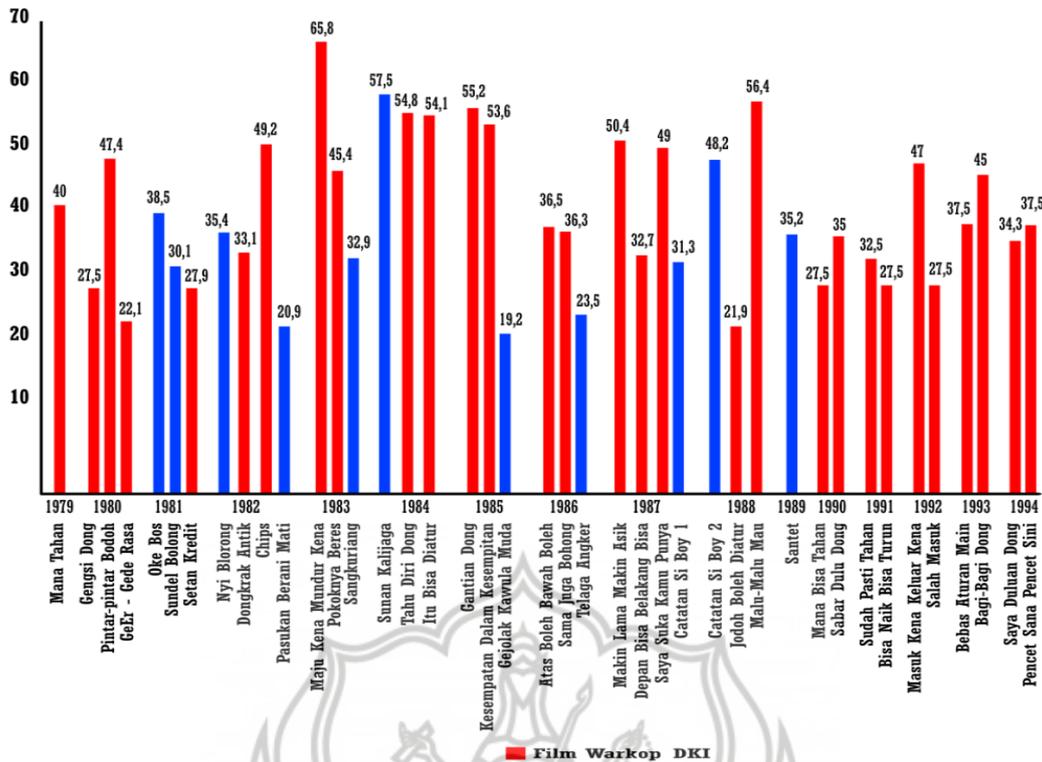
³Anton Mabruri, 2013. *Panduan Penulisan Naskah TV Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo, hlm. 4.

⁴Eddy D. Iskandar, 1987. *Mengenal Perfilman Nasional*. Bandung: Rosda Offset, hlm. 9.

⁵Heru Nurhuda, "Kritik Sosial Dalam Film Komedi Warkop DKI Tahun 1980-1994" dalam *Avatara e-Journal Pendidikan Sejarah*, Vol. 2, No. 3, Oktober 2014, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Surabaya. hlm. 49.

⁶Eddy Suhardy, "Film Warkop: Segmen Sana Segmen Sini" dalam *Main-main Jadi Bukan Main*, Rudy Badil dan Indro Warkop, ed., 2010. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), hlm. 134.

Beberapa film komedi Warkop DKI dengan jumlah penonton terbanyak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut ini :



Grafik 1

Jumlah Penonton Film-film Nasional di Jakarta Tahun 1980 – 1994

Skala 1 : 10.000

(Sumber : Katalog Perfilman Indonesia tahun 2010, dalam Avatara *e-Journal* Pendidikan Sejarah, Vol. 2, No. 3, Oktober 2014)

Berdasarkan Grafik 1, jumlah penonton film-film Nasional di Jakarta Tahun 1980 – 1994, judul film komedi Warkop DKI *Maju Kena Mundur Kena* diapresiasi 658.896 orang penonton. Katalog Perfilman Indonesia juga mencatatkan bahwa film *Maju Kena Mundur Kena* berhasil meraih penghargaan Piala Antemas untuk film terlaris Festival Film Indonesia tahun 1983-1984.

Film *Maju Kena Mundur Kena* menyuarakan perlawanan atas diskriminasi *gender* khususnya di Indonesia yang menganggap perempuan tidak bisa lebih baik dari laki-laki. Warkop DKI ingin menyampaikan kepada penonton bahwa antara perempuan dan laki-laki mempunyai kesetaraan kemampuan pada perannya masing-masing, apa yang bisa dilakukan perempuan belum tentu bisa dilakukan laki-laki dan begitupun sebaliknya⁷. Hal tersebut menjadi ide dasar yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah film komedi berjudul *Maju Kena Mundur Kena* produksi Parkit Films (1983) sutradara Arizal dengan tiga tokoh utama yakni Dono, Kasino, Indro, dan didukung aktris Eva Arnaz, Lydia Kandou, serta aktor Us Us.

Garin Nugroho berpendapat, lewat 34 film komedinya, Warkop DKI memperoleh jumlah penonton yang terbanyak. Di Jakarta sebuah film Warkop yang termasuk kategori laris bisa menjangkit 400.000 – 600.000 penonton⁸. Film *Maju Kena Mundur Kena* memperoleh penghargaan piala Anthemas, terlaris di Jakarta dengan 400.000 – 600.000 penonton menunjukkan kualitas film komedi yang layak untuk dikaji teknik komedinya.

⁷ Wawancara dengan Indrojoyo Kusumonegoro, anggota grup komedian Warkop DKI, 28 Oktober 2016.

⁸Suhardy. *Op.cit*, hlm. 125.

Landasan Teori

Semua penelitian bersifat ilmiah, oleh karena itu semua penelitian harus berbekal teori. Teori berfungsi membantu peneliti untuk membuat berbagai pertanyaan penelitian, memandu bagaimana mengumpulkan data dan menganalisis data⁹. Pada setiap penelitian akademik, diperlukan adanya teori sebagai pegangan-pegangan pokok secara umum. Teori disebut sebagai titik permulaan sebuah penelitian yang berarti bahwa dari situlah bersumbernya hipotesa yang akan dibuktikan¹⁰. Jadi, pada penelitian teknik komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI diperlukan adanya landasan teori sebagai pegangan-pegangan pokok untuk membuat berbagai pertanyaan penelitian, memandu bagaimana mengumpulkan dan menganalisis serta hipotesa yang akan dibuktikan.

Film

Teori film secara umum membagi film menjadi dua unsur yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif terdiri dari enam aspek yaitu alur, cerita, batasan informasi cerita, pelaku cerita, konflik, serta tujuan. Unsur sinematik terbagi menjadi empat aspek pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara¹¹. Seluruh aspek unsur naratif dipakai untuk menganalisis film komedi *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI, namun pada unsur sinematik tidak dilakukan analisis.

Teori Humor Arthur Asa Berger

Teori humor Arthur Asa Berger mengeluarkan 41 teknik yang didasari 4 kategori dasar penggolongan teknik humor yaitu, *Language, Logic, Identity, Action*. Penjelasan lebih lanjut menurut Arthur Asa Berger dalam bukunya *An Anathomy of Humor* (1998) sebagai berikut : (1) *Language. The humor is verbal*. Dalam kategori ini, humor diciptakan atau dimunculkan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, atau akibat dari kata-kata. (2) *Logic. The humor is ideational*. Pada kategori ini, humor diciptakan atau dimunculkan melalui hasil pemikiran. Misalnya, menjadikan seseorang sebagai objek humor dengan cara mengolok-oloknya, atau perubahan konsep cerita. (3) *Identity. The humor is existensial*. Pada kategori ini, humor diciptakan atau dimunculkan melalui identitas diri pemain. Misalnya karakter yang diperankan atau penampilan yang digunakan. (4) *Action. The humor is physical or nonverbal*. Pada kategori ini, humor dimunculkan atau ditimbulkan melalui tindakan fisik/komunikasi nonverbal seperti gerakan tangan atau kaki, aksi, atau ekspresi¹².

Teori film digunakan untuk menganalisis unsur naratif, sedangkan teori humor Arthur Asa Berger digunakan untuk menganalisis teknik komedi dan menyimpulkan bentuk komedi film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI produksi Parkit Films tahun 1983.

