



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB IV

ANALISIS

Pada Bab IV penulis akan menganalisis dan menghasilkan jawaban dari rumusan masalah. Penulis akan menganalisis proses yang telah dilakukan pada Bab III dan hasil skenario yang telah diciptakan oleh penulis berdasarkan studi literatur pada Bab II. Di antara lain, penulis akan menganalisis bagaimana penerapan karakter pendukung dapat menjadi pembentuk komedi sebagai sub-genre dalam skenario film panjang “Khayal Belaka”.

4.1 Karakter dalam Film

Corbett (2013) berpendapat bahwa sebuah karakter lebih baik dihasilkan terlebih dahulu baru konfliknya (hlm. 9). Selain itu, Corbett juga mengatakan bahwa karakter ini bisa terinspirasi dari alam bawah sadar manusia, seperti mimpi atau mungkin dari manusia yang memang sudah ada (hlm. 10). Dalam penulisan skenario ini, penulis memperoleh karakter utama yang terinspirasi dari manusia yang memang sudah ada. Konflik dari karakter ini kemudian diperoleh dari kelemahannya.

Phillips dan Huntley (2004) mengatakan bahwa penulis harus mengetahui fungsi setiap karakter dalam cerita, Phillips dan Huntley kemudian menjelaskan dua tipe karakter berdasarkan fungsinya dalam cerita. Karakter tersebut adalah *objective characters* yang mempunyai fungsi dramatis, sedangkan *subjective characters* dapat menciptakan sudut pandang yang *relateable* bagi penonton (hlm. 21). Untuk *subjective characters* dalam penulisan skenario ini, terdapat karakter utama yang

merupakan protagonis bernama Almer Uwais. Almer merupakan protagonis yang dapat mewakili sudut pandang bagi para penonton karena cerita skenario film “Khayal Belaka” jalan berdasarkan keputusannya. Selain itu, karakter ini dapat menjadi *relateable* bagi penonton karena ia mempunyai sifat yang parno dan gampang panik seperti manusia pada jaman sekarang yang ingin hidup serba instan.

Selain Almer Uwais, terdapat karakter penghalang untuk mewakili sudut pandang penonton yang tidak setuju dengan Almer. Karakter penghalang ini bernama Almira Ufairah. Almira adalah sahabat Almer yang merasa bahwa Almer terlalu gampang memercayai segala sesuatu. Sedangkan untuk *objective characters*, setiap karakter dalam skenario “Khayal Belaka” merupakan karakter *objective* karena dapat menambahkan fungsi dramatis. Karakter-karakter ini adalah Almer Uwais, Almira Ufairah, Anfasa Salsabila, Adrian Nugroho, Bastian Ruhiyat, Endah Sari, Dwi Andhika, Johannes Prawiro, dan Hari Hutagalung.

4.1.1 Penerapan Archetypes

Meskipun semua karakter merupakan karakter *objective*, Phillips dan Huntley (2004) kembali mengelompokkan *objective characters* menjadi dua elemen berdasarkan porsi karakter. Elemen yang pertama adalah *driver character* yang merupakan karakter penggerak utama cerita dan aksinya menentukan jalan cerita, selain itu karakter ini mempunyai motivasi yang cukup kuat. Elemen selanjutnya adalah *passenger character* yang hanya mengikuti atau menumpang cerita. Selain itu, mereka mempunyai sifat khusus dan mudah untuk mempengaruhi *driver character* dalam cara berpikir. Karakter-karakter ini juga dapat mengubah plot (hlm. 30-32).