Metode Penelitian

Penelitian dapat diklasifikasikan dari berbagai cara dan sudut pandang. Dilihat dari pendekatan analisisnya, penelitian dibagi atas dua macam, yaitu (a) penelitian kuantitatif dan (b) penelitian kualitatif¹³. Pada penelitian yang berjudul Teknik Komedi Pada *Film Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI menggunakan metode penelitian kualitatif. Data penelitian kualitatif bisa berupa tulisan, rekaman ujaran secara lisan, gambar, angka, pertunjukan kesenian, relief-relief, dan berbagai bentuk data lain yang bisa ditransposisikan sebagai teks¹⁴. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara,

⁹Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta Cv, hlm. 294.

¹⁰Winarno Surakhmad, 1980. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito, hlm. 64.

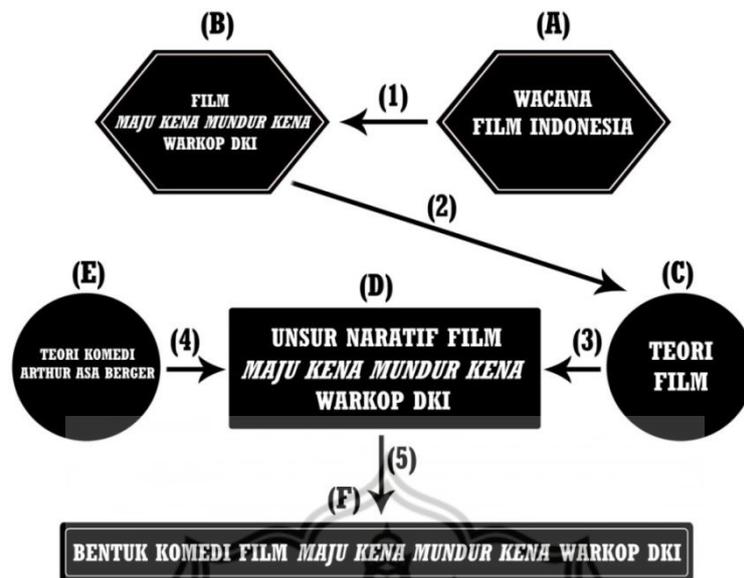
¹¹Himawan Pratista, 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm. 1-2.

¹²Arthur Asa Berger, 1998. *An Anathomy of Humor*, dalam Sicilia Anastasya, "Teknik-Teknik Humor Dalam Program Komedi Di Televisi Swasta Nasional Indonesia" *e-Journal Komunikasi*, Vol. I, No. 1, Tahun 2013, Universitas Kristen Petra Surabaya, hlm. 5et seq

¹³Saifudin Azwar, 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 5.

¹⁴Maryaeni. 2005. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, hlm. 60.

dan penelaahan dokumen¹⁵. Pengamatan dilakukan terhadap film komedi *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI karya sutradara Arizal produksi Parkit Films tahun 1983 yang merupakan objek material penelitian. Wawancara dilakukan dengan Indrodjojo Kusumonegoro, anggota grup Warkop DKI. Penelaahan dokumen dilakukan untuk memperkaya analisis Teknik Komedi Pada Film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI.



Skema 1
Alur Metode Penelitian
Teknik Komedi Pada Film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI
(Penyusun : Niko Dwi Ariyanto, 2016)

Berdasarkan Skema 1, alur metode penelitian teknik komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI dimulai dari (A) menulis wacana film Indonesia kemudian (1) menyelaraskan dengan (B) objek material (film *Maju Kena mundur Kena* Warkop DKI). (2) Menganalisis film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI menggunakan (C) teori film dan dilanjutkan dengan (3) mendeskripsikan hasil analisis untuk mengetahui (D) unsur naratif film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI. (4) Menerapkan (E) teknik komedi Arthur Asa Berger pada hasil analisis (D) unsur naratif film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI untuk (5) menyimpulkan (F) bentuk komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI produksi Parkit Films (1983).

PEMBAHASAN

Grup Komedian Warkop DKI

Warkop DKI yang awalnya bernama Warkop Prambors identik dengan grup komedian terpelajar kampus yang menginterpretasikan perubahan politik era Orde Lama ke Orde Baru dengan satir komedi¹⁶. Dipelopori oleh Rudy Badil, Nanu, dan Kasino Hadiwibowo yang aktif tampil menghibur pada pentas seni perkampungan Universitas Indonesia, menarik perhatian Temmy Lesanpura produser Radio Prambors. Temmy Lesanpura mengajak Rudy Badil, Nanu, dan Kasino untuk siaran di Radio Prambors dan mulai resmi siaran pada tanggal 23 September 1973 sekaligus mulai saat itu resmi terbentuk

¹⁵Lexy J. Moleong, 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 9.

¹⁶Budiarto Shambaz, "Warung Happening Arts Kita" dalam *Main-main Jadi Bukan Main*, Rudy Badil dan Indro Warkop, ed., 2010. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), hlm. xxv.

grup Warkop Prambors. Topik awal siaran seputar kegiatan pecinta alam yang kemudian berkembang membahas kritik politik Orde Baru dengan segmen Obrolan Di Warung Kopi¹⁷.

Formasi Warkop Prambors semakin lengkap dengan bergabungnya Wahyu Sardono tahun 1975 dan Indrojoyo Kusumonegoro tahun 1976. Popularitas Warkop Prambors menguat semenjak mengadakan lawakan panggung dan memproduksi kaset rekaman lawakan produksi Pramaqua Record. Warkop Prambors semakin dikenal masyarakat sebagai kelompok komedian yang tidak hanya lucu di radio saja tapi juga lucu di atas panggung dan di kaset-kaset rekaman. Seiring popularitas yang semakin menguat dan jadwal pentas yang semakin sibuk, Rudy Badil mengundurkan diri dari formasi Warkop Prambors. Badil mulai sibuk dengan tugasnya sebagai wartawan Kompas dan tidak lama berselang Nanu pun turut mundur dari formasi Warkop Prambors semenjak dirinya tutup usia tahun 1983. Warkop Prambors yang hanya tersisa tiga anggota semakin eksis di dunia hiburan tanah air dengan merambah ke dunia film dan resmi berganti nama menjadi Warkop Dono, Kasino, Indro, atau Warkop DKI. Dari tahun 1979 hingga 1994, Warkop DKI telah memproduksi 34 film¹⁸.

Unsur Naratif Film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI

Film secara umum terbentuk atas dua unsur, yakni unsur naratif dan unsur sinematik¹⁹. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam satu ruang dan waktu²⁰. Unsur-unsur atau elemen pokok naratif antara lain, alur, karakter, konflik dan *setting*²¹. Jadi, unsur naratif pada film mengandung logika bercerita berupa rangkaian peristiwa yang dialami tokoh, serta menjadi media berkomunikasi antara sutradara, pemain, kameramen, penata artistik, penata rias dan kostum, penata cahaya, penata suara, serta penonton dan kritikus film. Secara garis besar unsur naratif merupakan elemen dasar untuk memahami cerita dan rangkaian peristiwa pada film.

Secara keseluruhan unsur-unsur pokok naratif yang meliputi alur, karakter, konflik, dan *setting* pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI akan dikaitkan dengan sinopsis dari keseluruhan cerita untuk mengetahui hubungan kausalitas cerita dengan peristiwa. Berikut adalah sinopsis film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI yang digunakan sebagai acuan pembahasan analisis unsur-unsur naratif.

Perempuan adalah pembawa sial, itulah keyakinan yang selalu ditekankan Kasino kepada Dono dan Indro teman satu kos sekaligus anak buah Kasino di bengkel Beringin Motor Kasino Berkawan. Kasino melarang Dono dan Indro, agar tidak tertarik kepada pelanggan wanita, padahal secara diam-diam Kasino selalu merindukan seorang gadis yang fotonya ia temukan di sebuah majalah. Tanpa sengaja, ketika Dono sedang jaga malam, datang Marina yang diperankan oleh Eva Arnaz ke bengkel Beringin Motor Kasino Berkawan untuk memperbaiki mobilnya yang mogok. Kasino marah karena Marina belum membayar ongkos servis mobilnya. Tidak lama kemudian, Marina pindah ke rumah kos pak Us Us, tempat kos Kasino, Dono, dan Indro. Kasino terpesona melihat Marina dan mulai menghapus anggapannya tentang perempuan yang selalu mendatangkan kesialan serta ia juga melanggar ucapannya kepada Dono dan Indro dengan diam-diam mendekati Marina. Kasino berusaha keras mendekati Marina secara diam-diam, namun selalu gagal serta membuatnya mendapat kesialan dan justru Dono yang mendapat keuntungan bisa bermesraan dengan Marina.

¹⁷Wawancara dengan Indrojoyo Kusumonegoro, anggota grup komedian Warkop DKI, 28 Oktober 2016.

¹⁸ *Ibid*

¹⁹ Himawan Pratista, 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm. 1.

²⁰ *Ibid*, hlm. 33.

²¹ *Ibid*, hlm. 43.

Analisis Alur Film *Maju Kena Mundur Kena Warkop DKI*

Alur adalah jalan cerita atau alur cerita dari awal, tengah, dan akhir²². Alur merupakan rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio pada film. Sineas dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kausalitas²³. Jadi, alur atau alur pada film merupakan alur cerita dari awal, tengah, hingga akhir yang disajikan secara visual maupun audio dan terbagi menjadi tiga tahapan yakni, awal, tengah, dan akhir.

Alur struktur tiga babak terbagi menjadi tiga tahapan, yakni tahap awal permulaan konflik, tengah atau komplikasi masalah, dan tahap akhir resolusi masalah²⁴. Berdasarkan sinopsis cerita yang telah dipaparkan sebelumnya, alur cerita film *Maju Kena Mundur Kena* bisa dikategorikan menggunakan pola struktur tiga babak. Lebih detail tahapan alur film *Maju Kena Mundur Kena* digambarkan pada skema berikut :



Skema 2

Tahapan Alur Film *Maju Kena Mundur Kena Warkop DKI*

Tahap Awal

Tahap awal atau permulaan merupakan titik paling kritis pada sebuah film karena pada tahap ini awal cerita bermula. Pada tahap ini mulai diperkenalkan tokoh utama dan pendukung, diperkenalkan pula permasalahan, serta aspek ruang dan waktu cerita²⁵. Tahap awal pada film *Maju Kena Mundur Kena Warkop DKI* diawali dengan memperkenalkan tiga tokoh utama Dono, Kasino, Indro, serta para tokoh pendukung yakni, Marina (Eva Arnaz), Anita (Lydia Kandou), dan Pak Us Us. Masalah mulai muncul ketika Kasino berpesen kepada dua teman yang sekaligus anak buahnya di bengkel Beringin Motor Kasino Berkawan yakni Dono dan Indro untuk tidak menerima pelanggan wanita karena Kasino menganggap wanita bisa menimbulkan kesialan.

Tanpa sengaja, ketika Dono sedang jaga malam, datang Marina (Eva Arnaz) ke bengkel untuk memperbaiki mobilnya yang mogok. Dono membantu memperbaiki mobil Marina namun lupa tidak meminta biaya servis. Hal tersebut membuat Kasino marah karena

²²Sony Set dan Sita Sidharta, 2006. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: PT Grasindo, hlm. 26.

²³ Pratista, *Op.cit.* hlm. 34.

²⁴ Sony Set dan Sita Sidharta, *Op.cit.* hlm. 27.

²⁵ Pratista, *Op.cit.* hlm. 45.

Dono telah melanggar larangannya menerima pelanggan wanita ditambah lagi pelanggan tersebut belum membayar ongkos servis mobilnya. Alur cerita mulai berubah ketika tidak lama setelah peristiwa malam itu Marina pindah kos ke tempat Kasino dan kawan kawan. Kasino terperanjat, karena ternyata Marina adalah gadis yang ia rindukan selama ini dan sejak titik inilah tahap tengah dimulai.

Tahap Tengah

Tahap tengah sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama untuk menyelesaikan masalah yang telah dimunculkan pada *alur* tahap awal²⁶. Permasalahan yang telah dimunculkan pada tahap awal mengalami perumitan dengan munculnya tokoh-tokoh pendukung. Tahap tengah dimulai dengan Kasino terkejut melihat kedatangan Marina menjadi teman satu kosnya. Kasino jatuh cinta diam-diam kepada Marina dan mulai menghapus anggapannya tentang wanita yang dianggap selalu mendatangkan kesialan. Kasino secara diam-diam mulai melakukan berbagai cara untuk mendekati Marina tanpa sepengetahuan Dono dan Indro, namun usahanya selalu mendatangkan kesialan malah justru Dono yang mendapat untung. Kakek dan nenek Marina datang berkunjung ke kos berniat menjodohkan Marina dengan seorang lelaki. Karena tidak ingin dijodohkan, Marina meminta Dono untuk berpura-pura menjadi suaminya. Hal tersebut membuat Kasino cemburu dan semakin meningkatkan usahanya untuk mendapatkan cinta Marina. Kasino diam-diam mengirim surat ajakan kencan kepada Marina, namun aksinya ketahuan oleh Dono dan Indro yang seketika membuat Kasino merasa sangat malu sekaligus pada momentum tersebut terjadi klimaks cerita.

Tahap Akhir

Tahap akhir adalah klimaks cerita. Pada tahap inilah cerita film mencapai titik ketegangan konflik tertinggi hingga konflik berakhir, tercapai penyelesaian masalah, serta kesimpulan cerita atau resolusi. Tokoh utama bisa mencapai tujuannya dan bisa juga tidak. Mulai tahap inilah tempo cerita makin menurun hingga cerita film berakhir²⁷. Puncak ketegangan terjadi saat Dono dan Indro memergoki Kasino yang diam-diam kencan makan malam berdua dengan Marina di sebuah restoran. Akhirnya Dono, Kasino, dan Indro membuat kesepakatan untuk menganggap dua wanita teman kos mereka adalah saudara dan tidak boleh ada yang saling pacaran diantara mereka berlima.

Film *Maju Kena Mundur Kena* diakhiri dengan adegan pertandingan sepak bola wanita. Dono menyamar menjadi wanita untuk melengkapi kekurangan pemain tim kosnya, pak Us Us menjadi pelatih tim, sedangkan Kasino dan Indro tampil sebagai wasit. Tim tersebut memenangkan pertandingan namun penyamaran Dono ketahuan saat alat kelaminnya terkena hantaman bola. Film berakhir dengan adegan saling bantu antara Dono, Kasino, Indro dan konflik perseteruan antara ketiganya di awal cerita telah berakhir. Film *Maju Kena Mundur Kena* diakhiri dengan adegan pertandingan sepak bola wanita. Dono menyamar menjadi wanita untuk melengkapi kekurangan pemain tim kosnya, pak Us Us menjadi pelatih tim, sedangkan Kasino dan Indro tampil sebagai wasit. Tim tersebut memenangkan pertandingan namun penyamaran Dono ketahuan saat alat kelaminnya terkena hantaman bola. Film berakhir dengan adegan saling bantu antara Dono, Kasino, Indro dan konflik perseteruan antara ketiganya di awal cerita telah berakhir.

²⁶ *Ibid*, hlm. 45.

²⁷ *Ibid*, hlm. 46.

Analisis Karakter Tokoh Pada Film *Maju Kena Mundur Kena Warkop DKI*

Peran tokoh dibagi menjadi peran protagonis, antagonis, tritagonis, dan peran pembantu²⁸. Masing-masing karakter peran mempunyai perwatakan yang berbeda-beda. Untuk menganalisis peran-peran pada film, dapat menggunakan tiga segi karakterisasi perwatakan yakni fisiologis (ciri-ciri fisik), psikologis (tingkah laku), dan sosiologis (status sosial)²⁹. Pada film *Maju Kena Mundur Kena Warkop DKI* terdapat sembilan tokoh yang menjalankan alur cerita, yakni Dono, Kasino, Indro, Marina, Anita, Pak Us Us, Bu Us Us, Kakek, dan Nenek Marina. Masing-masing tokoh memiliki peran dan karakterisasi perwatakan yang berbeda-beda.

Peran Protagonis

Peran protagonis adalah peran yang mewakili hal-hal positif dalam kebutuhan cerita. Peran ini biasanya cenderung menjadi tokoh yang disakiti, baik, dan menderita sehingga akan menimbulkan simpati penonton³⁰. Tokoh protagonis pada film *Maju Kena Mundur Kena* adalah Dono dan Indro.

Peran Antagonis

Peran antagonis adalah kebalikan dari peran protagonis. Peran ini mewakili hal-hal negatif dalam kebutuhan cerita dan cenderung menjadi tokoh yang menyakiti tokoh protagonis. Peran ini yang biasanya menjadi biang keladi terjadinya konflik³¹. Tokoh antagonis pada film *Maju Kena Mundur Kena* adalah Kasino.

Peran Tritagonis

Peran tritagonis adalah peran pendamping, baik untuk peran protagonis maupun untuk peran antagonis. Peran ini bisa menjadi pendukung atau penentang tokoh sentral, tetapi bisa juga sebagai penengah atau perantara antar tokoh sentral³². Tokoh protagonis pada film *Maju Kena Mundur Kena* adalah Marina, Anita, dan Pak Us Us.

Peran Pembantu

Peran pembantu adalah peran yang berfungsi sebagai tokoh pelengkap, gunanya untuk mendukung rangkaian cerita. Kehadiran tokoh peran ini tergantung pada kebutuhan cerita. Jika tidak diperlukan pelengkap tokoh, peran ini tidak dimunculkan, misalnya peran ayah, ibu, saudara, dan lain-lain³³. Tokoh peran pembantu pada film *Maju Kena Mundur Kena* yakni bu Us Us, serta kakek dan nenek Marina.