Dua elemen tersebut kemudian dikelompokkan kembali menjadi *archetypes* yang mempunyai fungsi lebih rinci sesuai dengan kebutuhan cerita. Terdapat delapan jenis *archetypes* karakter secara keseluruhan, yaitu protagonis, antagonis, *reason*, *emotion*, *sidekick*, *skeptic/trickster*, *guardian*, dan *contagonist* (hlm. 24-27). Karakter yang memasuki *driver character* adalah protagonis, antagonis, *guardian*, dan *contagonist* (hlm. 31). Karakter yang memasuki *passenger character* di antara lain adalah *sidekick*, *reason*, *emotion*, dan *skeptic* (hlm. 32). Setelah penulis menganalisis karakter dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat karakter-karakter yang dirancang sesuai dengan fungsinya dalam cerita. Meskipun seperti itu, penulis hanya akan menjelaskan *passenger character* atau karakter pendukung karena mempunyai batasan. Berikut merupakan karakter pendukung dalam skenario “Khayal Belaka” berdasarkan *archetypes* -nya:

1. *Reason*

Karakter *reason* dalam skenario ini adalah dokter Hari Hutagalung. Sesuai dengan definisi Phillips dan Huntley (2004), karakter ini mengambil keputusan berdasarkan logikanya (hlm.27). Hal ini dibuktikan oleh reaksinya ketika Almer mengatakan sesuatu yang tidak masuk akal baginya, ia langsung menentangnya. Seperti adegan di mana Almer berkata bahwa penyakit ibunya sudahlah parah menurut halodoc, dokter Hari hanya terdiam dan tetap teguh dengan keputusannya.

2. *Emotion*

Karakter *emotion* dalam skenario ini adalah Ibu Almer yang bernama Endah Sari. Menurut Phillips dan Huntley (2004), karakter ini adalah karakter yang

sangat emosional dan rentan berubah (hlm.27). Endah dalam skenario ini sangatlah emosional, seperti di saat Almer mengatakan bahwa Endah akan dioperasi, ia langsung menangis karena takut. Tindakannya sangat terpengaruhi oleh emosinya.

3. *Sidekick*

Terdapat dua karakter *sidekick* dalam skenario ini yang bernama Dwi Andhika dan Johanes Prawiro. Mereka merupakan sahabat Almer dari kecil. Oleh karena itu, mereka sangatlah setia dalam mendukung Almer walaupun terkadang hal yang Almer lakukan tidak masuk akal. Sebagai contoh adalah adegan di mana mereka ikut membantu Almer dalam merampok rumah mewah untuk dapat membayar uang operasi Ibu Almira. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Phillips dan Huntley (2004) yang berkata bahwa *sidekick* merupakan pendukung setia bagi protagonist (hlm. 28).

4. *Skeptic/Trickster*

Dalam skenario “Khayal Belaka” terdapat seorang *skeptic* atau *trickster* yang bernama Bastian Ruhiyat. Ia merupakan guru lamanya Almer yang mengajar agama, tetapi sekarang ia sudah menjadi agen properti. Sesuai dengan definisi yang dikemukakan oleh Phillips dan Huntley (2004), karakter ini selalu bertentangan dengan *sidekick* dan tidak mendukungnya (hlm. 28). Pak Bastian ini seringkali ragu dengan Dwi dan Johan dan selalu mempunyai pendapat sendiri. Seringkali karakter ini menipu protagonist. Namun, karakter ini seringkali terlihat bingung. Sebagai contoh adalah ketika Almer sudah tidak lagi memikirkan mitos yang mengikatnya, tetapi Pak Bastian mengungkit-

ungkitnya kembali dengan memaksa Almer untuk memberikan ‘air sakti’ kepada Ibu Almer.

Setelah dikelompokkan menjadi *archetypes*, Phillips dan Huntley (2004) mengatakan bahwa seseorang harus memahami ketidakkonsistenan diri sendiri terlebih dahulu secara internal untuk dapat mengeksplorasi dan memahami karakter semakin dalam (hlm. 30). Oleh karena itu, penulis memperdalam dan mengenal karakter lebih dari dengan cara merancang *3 dimensional character* yang nanti juga akan dibahas.