Analisis Konflik Pada Film *Maju Kena Mundur Kena Warkop DKI*

Konflik mempunyai peran penting dalam cerita karena menjadi elemen pokok dalam usaha menghidupkan cerita, serta memunculkan sebab akibat pada cerita. Konflik dimunculkan untuk menimbulkan pertentangan pada sebuah keadaan sehingga tercipta dramatik cerita yang menarik³⁴. Pada film *Maju Kena Mundur Kena* terdapat rangkaian

²⁸Elizabeth Lutters, 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo, hlm. 80.

²⁹Suyatna Anirun. 1998. *Menjadi Aktor, pengantar kepada seni peran untuk pentas dan sinema*. Bandung: Rekamedia Multiprakarsa hlm. 137.

³⁰Lutters, *Op.Cit*, hlm. 81.

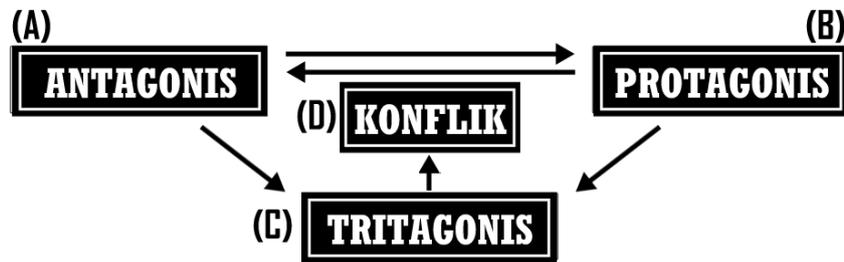
³¹*Ibid*, hlm. 81.

³²*Ibid*, hlm. 81.

³³*Ibid*

³⁴Saliman, 1996. dalam Skripsi Ari Heryanto. *Unsur-Unsur Naratif Pada Program Drama Serial Presion Break Season 1*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Media Rekam, Jurusan Televisi, 2014. hlm. 45.

konflik yang saling berhubungan satu sama lain. Secara lebih detail dapat dicermati dari skema berikut :



Skema 3

Skema Konflik Film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI
(Penyusun : Niko Dwi Ariyanto, 2016)

Skema 3, Skema Konflik Film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI digambarkan perseteruan antara tokoh (A) antagonis dengan (B) protagonis memperebutkan tokoh (C) tritagonis. Hal tersebut kemudian memicu munculnya (D) konflik.

Tokoh antagonis (Kasino) melarang tokoh protagonis (Dono dan Indro) teman satu kos sekaligus anak buahnya di bengkel untuk mendekati wanita. Kasino mengatakan bahwa wanita bisa mendatangkan kesialan. Muncul tokoh tritagonis yakni Marina, penghuni baru di rumah kos tempat tinggal Dono, Kasino, dan Indro sekaligus dari situlah konflik perseteruan antara tokoh antagonis dan protagonis terjadi. Kasino tertarik kepada Marina, begitu pula dengan Dono dan Indro. Kasino mendekati Marina secara diam-diam karena ia pernah mengatakan bahwa wanita adalah sumber kesialan. Kemudian muncul peran pembantu yakni kakek dan nenek Marina yang semakin memanas konflik. Kakek dan nenek Marina tiba-tiba datang menjenguk sekaligus hendak menjodohkan Marina. Karena tidak ingin dijodohkan, Marina meminta Dono untuk berpura-pura menjadi suaminya. Hal tersebut memunculkan kecemburuan dari Kasino dan Indro.

Kasino semakin gencar mendekati Marina, ia nekat diam-diam mengirim surat rahasia ajakan kencan malam berdua kepada Marina. Kencan rahasia itu ketahuan dan membuat konflik mencapai titik ketegangan tertinggi. Dono dan Indro marah kepada Kasino karena telah melanggar perkataannya sendiri. Kasino melarang Dono dan Indro mendekati wanita tapi ia sendiri malah ketahuan kencan dengan wanita. Kasino yang merasa malu akhirnya meminta maaf kepada Dono dan Indro. Klimaks konflik mulai menurun. Dono, Kasino, Indro membuat kesepakatan, tidak ada yang boleh jatuh hati kepada Marina. Cerita berakhir, Kasino sebagai tokoh antagonis tidak berhasil mendapatkan tujuannya.

Analisis Setting Pada Film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI

Setting adalah lokasi cerita ditempatkan atau diwadahi³⁵. *Setting* merupakan latar terjadinya peristiwa bersama segala propertinya. Pada film, *setting* umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks cerita³⁶. Jadi, *setting* adalah lokasi cerita ditempatkan dan merupakan latar terjadinya peristiwa bersama segala propertinya. Tanpa *setting* cerita tidak mungkin dapat berjalan. Film *Maju Kena Mundur Kena* memakai beberapa *setting* dengan dua lokasi utama yakni rumah kos pak Us Us, dan bengkel Beringin Motor Kasino Berkawan. Sebagian besar peristiwa terjadi pada dua tempat tersebut. Selain dua *setting* utama, film *Maju Kena Mundur Kena* juga memiliki enam *setting* pendukung yakni, wahana rekreasi, Moonlight Bar & Resto, rumah kos Marina, jalan kompleks perumahan, restoran, dan stadion Taman Sari.

³⁵ Lutters. *Op-cit*, hlm. 56.

³⁶ Pratista. *Op-cit*, hlm. 62.

Teknik Komedi Film *Maju Kena Mundur Kena Warkop DKI*

Kata komedi semula digunakan untuk setiap naratif yang berakhir bahagia (*happy ending*)³⁷. Komedi adalah membenaran terbaik bagi pembaharuan dan merupakan pikiran-pikiran yang berusaha mengkoreksi sopan santun dan tata tertib kehidupan manusia melalui kegembiraan dan kelucuan³⁸. Pertunjukan komedi berusaha mengkoreksi kehidupan manusia dengan mempertontonkan perbuatan buruk dan bodoh yang bertujuan menjadi cerminan penonton untuk meluruskan penyimpangan moral dan etika.

Komedi merupakan *genre* film paling populer diantara semua *genre* lainnya. Film komedi berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakter tokohnya dengan penyelesaian cerita yang memuaskan penonton (*happy ending*)³⁹. Film komedi selalu menawarkan sesuatu yang membuat penonton tersenyum bahkan tertawa. Secara umum, film komedi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu komedi slapstik dan komedi situasi⁴⁰. Perbeedua jenis film tersebut terdapat pada teknik komedi yang digunakan untuk memunculkan kelucuan.

Komedi slapstik adalah komedi yang memunculkan kelucuan dengan teknik mengeksploitasi fisik para pemainnya. Menampilkan kesialan, kerugian, kesakitan dan penderitaan yang dialami tokoh dalam film agar penonton tertawa⁴¹. Sedangkan komedi situasi adalah komedi yang memunculkan kelucuan melalui situasi yang dibentuk pada alur dan irama film⁴². Terdapat perbedaan teknik yang digunakan untuk memunculkan kelucuan antara komedi slapstik dan komedi situasi, namun pada intinya tujuan keduanya tetap sama yakni membuat penonton tertawa.

Komedi atau lawakan pada film yang terpenting adalah cerita pada skenario harus benar-benar lucu dan penuh humor⁴³. Jadi, seluruh materi dengan berbagai teknik komedi sudah tertulis pada skenario dan para pemeran hanya memerankan karakter masing-masing sesuai dengan skenario dan arahan sutradara tanpa harus berusaha melucu.

Pada komedi atau lawakan Jawa, disebutkan ada beberapa teknik melawak antara lain : Teknik potong jalan, teknik menjerumuskan, perintah yang sukar dilaksanakan, teknik kata-kata berulang, teknik ngunandika, teknik bertengkar tanpa ujung pangkal, plesedan, struktur kalimat dan loncatan arti⁴⁴. Teknik tersebut dirumuskan berdasarkan teknik lawakan yang terdapat pada pertunjukan komedi R. Soesanto Goenoprawiro seorang pelawak legendaris dari Yogyakarta. Pada intinya, teknik komedi digunakan untuk membuat kelucuan yang tersusun rapi pada sebuah pertunjukan komedi baik di panggung maupun film-film komedi.

Arthur Asa Berger mengemukakan teknik-teknik komedi berdasarkan program-program komedi di Amerika dan dalam konteks budaya Amerika. Terdapat 41 teknik komedi yang dikelompokkan pada 4 kategori dasar yakni *Languange*, *Logic*, *Identity*, dan *Action*⁴⁵. Seluruh kategori dasar teknik komedi Artur Asa Berger dimunculkan melalui adegan-adegan

³⁷Chairul Anwar, 2005. *Drama Bentuk-Gaya, dan Aliran*. Yogyakarta: Elkhapi, hlm. 41.

³⁸*Ibid*, hlm. 42.

³⁹Himawan Pratista, 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm. 17.

⁴⁰Teguh Trianton, 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu, hlm. 30.

⁴¹*Ibid*, hlm. 31.

⁴²*Ibid*, hlm. 30.

⁴³Soedarsono, *et, al*, 1984. *Gamelan, Drama Tari, dan Komedi Jawa*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, hlm. 100.

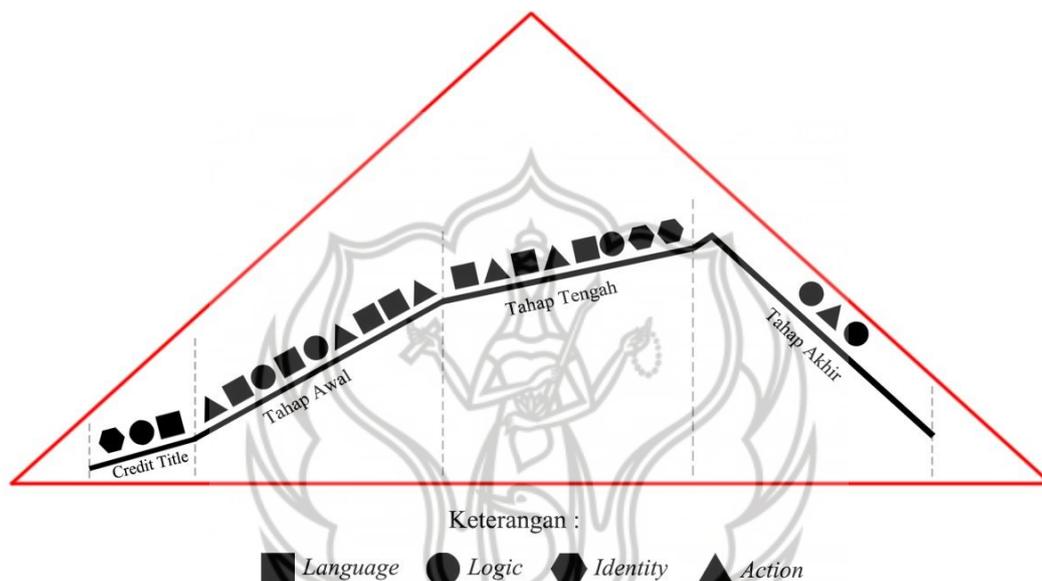
⁴⁴*Ibid*, hlm. 94 – 97.

⁴⁵Arthur Asa Berger, 1998. *An Anathomy of Humor*, dalam Sicilia Anastasya, “Teknik-Teknik Humor Dalam Program Komedi Di Televisi Swasta Nasional Indonesia” *e-Journal Komunikasi*, Vol. I, No. 1, Tahun 2013, Universitas Kristen Petra Surabaya, hlm. 5.

komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena*. Namun, beberapa aspek teknik pada masing-masing kategori dasar tersebut tidak dimunculkan pada film *Maju Kena Mundur Kena*.

Teknik komedi kategori *Language*, dimunculkan teknik *Bombast*, *Infantilism*, *Misunderstanding*, *Pun*, *Repartee*, *Ridicule*, dan *Sarcasm*. Teknik komedi kategori *Logic* memunculkan teknik *Malicious Pleasure*, *Absurdity*, *Conceptual Surprise*, *Ignorance*, dan *Repetition*. Teknik komedi kategori *Identity* memunculkan teknik *Embarrassment*, *Transformation*, dan *Visual surprise*. Teknik komedi kategori *Action* memunculkan teknik *Chase*, *Exaggeration*, *Peculiar face*, dan *Slapstick*.

Teknik komedi Arthur Asa Berger diterapkan pada adegan komedi yang dimunculkan pada runtutan alur mulai dari tahap *credit title*, hingga tahap akhir film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI. Detail penerapan teknik komedi Arthur Asa Berger pada tahapan alur film *Maju Kena Mundur Kena* dapat dilihat pada Skema 4 Bentuk komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI.



Skema 4
Bentuk komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI
(Penyusun: Niko Dwi Ariyanto, 2016)

Skema 4 Bentuk komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* diterapkan 4 kategori dasar teknik komedi Arthur Asa Berger yakni *Language*, *Logic*, *Identity*, dan *Action*. Masing-masing kategori dasar teknik komedi Arthur Asa Berger dimunculkan melalui adegan komedi pada empat tahapan alur mulai dari *credit title*, tahap awal, tahap tengah, hingga tahap akhir film *Maju Kena Mundur Kena*.

1. *Credit Title*

Pada tahap *credit title* film *Maju Kena Mundur Kena*, dimunculkan teknik komedi kategori *Identity*, *Logic*, dan *Language* pada tiga adegan komedi. Adegan komedi pertama pada tahap *credit title* film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Identity* teknik *Visual Surprise*, memunculkan kelucuan melalui perubahan visual atau fisik yang tidak terduga. Teknik *Visual Surprise* dimunculkan pada adegan Dono saling mengedipkan mata dengan seorang wanita yang sedang bermain bom bom car, kemudian ia memberitahu Indro ada wanita cantik sambil menunjuk ke arah bom bom car merah yang sedang dinaiki oleh orang berambut panjang. Puncak tawa muncul ketika Dono yang awalnya terlihat girang sketika ekspresinya berubah menjadi kaget melihat orang berambut panjang di

bombom car tersebut ternyata sudah bukan lagi wanita cantik yang dilihatnya diawal dan sudah berubah menjadi laki-laki. Perubahan fisik yang tidak terduga mampu memunculkan tawa.

Adegan komedi kedua pada tahap *credit title* film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kotegori *Logic* teknik *Repetition*, pengulangan kelucuan dari situasi yang sama. Teknik *Repetition* dimunculkan pada adegan Dono, Kasino, Indro melirik wanita ketika sedang bersepeda dan membuat mereka menabrak trotoar jalan hingga terjatuh dari sepeda. Dono, Kasino, Indro bersepeda berpapasan dan melirik tiga orang wanita yang sedang joging hingga membuat mereka terperosok dan terjatuh dari sepeda. Dono, Kasino, Indro memalingkan pandangan ketika berpapasan dengan dua orang wanita di pinggir pantai dan kemudian mereka menabrak pantat kerbau hingga terjatuh dari sepeda.

Adegan komedi ketiga pada tahap *credit title* film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kotegori *Language* teknik *Repartee*, kelucuan yang diciptakan dengan mengolok-olok secara verbal, dalam dialog cerdas. Teknik *Repartee* dimunculkan pada adegan Dono, Kasino, Indro menabrak pantat kerbau hingga terjatuh ketika sedang mengendarai sepeda tandem tiga dengan posisi Kasino paling depan memegang kendali sepeda. Indro marah dan mengolok-olok Kasino dengan mengatakan “Aduh... Cewek lu ogah, pantat kebo lu sikat!”. Gaya Indro mengolok-olok secara verbal, dalam dialog cerdas mampu memunculkan tawa.

2. Tahap Awal

Pada tahap awal film *Maju Kena Mundur Kena*, dimunculkan teknik komedi kategori *Language*, *Logic*, dan *Action* pada sembilan adegan komedi. Adegan komedi pertama pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kotegori *Action* teknik *Chase*, kelucuan dengan mengejar seseorang atau sesuatu. Teknik *Chase* dimunculkan pada adegan mobil yang dikendarai Dono, Kasino Indro tiba-tiba mogok. Setelah diperiksa, ternyata tidak ada masalah dengan mesin mobil tersebut. Kasino marah kemudian menendang mobilnya yang mogok. Tiba-tiba mobil menyala dan berjalan sendiri tanpa ada yang mengendarai. Dono, Kasino, Indro berlari mengejar mobil yang berjalan sendiri tanpa pengendara menimbulkan tawa.

Adegan komedi kedua pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kotegori *Language* teknik *Ridicule*, memunculkan kelucuan dengan memanipulasi kata untuk membuat orang lain menjadi terlihat bodoh secara verbal atau nonverbal. Teknik *Ridicule* dimunculkan pada adegan Indro mengajak Dono adu suwit untuk menentukan piket jaga malam bengkel. Indro membodohi Dono dengan membuat aturan jika Dono kalah, Dono yang jaga, dan jika Indro tidak menang, Indro tidak jaga. Dono tertipu dengan manipulasi kata pada peraturan yang dibuat Indro. Mereka pun mulai adu suwit dengan hasil Indro yang kalah. Sesuai manipulasi kata yang dibuatnya, Indro pun tidak jaga malam karena dirinya tidak memenangkan adu suwit. Dono terlihat bodoh. Ia merasa ada yang janggal dari peraturan yang dibuat Indro. Dono mencoba berfikir mencari kejanggalan tersebut namun tetap tidak tahu dan menerima konsekuensi untuk jaga malam bengkel. Ekspresi wajah Dono yang terlihat bodoh karena telah tertipu oleh manipulasi kata yang dibuat Indro memunculkan kelucuan dan menimbulkan tawa.