Karakter-karakter dalam skenario “Khayal Belaka” juga memiliki kemiripan terhadap penemuan pola karakteristik. Hal ini didasarkan oleh pola karakteristik menurut Phillips dan Huntley (2004) yang didasarkan oleh *archetypes* dan elemen porsi karakternya. Untuk *driver character*, protagonis akan mengejar dan mempertimbangkan. Antagonis yang mencegah atau menentang dan mempertimbangkan protagonis kembali. *Contagonist* yang menghalangi dan memberi godaan. *Guardian* adalah yang membantu dan mempunyai hati nurani (hlm. 39). Sedangkan untuk *passenger character*, terdapat *sidekick* yang mendukung dan setia dengan protagonis. *Reason* yang mempunyai kontrol terhadap dirinya sendiri dan selalu logis. *Emotion* yang selalu tidak dapat mengontrol diri dan selalu berdasarkan perasaannya. Sementara untuk *skeptic*, ia akan selalu menentang dan mempunyai pendapat sendiri (hlm.40).

Pola-pola tersebut kemudian diterapkan dalam skenario “Khayal Belaka”. Berikut merupakan karakter dan contoh yang telah diterapkan berdasarkan pola karakteristiknya:

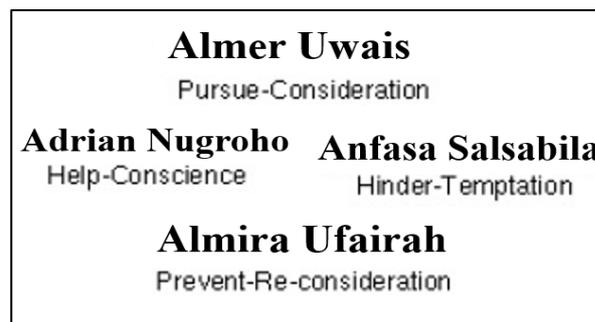
1. Almer Uwais adalah protagonis yang memiliki karakteristik aktif dalam mengejar keinginannya. Dalam suatu adegan, ia bahkan rela untuk merampok rumah seseorang agar dapat menyelamatkan ibunya. Selain itu, ia merupakan karakter yang selalu mempertimbangkan keputusannya. Dalam suatu situasi di mana ia sudah benar-benar bulat tidak ingin ibunya untuk dioperasi. Namun, adiknya, Anfasa mengata-ngatainya bodoh sehingga ia kembali bimbang.
2. Almira Ufairah adalah antagonis yang memiliki karakteristik yang menentang protagonis, tetapi ia juga mempertimbangkan protagonis kembali. Ini dibuktikan dalam adegan di mana Almira tidak ingin bicara dengan Almer ketika ia sedang dibutuhkan. Namun, Almira kemudian panik sendiri ketika ia mendapat kabar bahwa penyakit Ibu Almer tambah menjadi-jadi.
3. Anfasa Salsabila adalah *contagonist* yang menghalangi protagonis dan mempersuasi protagonis sehingga protagonis tergoyah. Ini dibuktikan dengan adegan di mana Almer pulang tiba-tiba dari kantornya dan mengurus ibunya ketika ia mendapat kabar bahwa Ibu Almira baru saja masuk rumah sakit. Anfasa kemudian mengatainya bahwa Almer bukanlah teman yang baik, sehingga hal tersebut membuat Almer pergi ke rumah sakit untuk menemani Almira.
4. Adrian Nugroho adalah *guardian* yang membantu Almer dalam memutuskan kebimbangan yang berpengaruh besar nantinya. Hal ini dibuktikan dengan

adanya adegan di mana Almer sangatlah bingung dengan mitos yang mengikatnya dengan Almira dan berakhir dalam menemui Adrian yang memberikan saran untuk pergi ke Habib Dzaki yang dapat memutuskan mitos tersebut. Walaupun Almer membayarnya karena ia sudah viral, ia tetap mempunyai hati nurani untuk Almer. Hal ini dibuktikan dengan adegan di mana Adrian langsung membalas Almer yang sedang kebingungan, meskipun Almer belum membayarnya.