Adegan komedi ketiga pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kotegori *Logic* teknik *Malicious Pleasure*, memunculkan kelucuan dengan menertawai kemalangan orang lain atau menjadikan orang lain sebagai korban humor. Teknik *Malicious Pleasure* dimunculkan pada adegan Marina datang ke bengkel Beringin Motor Kasino Berkawan pada tengah malam hujan lebat untuk meminta tolong memperbaiki mobilnya yang mogok. Dono seorang montir yang ketika itu berjaga malam di bengkel mau memperbaiki mobil Marina asalkan permintaannya dituruti. Marina

menolak karena merasa dirinya adalah pelanggan yang tidak seharusnya melayani montir. Dono memanfaatkan logika realitas yakni orang yang terdesak dan sangat butuh bantuan akan menuruti apapun permintaan si penolong. Dono berada pada posisi penolong yang memanfaatkan kesempatan untuk menjadikan Marina orang yang butuh pertolongan sebagai korban humornya. Marina butuh bantuan Dono untuk memperbaiki mobilnya yang mogok, kesempatan tersebut dimanfaatkan Dono untuk menjadikan Marina objek humornya. Dono meminta Marina menuruti permintaannya yang tidak masuk akal dan tidak selayaknya diminta seorang montir kepada pelanggan bengkel. Marina yang merasa butuh mobilnya diperbaiki tidak bisa menolak karena Dono mengancam tidak mau memperbaiki mobil Marina jika ia menolak. Aksi Dono menjadikan Marina korban humornya terlihat menjengkelkan namun menimbulkan tawa penonton.

Adegan komedi keempat pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Language* teknik *Sarcasm*, memunculkan kelucuan dengan mengucapkan komentar menggigit bernada tajam, sarkasme secara verbal. Teknik *Sarcasm* dimunculkan pada adegan Dono, Kasino, dan Anita sedang menyaksikan pertunjukan tari perut di sebuah *Bar*. Anita mencoba menirukan tarian penari perut sambil tetap duduk di kursinya dan mempamerkan tariannya kepada Kasino dan Dono. Secara spontan Kasino berkomentar dengan sindiran, ia mengatakan tarian Anita lumayan bisa untuk membersihkan kursi. Sindiran yang diucapkan Kasino mampu memunculkan tawa.

Adegan komedi kelima pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Logic* teknik *Absurdity*, memunculkan kelucuan dengan menciptakan situasi yang bertentangan dengan semua aturan logika. Teknik *Absurdity* dimunculkan pada adegan seorang pelayan di *Moonlight Bar and Restaurant* sedang berjoget sambil membawa nampan berisi dua gelas minuman. Melihat kelakuan pelayan tersebut, bos *Moonlight Bar and Restaurant* marah kemudian mendorong kepala si pelayan hingga tersungkur. Nampan berisi dua minuman yang dibawa si pelayan pun terbalik. Secara tak terduga, kejadian tidak masuk akal terjadi. Si pelayan yang tadinya tersungkur secara tiba-tiba kembali berdiri tegak dan dua gelas minuman diatas nampan yang dibawanya tidak tumpah dan menimbulkan tawa.

Adegan komedi keenam pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Action* teknik *Peculiar Face*, memunculkan kelucuan dengan membuat ekspresi wajah yang lucu. Teknik *Peculiar Face* dimunculkan pada adegan Dono menyelip masuk ke rumah kos Marina berniat menagih ongkos service mobil. Dono diam-diam mencuri dan memakan sepotong kue tart. Dono makan terburu-buru hingga tersedak. Ekspresi wajah Dono ketika tersedak terlihat lucu dan menimbulkan tawa.

Adegan komedi ketujuh pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Language* teknik *Bombast*, memunculkan kelucuan melalui cara bicara yang muluk-muluk. Teknik *Bombast* dimunculkan pada adegan Indro bertanya kepada Dono peristiwa apa saja yang terjadi ketika Dono menagih biaya service mobil ke kos Marina. Dono bercerita dengan melebih-lebihkan peristiwa yang sebenarnya. Dono bercerita dengan gaya bicara muluk-muluk untuk membuat Indro percaya dan tidak menyadari bahwa ia sedang berbohong. Indro terlihat sangat antusias mendengarkan cerita Dono dan tidak menyadari bahwa Dono sedang berbohong. Bualan cerita dengan gaya bicara muluk-muluk yang ditunjukkan Dono terlihat mampu menimbulkan tawa.

Adegan komedi kedelapan pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Language* teknik *Misunderstanding*, memunculkan kelucuan melalui kesalahan menafsirkan situasi. Teknik *Misunderstanding* dimunculkan pada adegan seorang wanita datang ke bengkel Beringin Motor Kasino Berkawan. Kasino menghampiri dan langsung memarahi wanita tersebut. Ia mengira wanita itu adalah Marina yang belum membayar ongkos service mobil. Dono berusaha memberitahu Kasino bahwa

wanita itu bukanlah Marina, namun ucapan Dono tidak dihiraukan sedikitpun oleh Kasino. Tidak lama kemudian, telfon bengkel berbunyi. Kasino bergegas mengangkat telfon tersebut. Kasino kaget ketika mendengar suara si penelfon yang ternyata adalah Marina dan seketika ia menyadari bahwa wanita yang telah dimarahinya bukanlah Marina. Si wanita merasa tidak terima telah dimarahi oleh Kasino karena salah tuduh. Si wanita marah dan membuat Kasino nampak ketakutan. Kesialan yang menimpa Kasino karena salah menafsirkan situasi mampu menimbulkan tawa.

Adegan komedi kesembilan pada tahap awal alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Action* teknik *Slapstic*, memunculkan kelucuan dengan membuat lelucon yang kasar secara fisik. Teknik *Slapstic* dimunculkan pada adegan seorang wanita marah tidak terima atas tuduhan Kasino dan hendak menampar Kasino. Kasino menghindari, sehingga Dono yang terkena tamparan. Si wanita masih sangat marah mencoba memukul Kasino lagi dan berhasil membuat Kasino terjatuh. Kekerasan fisik yang dialami Dono dan Kasino menimbulkan tawa.

3. Tahap Tengah

Pada tahap tengah film *Maju Kena Mundur Kena*, dimunculkan teknik komedi kategori *Language, Logic, Identity* dan *Action* pada delapan adegan komedi. Adegan komedi pertama pada tahap tengah alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Language* teknik *Misunderstanding*, memunculkan kelucuan melalui kesalahan menafsirkan situasi. Teknik *Misunderstanding* dimunculkan pada adegan Pak Us Us mengenakan kaos dan sarung nampak sedang bermain burung perkutut di halaman rumah. Beberapa kali sarung pak Us Us hampir melorot dan ia pun menggulungnya agar tidak melorot. Tanpa disadari, sarung yang ia pakai semakin terangkat keatas sehingga alat kelamin pak Us Us kelihatan. Bu Us Us kaget melihat suaminya yang tidak menyadari bahwa sarungnya terangkat keatas yang membuat alat kelaminnya kelihatan. Bu Us Us berusaha memberitahu suaminya dengan berteriak, "Pak. Burungnya!". Namun, Pak Us Us salah menafsirkan ucapan istrinya. Pak Us Us yang salah menafsirkan situasi lantas tertawa dan berkata, "Gimana? Hebat kan bu? Ibuk pasti senang deh burung yang ini". Bu Us Us bergegas mengambil handuk lalu menghampiri dan menutupi alat kelamin suaminya. Pak Us Us akhirnya tersadar bahwa ia telah salah menafsirkan situasi dan menimbulkan tawa penonton.

Adegan komedi kedua pada tahap tengah alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Action* teknik *Slapstic*, memunculkan kelucuan dengan membuat lelucon yang kasar secara fisik. Teknik *Slapstic* dimunculkan pada adegan Kasino mengalami kesialan saat berusaha menggoda Marina. Pertama, Kasino kepanasan saat membantu Marina memegang setrika yang masih panas. Kedua, Kasino terjepit meja lipat alas setrika. Ketiga, Kasino terkena benturan meja lipat alas setrika yang dibawa Marina. Kesialan yang menimpa Kasino menimbulkan gelak tawa.

Adegan komedi ketiga pada tahap tengah alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Language* teknik *Pun* memunculkan kelucuan melalui permainan makna kata, menyangkal tuduhan dengan mengubah makna kata. Teknik *Pun* dimunculkan pada adegan Marina hendak menyalakan kran air dicegah oleh pak Us Us karena kran air sedang rusak. Pak Us Us menggoda Marina, ia mengatakan akan memberi servis yang memuaskan untuk wanita secantik Marina. Bu Us Us mendengar ucapan pak Us Us menggoda Marina langsung marah dan menanyakan servis apa yang memuaskan. Teknik *pun* dimunculkan. Pak Us Us secara spontan menjawab pertanyaan Bu Us Us dengan mengubah makna kata servis yang awalnya digunakan untuk merayu Marina menjadi servis sesuai makna sebenarnya yaitu pelayanan. Pak Us Us mengatakan perusahaan air minum harusnya memberikan servis yang memuaskan agar kran air tidak sering macet. Aksi pak Us

Us menyangkal dengan mengubah makna kata secara spontan berhasil mengelabui istrinya. Bu Us Us yang awalnya marah langsung tersenyum dan percaya tanpa menyadari bahwa dirinya telah tertipu. Aksi spontan pak Us Us merubah makna kata mampu memunculkan tawa.

Adegan komedi keempat pada tahap tengah alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Action* teknik *Exaggeration*, memunculkan kelucuan dengan bereaksi secara berlebihan atau melebih-lebihkan reaksi. Teknik *Exaggeration* dimunculkan pada adegan kakek Marina menepuk pundak Dono hingga membuat Dono tersungkur. Dono menunjukkan reaksi berlebihan atau melebih-lebihkan reaksi. Aksi diberikan oleh Kakek Marina menepuk pundak Dono dan menghasilkan reaksi Dono tersungkur padahal hanya mendapat aksi tepukan pelan di pundaknya. Reaksi yang ditunjukkan Dono terlihat sangat berlebihan sehingga menimbulkan tawa.

Adegan komedi kelima pada tahap tengah alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Language* teknik *Infantilism* memunculkan kelucuan melalui permainan bunyi kata-kata pada dialog. Teknik *Infantilism* dimunculkan pada adegan seorang wanita bule datang ke bengkel Beringin Motor Kasino Berkawan untuk servis mobil. Dono langsung menghampiri wanita bule tersebut lalu berbasa-basi menanyakan negara asalnya. Wanita bule menjawab, ia berasal dari California lantas berbalik menanyakan hal yang sama kepada Dono. Dono Spontan menjawab ia berasal dari Kali Pasir, dekat Kaliurang, sebelah Kali Ciliwung. Permainan bunyi kata yang spontan tanpa memperhatikan kebenaran artinya, mampu menimbulkan tawa.

Adegan komedi keenam pada tahap tengah alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Logic* teknik *Ignorance* memunculkan kelucuan dengan menampilkan seseorang yang bertindak atau berperilaku dengan cara yang bodoh, naif, lugu, atau kekanak-kanakan. Teknik *Ignorance* dimunculkan pada adegan Indro diam-diam memasang balon di gaun seorang bule wanita pelanggan bengkel Beringin Motor Kasino Berkawan. Dono yang telah selesai memperbaiki mobil si bule wanita kaget melihat gaun bule tersebut terangkat karena ada balon terkait di gaun. Dono berusaha membantu mencopot balon yang terkait di gaun seorang bule wanita dengan mengendap-endap membuat si bule marah dan memukul Dono. Prilaku naif yang ditunjukkan Dono tersebut akhirnya memantik tawa penonton.

Adegan komedi ketujuh pada tahap tengah alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Identity* teknik *Transformation* memunculkan kelucuan dengan menampilkan seseorang atau sesuatu yang mengambil bentuk lain atau mengalami metamorfosis untuk mengelabui. Teknik *Transformation* dimunculkan pada adegan Pak Us Us marah karena ada yang menabrak pagar rumahnya hingga ambruk. Pak Us Us menuduh Indro sebagai pelakunya. Indro membantah dan mengatakan yang menabrak pagar rumah pak Us Us adalah taksi yang mengantar saudara kembarnya. Pak Us Us merasa tidak percaya Indro mempunyai saudara kembar. Pak Us Us meminta bertemu dengan saudara kembar Indro. Kepiawaiannya Indro memerankan dua karakter yang berbeda dalam lokasi dan waktu yang berdekatan dimunculkan untuk mengelabui pak Us Us. Indro pamit masuk kedalam rumah untuk memanggil saudara kembarnya. Tidak lama kemudian, Indro menemui pak Us Us dengan tampilan yang berbeda dengan memakai blangkon dan dialeg medok. Ia menyamar sebagai Dirno, saudara kembarnya dari desa. Pak Us Us kaget dan masih tidak percaya dan ingin bertemu Indro. Indro kembali menjadi dirinya semula, melepas blangkon dan kembali menjadi Indro. Alhasil usaha Indro memerankan bentuk lain dari dirinya berhasil mengelabui pak Us Us dan memunculkan tawa.

Adegan komedi kedelapan pada tahap tengah alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Identity* teknik *Embarrassment* memunculkan kelucuan dengan menampilkan situasi yang canggung di mana seseorang merasa tidak nyaman,

gelisah, atau malu. Teknik *Embarrassment* dimunculkan pada adegan Kasino nampak canggung, gelisah, bingung dan takut keberadaannya di restoran bersama Marina diketahui oleh Dono dan Indro. Ketakutan Kasino membuat tingkahnya menjadi aneh, terlihat canggung dan beberapa kali melakukan hal konyol. Kekonyolan pertama, hidung Kasino terkena ice cream karena kaget melihat kedatangan Dono dan Indro. Kekonyolan kedua, Kasino membaca majalah dengan posisi majalah terbalik. Kekonyolan ketiga, Kasino merangkak dibawah kolong meja makan hingga menimbulkan kegaduhan. Kekonyolan keempat, Kasino sangat panik hingga menabrak pelayan restoran yang sedang membawa kue tart dan membuat wajah pelayan tersebut kotor terkena tumpahan kue. Kasino yang nampak canggung, gelisah, dan panik hingga beberapa kali melakukan tindakan konyol mampu memunculkan tawa.

4. Tahap Akhir

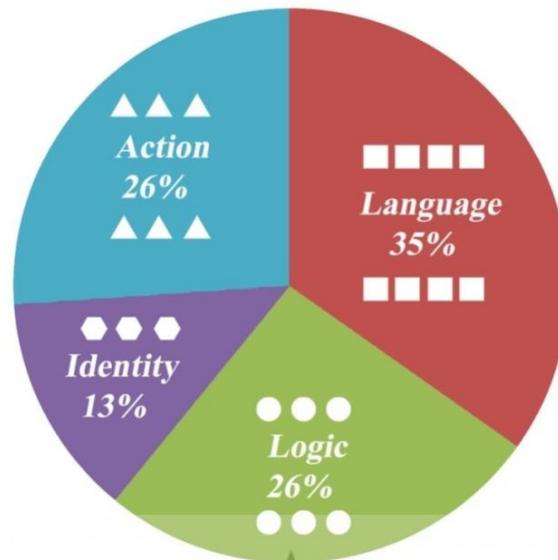
Pada tahap akhir alur film *Maju Kena Mundur Kena* dimunculkan teknik komedi kategori *Logic* dan *Action* pada tiga adegan komedi. Adegan komedi pertama pada tahap akhir alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Logic* teknik *Malicious Pleasure* memunculkan kelucuan dengan menertawai kemalangan orang lain atau menjadikan orang lain sebagai korban humor. Teknik *Malicious Pleasure* dimunculkan pada adegan Dono menyamar sebagai pemain pada pertandingan sepak bola wanita untuk membantu tim Marina dan Anita. Dono berhasil mencetak gol membuat rekan satu timnya kegirangan dan saling berciuman serta berpelukan tanpa mereka ketahui bahwa Dono sebenarnya adalah seorang laki-laki. Dono memanfaatkan penyamarannya untuk leluasa memeluk dan mencium para wanita satu timnya tidak terkecuali Marina wanita yang ia suka. Marina yang sebenarnya mengetahui bahwa Dono sedang menyamar pun tidak bisa menolak ketika Dono dengan sengaja memanfaatkan kesempatan untuk memeluk dan menciumnya setelah mencetak gol. Aksi Dono memanfaatkan penyamarannya terlihat menjengkelkan namun menimbulkan tawa penonton.

Adegan komedi kedua pada tahap akhir alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Action* teknik *Slapstic*, memunculkan kelucuan dengan membuat lelucon yang kasar secara fisik. Teknik *Slapstic* dimunculkan pada adegan Dono menyamar sebagai pemain pada pertandingan sepak bola wanita. Dono berkelahi dengan dan memukul seorang pemain tim lawan. Pemain lawan mencoba membalas, namun Dono cepat menghindar dan ia berhasil memukul kepala lawannya lagi. Aksi kekerasan fisik yang dilakukan Dono terlihat lucu dan memancing tawa.