5. Dwi Adhika dan Johannes Prawiro adalah *sidekick* Almer dalam skenario “Khayal Belaka”. Mereka merupakan pendukung Almer dan selalu mempunyai setia padanya. Pernyataan ini diperkuat dengan mereka yang selalu mendukung Almer dalam segala hal, seperti adegan di mana mereka harus merampok dan merendahkan standar mereka dengan merampok rumah seseorang agar Ibu Almira dapat dioperasi dan Almer akan tenang.
6. Dokter Hari Hutagalung adalah karakter *reason*. Ia merupakan karakter yang dapat mengontrol diri dan bertindak sesuai logika. Hal ini terbukti dalam adegan di mana Almer tidak memercayainya ketika ia mengatakan bahwa penyakit Ibu Almer tidaklah parah. Namun, Dokter Hari tidak mempedulikannya dan tetap memberi obat sesuai dengan sepengetahuannya.
7. Endah Sari adalah *emotion* yang tidak dapat mengontrol diri dan bertindak sesuai dengan perasaannya. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya adegan di mana Endah menjadi gugup ketika melihat dokter yang menanganinya ganteng.

8. Bastian Ruhiyat atau Pak Bastian adalah *skeptic* yang selalu menentang atau tidak percaya ketika diberikan suatu fakta. Hal ini terbukti ketika ia diberitahu bahwa takdir Almer dan Almira itu sama dan dapat dibuktikan dengan adanya tanda lahir yang sama di telapak kaki mereka. Ia saking tidak percayanya langsung mengecek hal tersebut saat itu juga.

Sesuai dengan apa yang dianalisis Phillips dan Huntley (2004) terhadap pembabatan terhadap karakter *driver* dan *passenger*. Berikut merupakan karakteristik di bawah masing-masing karakter *archetypes* dalam skenario film panjang “Khayal Belaka”:



Gambar 4.1. *Driver Character* Khayal Belaka dan Karakteristiknya.



Gambar 4.2. *Passenger Character* Khayal Belaka dan Karakteristiknya.

4.1.2 Karakter Pendukung

Phillips dan Huntley (2004) mengatakan bahwa karakter pendukung biasanya merupakan karakter-karakter yang hanya mengikuti cerita karakter utama, karakter ini disebut sebagai *passenger character* (hlm. 25). Karakter-karakter ini kemudian mempunyai peran serta fungsi mereka sendiri sesuai dengan *archetypes* (hlm.40). Namun, Corbett (2013) mengatakan bahwa karakter pendukung harus mempunyai sifat *opaque*. Mereka sebenarnya bisa mempunyai kisahnya sendiri tanpa harus melibatkan protagonis (hlm.285).

Dari pernyataan Corbett, penulis menangkap bahwa sebenarnya karakter pendukung sama dengan protagonist. Mereka bahkan dapat menggantikan posisi protagonis karena mereka mempunyai kisahnya mereka sendiri. Oleh karena itu, Field (2005) mengatakan bahwa karakter selalu mempunyai apa yang ingin dituju, mempunyai misi atau keinginan sendiri dan motivasi (*motive*), sehingga hal ini mendorong mereka bertindak ketika mengikuti alur skenario (hlm. 63-64). Berikut merupakan keinginan (*wants*) dan *motive* karakter pendukung dalam skenario “Khayal Belaka”:

1. Dwi Andhika

Wants: Dwi ingin menjadi seseorang yang selalu berguna.

Motive: Membuktikan kepada orang tuanya yang sering meremehkan.

2. Johannes Prawiro

Wants: Johannes ingin membalas budi kepada teman-temannya.

Motive: Teman-temannya selalu ada di situ ketika ia terpuruk.

3. Hari Hutagalung

Wants: Menjadi dokter yang terkenal dan kaya.

Motive: Sudah bersusah payah membayar pendidikannya sampai bisa menjadi dokter.

4. Endah Sari (Ibu)

Wants: Menjadi selebgram dan hidup bahagia dengan anak-anaknya.

Motive: Membuktikan bahwa seorang janda dapat hidup bahagia tanpa suami.

5. Bastian Ruhiyat

Wants: Melakukan survei properti di daerah rumah Almer.

Motive: Jarang ada yang menjual rumah di daerah tersebut dan ia berpikir bahwa akan menjadi agen properti satu-satunya.

4.1.3 3 Dimentional Character untuk Karakter Pendukung

Berdasarkan pernyataan Ballon (2012), karakter seringkali terjebak dalam cerita klise dan sangat stereotip (hlm.39). Karakter-karakter ini hanya dilihat dari satu dimensi. Sedangkan menurut Egri (1972) manusia mempunyai tiga kedalaman dimensi. Tiga kedalaman ini adalah psikologi, fisiologi, dan sosiologi (hlm. 33). Penulis kemudian menangkap bahwa seorang karakter harus mempunyai tiga kedalaman tersebut agar cerita tetap menarik. Oleh karena itu, dalam skenario “Khayal Belaka” setiap karakter memiliki tiga kedalaman dimensi. Dalam penulisan ini terdapat batasan masalah yang hanya akan membahas karakter-karakter pendukung dalam skenario “Khayal Belaka”. Penulis hanya akan menganalisis tiga kedalaman dimensi karakter pendukung.

Berikut merupakan tiga dimensi karakter pendukung yang ada dalam skenario “Khayal Belaka”:

1. Dwi Andhika

Tabel 4.1. Tabel 3D Character Dwi Andhika

Dwi Andhika	
Psikologi	Keterangan
Jenis kelamin	Laki-laki
Umur	26 Tahun
Tinggi badan	174 cm
Berat badan	70 kg
Warna Rambut	Hitam lurus hitam pendek dan klimis.
Warna Mata	Cokelat tua.
Warna kulit	Sawo matang.
Postur tubuh	Tegak, Mesomorph.
Penampilan	Selalu berpenampilan rapi dan kekinian, memakai kaca mata.
Cacat/Tanda lahir	Mempunyai tahi lalat di mulut.
Keturunan/Ras	Betawi.
Sosiologi	Keterangan
Kelas Sosial	Menengah ke atas.
Pekerjaan	Dealer Mobil.
Pendidikan	S1 Ilmu Komunikasi.
Kehidupan Rumah Tangga	Hidup bersama kedua orangtuanya, memiliki kakak laki-laki yang sudah tidak tinggal bersamanya.
Agama	Kristen
Kebangsaan	Indonesia
Peran serta dalam lingkungan	Seorang dealer yang berpendidikan dan mempunyai uang.
Pandangan politik	Kapitalisme.
Hal yang digemari dan Hobi	Ia suka mendengarkan cerita teman-temannya dan membaca buku self help yang menurutnya sangat berguna.
Fisiologi	Keterangan
Kehidupan seks	Tidak aktif, tetapi mempunyai pasangan.
Premis dan Ambisi	Dapat membuktikan kepada orangtuanya bahwa ia dapat menjadi orang yang berguna.
Frustrasi/kekecewaan	Belum pernah ada kegagalan.
Tempramen	Melankolis dan Phlegmatis.
Sikap	Agresif, kreatif, <i>sociable, anxious, depressed, guilt feelings, moody, emotional.</i>

Kompleksitas	Mudah depresi.
Ekstrovert/Introvert/Ambivert	Ekstrovert
Kualitas yang dimiliki	Spontan dan terdengar lucu.
<i>Intelligence Quotient</i>	140

2. Johannes Prawiro

Tabel 4.2. Tabel 3D Character Johannes Prawiro

Johanes Prawiro	
Psikologi	Keterangan
Jenis kelamin	Laki-laki
Umur	26 Tahun
Tinggi badan	180 cm
Berat badan	75 kg
Warna Rambut	Hitam bergelombang panjang, mempunyai brewok.
Warna Mata	Cokelat tua.
Warna kulit	Sawo matang.
Postur tubuh	Bungkuk, Ectomorph.
Penampilan	Selalu berpenampilan berantakan dan selalu memakai jaket kulit yang sama.
Cacat/Tanda lahir	Mempunyai tahi lalat di telapak kaki.
Keturunan/Ras	Jawa.
Sosiologi	Keterangan
Kelas Sosial	Menengah.
Pekerjaan	Freelance Graphic Designer.
Pendidikan	S1 Desain Komunikasi Visual
Kehidupan Rumah Tangga	Hidup bersama kedua orangtuanya.
Agama	Islam
Kebangsaan	Indonesia
Peran serta dalam lingkungan	Seorang anak seni yang setia dan unik, walaupun berantakan.
Pandangan politik	Sosialisme.
Hal yang digemari dan Hobi	Ia suka mendengarkan lagu indie, meminum kopi, menikmati senja, dan menggambar cepat (<i>sketch</i>).
Fisiologi	Keterangan
Kehidupan seks	Tidak aktif dan tidak mempunyai pasangan.
Premis dan Ambisi	Ingin membalas budi ke teman-temannya yang selalu ada di saat ia terpuruk.