Adegan komedi ketiga pada tahap akhir alur film *Maju Kena Mundur Kena* menerapkan teknik komedi kategori *Logic* teknik *Conceptual Surprise* memunculkan kelucuan dengan mengelabui penonton menggunakan suatu perubahan konsep yang tak terduga atau tiba-tiba. Teknik *Conceptual Surprise* dimunculkan pada adegan Kasino berperan sebagai hakim garis dan Indro sebagai wasit utama pada pertandingan sepak bola wanita. Kasino terkena pukulan hingga terkapar ketika sedang memisahkan pemain yang sedang bertrok. Indro yang seharusnya menolong Kasino merubah konsep logika realitas dengan tidak langsung menolong namun menghitung satu sampai sepuluh layaknya wasit pada pertandingan tinju. Hingga hitungan kesepuluh, Kasino tak kunjung berdiri kembali. Indro berteriak "K.O" dan penonton di stadion bersorak hingga terjatuh dari tribun. Perubahan konsep secara tiba-tiba tersebut yang akhirnya memantik tawa penonton.

Teknik komedi Arthur Asa Berger diterapkan pada adegan komedi yang dimunculkan pada runtutan alur mulai dari tahap *credit title*, hingga tahap akhir film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI. Arthur Asa Berger mengelompokkan teknik komedi pada 4 kategori dasar yakni *Languange*, *Logic*, *Identity*, dan *Action*. Penerapan teknik komedi Arthur Asa Berger pada adegan komedi film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI

berdasarkan alur komedi dapat dilihat pada grafik 3, Penggunaan teknik komedi Arthur Asa Berger pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI, Parkit Films, 1983.



Grafik 2

Penggunaan teknik komedi Arthur Asa Berger pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI, Parkit Films, 1983
(Penyusun: Niko Dwi Ariyanto, 2016)

Berdasarkan Grafik 2, film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI paling banyak memunculkan teknik komedi kategori *Language*, dimunculkan pada 8 adegan komedi dari jumlah keseluruhan 23 adegan komedi dengan prosentase 35%. Teknik komedi kategori *Logic* dan *Action* terbanyak kedua dimunculkan pada film *Maju Kena Mundur Kena* dengan prosentase 26%, masing-masing dimunculkan pada 6 adegan komedi dari jumlah keseluruhan 23 adegan komedi. Teknik komedi kategori *Identity* paling sedikit dimunculkan hanya pada 3 adegan komedi dari jumlah keseluruhan 23 adegan komedi dengan prosentase 13%. Mengacu pada hasil analisis grafik 2, dapat disimpulkan bentuk komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* lebih mengutamakan humor verbal daripada humor nonverbal (*action*).

Pada dasarnya, masing-masing kategori teknik komedi Arthur Asa Berger saling berkaitan dan saling memperkuat dalam memunculkan tawa. Teknik komedi kategori *Language* memunculkan humor melalui kata-kata diperkuat oleh teknik komedi kategori *Identity* melalui karakter tokoh yang mengucapkan kata-kata serta diperkuat pula oleh teknik komedi kategori *Action* melalui ekspresi lucu tokoh yang menjadi korban humor kata-kata. Teknik komedi kategori *Logic* memunculkan humor melalui hasil pemikiran yang diwujudkan dan diperkuat oleh teknik komedi kategori *Identity* melalui karakter tokoh yang mewujudkan pemikiran serta didukung pula oleh teknik komedi kategori *Action* melalui tokoh yang tertimpa kesialan akibat dari pemikiran yang kerap memutarbalikkan logika.

Teknik komedi kategori *Identity* memunculkan humor melalui karakter yang diperankan atau penampilan yang digunakan diperkuat oleh teknik komedi kategori *Language* melalui dialog yang diucapkan, *Logic* melalui logika berfikir, serta teknik komedi kategori *Action* melalui tingkah laku yang sesuai dengan identitas diri karakter tokoh yang memunculkan gelak tawa. Teknik komedi kategori *Action* memunculkan humor melalui tindakan fisik yang diperkuat oleh teknik komedi kategori *Language* melalui kata-kata untuk memunculkan kesialan fisik, teknik komedi kategori *Logic* melalui pemutarbalikkan logika yang berakibat kesialan fisik, serta teknik komedi kategori *Identity* melalui penampilan tokoh yang sesuai untuk menerima kekerasan fisik.

KESIMPULAN

Arthur Asa Berger mengemukakan teknik-teknik komedi berdasarkan program-program komedi di Amerika dan dalam konteks budaya Amerika. Ada 4 kategori dasar yakni *Language (The humor is verbal)*, *Logic (The Humor is Ideational)*, *Identity (The Humor is Existensial)*, dan *Action (The Humor is Physical or Nonverbal)*. Empat kategori dasar teknik komedi Arthur Asa Berger nampak dimunculkan pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI, namun ada beberapa aspek teknik pada masing-masing kategori dasar tersebut tidak digunakan.

Pada kategori *Language*, dimunculkan teknik *bombast*, *infantilism*, *Misunderstanding*, *Pun*, *Repartee*, *Ridicule*, dan *Sarcasm*. Pada kategori *Logic* dimunculkan teknik *Malicious Pleasure*, *Absurdity*, *Conceptual Surprise*, *Ignorance*, dan *Repetition*. Pada kategori *Identity* memunculkan teknik *Embarrassment*, *Transformation*, dan *Visual Surprise*. Pada kategori *Action* memunculkan teknik *Chase*, *Exaggeration*, *Peculiar Face*, dan *Slapstick*. Prosentase Teknik Komedi Arthur Asa Berger Pada Film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI menunjukkan bahwa *Language* adalah teknik humor yang paling banyak digunakan pada film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI, yakni sebesar 35%, *Logic* dan *Action* di urutan kedua sebesar 26%, dan *Identity* pada urutan terakhir yakni 13%. Jika mencermati hasil prosentase tersebut, dapat diketahui model komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* lebih mengutamakan humor verbal daripada humor nonverbal (*action*).

Bentuk komedi pada film *Maju Kena Mundur Kena* nampak runtut dan sebagian besar menggunakan teknik komedi kategori *Language*. Hal tersebut menyimpulkan bahwa pada penggarapan film komedi *Maju Kena Mundur Kena* trio Dono Kasino Indro sangat disiplin pada skenario. Arizal sebagai sutradara juga dinilai memiliki *sense of humor* bagus dan juga cara menyutradari film komedi yang baik. Kematangan konsep, materi komedi, serta teknik komedi yang dibentuk secara runtut dari awal hingga akhir membuat film *Maju Kena Mundur Kena* Warkop DKI mampu memikat penonton melalui adegan-adegan komedi yang dimunculkan hingga berhasil meraih penghargaan Piala Antemas untuk film terlaris Festival Film Indonesia tahun 1983-1984.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, Sicilia. "Teknik-Teknik Humor Dalam Program Komedi Di Televisi Swasta Nasional Indonesia" dalam *Jurnal e-Komunikasi*, Vol. I. No. 1. Tahun 2013, hlm. 1 s/d 11. Surabaya: Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya
- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor, pengantar kepada seni peran untuk pentas dan sinema*. Bandung: Rekamedia Multiprakarsa
- Anwar, Chairul. 2005. *Drama Bentuk-Gaya, dan Aliran*. Yogyakarta: Elkhapi
- Azwar, Saifudin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badil, Rudy dan Indro, ed., 2010. *Main-main Jadi Bukan Main*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG)
- Biran, Misbach. 2009. *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa*. Jakarta: Komuitas Bambu
- Iskandar, Eddy, D. 1987. *Mengenal Perfilman Nasional*. Bandung: Rosda Offset

- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo
- Mabruri, Anton. 2013. *Panduan Penulisan Naskah TV Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo
- Maryaeni. 2005. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Moleong, Lexy, J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurhuda, Heru. "Kritik Sosial Dalam Film Komedi Warkop DKI Tahun 1980-1994" dalam *e-Journal Pendidikan Sejarah*, Volume 2, No. 3, Oktober 2014, hlm. 48 s/d 60. Surabaya: Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Saliman, 1996. dalam Skripsi Ari Heryanto. *Unsur-Unsur Naratif Pada Program Drama Serial Presion Break Season 1*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Media Rekam, Jurusan Televisi, 2014
- Set, Sony., dan Sita Sidharta. 2006. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: PT Grasindo
- Soedarsono, et, al, 1984. *Gamelan, Drama Tari, dan Komedi Jawa*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta Cv
- Surahmad, Winarno. 1980. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito
- Swasono, Agung. 2014. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu

NARA SUMBER

Indrodjojo Kusumonegoro, 58 tahun, anggota grup Warkop DKI, Kayu Putih Tengah no. IIA, Pulomas, Jakarta Timur.