Frustrasi/kekecewaan	Ketika orang tuanya tidak menyetujui cita-citanya sebagai seniman.
Tempramen	Melankolis.
Sikap	Agresif, kreatif, <i>lively, active, sensation seeking, anxious, irrational, shy, moody, emotional.</i>
Kompleksitas	Tidak memiliki phobia, tetapi suka menangis dan memikirkan hidup.
Ekstrovert/Introvert/Ambivert	Introvert.
Kualitas yang dimiliki	Sangat puitis dalam berbicara.
<i>Intelligence Quotient</i>	120

3. Hari Hutagalung

Tabel 4.3. Tabel 3D Character Hari Hutagalung

Dr. Hari Hutagalung	
Psikologi	Keterangan
Jenis kelamin	Laki-laki
Umur	45 Tahun
Tinggi badan	175 cm
Berat badan	75 kg
Warna Rambut	Hitam pendek ikal.
Warna Mata	Cokelat tua, memakai kacamata.
Warna kulit	Sawo matang.
Postur tubuh	Tegak, endomorph.
Penampilan	Rapi dan selalu menggunakan kemeja serta jas dokternya.
Cacat/Tanda lahir	Mempunyai tahi lalat di mata.
Keturunan/Ras	Batak.
Sosiologi	Keterangan
Kelas Sosial	Atas.
Pekerjaan	Dokter spesialis.
Pendidikan	S2 Dokter Sp. PD.
Kehidupan Rumah Tangga	Hidup bersama ayah, istri, dan ketiga anaknya.
Agama	Kristen
Kebangsaan	Indonesia
Peran serta dalam lingkungan	Dokter yang egois, tetapi berpendidikan tinggi.
Pandangan politik	Kapitalisme.
Hal yang digemari dan Hobi	Ia suka mendengarkan lagu jazz dan membaca komik. Ia biasanya pergi ke konser jazz bersama istrinya.

Fisiologi	Keterangan
Kehidupan seks	Aktif, mempunyai seorang istri.
Premis dan Ambisi	Menjadi orang terpandang dan dokter terkenal.
Frustrasi/kekecewaan	Merasa gagal dalam membahagiakan ibunya.
Tempramen	Koleris.
Sikap	Agresif, Egosentris, <i>tough minded, sociable, dominant, assertive, venturesome, moody, tense.</i>
Kompleksitas	Tidak memiliki phobia, tetapi sangat mudah marah.
Ekstrovert/Introvert/Ambivert	Ambivert.
Kualitas yang dimiliki	Mempunyai kespontanan dalam berpendapat.
<i>Intelligence Quotient</i>	135.

4. Endah Sari

Tabel 4.4. Tabel 3D Character Endah Sari

Endah Sari	
Psikologi	Keterangan
Jenis kelamin	Perempuan
Umur	58 Tahun
Tinggi badan	155 cm
Berat badan	60 kg
Warna Rambut	Hitam panjang bergelombang dan memakai hijab.
Warna Mata	Cokelat tua, memakai kaca mata.
Warna kulit	Putih.
Postur tubuh	Agak bungkuk, Endomorph.
Penampilan	Selalu memakai daster dan hijab.
Cacat/Tanda lahir	Mempunyai tahi lalat di mata.
Keturunan/Ras	Sunda.
Sosiologi	Keterangan
Kelas Sosial	Menengah.
Pekerjaan	Berjualan kue online.
Pendidikan	SMP.
Kehidupan Rumah Tangga	Hidup bersama kedua anaknya, Almer dan Fasa.
Agama	Islam
Kebangsaan	Indonesia

Peran serta dalam lingkungan	Seorang ibu-ibu yang cerewet tetapi ramah dan mandiri.
Pandangan politik	Liberalisme.
Hal yang digemari dan Hobi	Ia sangat suka bergosip, membuat kue, memasak, dan suka melakukannya bersama dengan anaknya.
Fisiologi	Keterangan
Kehidupan seks	Tidak aktif dan janda.
Premis dan Ambisi	Menjadi selebgram dan bahagia bersama anak-anaknya.
Frustrasi/kecewaan	Gagal dalam pernikahannya.
Tempramen	Melankolis.
Sikap	Agresif, egosentris, kreatif, impersonal, <i>sociable, active, venturesome, sensation seeking, anxious, irrational, guilt feelings, moody, emotional.</i>
Kompleksitas	Takut kehilangan.
Ekstrovert/Introvert/Ambivert	Ekstrovert.
Kualitas yang dimiliki	Tidak mudah menyerah.
<i>Intelligence Quotient</i>	110.

5. Bastian Ruhiyat

Tabel 4.5. Tabel 3D Character Bastian Ruhiyat

Bastian Ruhiyat (Muhammad Burhannudin Ruhiyat)	
Psikologi	Keterangan
Jenis kelamin	Laki-laki
Umur	50 Tahun
Tinggi badan	175 cm
Berat badan	75 kg
Warna Rambut	Hitam pendek rapi.
Warna Mata	Cokelat tua.
Warna kulit	Putih.
Postur tubuh	Agak bungkuk, Mesomorph.
Penampilan	Selalu berpakaian rapi.
Cacat/Tanda lahir	Mempunyai tahi lalat di bibir.
Keturunan/Ras	Padang.
Sosiologi	Keterangan
Kelas Sosial	Menengah ke atas.
Pekerjaan	Agent Properti.
Pendidikan	S1 Psikologi.
Kehidupan Rumah Tangga	Hidup sendiri.

Agama	Islam
Kebangsaan	Indonesia
Peran serta dalam lingkungan	Agent properti yang pintar ngomong.
Pandangan politik	Kapitalisme
Hal yang digemari dan Hobi	Ia sangat suka memanjakan dirinya, seperti berbelanja dan berlibur. Ia biasanya berbelanja dengan rekan kerjanya dan berlibur sendiri.
Fisiologi	Keterangan
Kehidupan seks	Aktif melakukan seks bebas, belum menikah.
Premis dan Ambisi	Menjadi agen properti satu-satunya di daerah rumah Almer dan menjadi kaya.
Frustrasi/kekecewaan	Belum dapat mengaji dengan baik ketika ayahnya masih hidup.
Tempramen	Koleris dan Sanguin.
Sikap	Agresif, egosentris, tidak empati, keras kepala, <i>sociable, active, dominant, surgent</i> , pemberani, cari perhatian, <i>moody, emotional</i> .
Kompleksitas	Takut menjadi miskin.
Ekstrovert/Introvert/Ambivert	Ekstrovert.
Kualitas yang dimiliki	Pintar berbicara.
<i>Intelligence Quotient</i>	120.

Sesuai dengan perkataan Egri (1972), dengan adanya tiga kedalaman dimensi dalam setiap karakter (hlm. 36-38), penulis jadi dapat mengetahui apa respon tiap karakter ketika dihadapkan dengan situasi-situasi dalam skenario film “Khayal Belaka”. Bukan dalam bentuk karakter, melainkan dalam bentuk manusia.

4.2 Genre dalam Film

Menurut Derrida (dikutip dari Langford, 2013, hlm. 7) suatu film mempunyai jenis genre yang nantinya akan melatarbelakangi narasi film, bermacam-macam asumsi dan ekspektasi terhadap film, tujuan film dibuat, dan identitas serta ketertarikan dari macam-macam peran dalam proses ini. Oleh karena itu, penulis dapat mengetahui

genre yang diterapkan dalam skenario film “Khayal Belaka”. Sesuai dengan penjelasan Altman (1999), genre tersebut diterapkan oleh *filmmaker* atau penulis skenario (hlm.14).

Skenario film “Khayal Belaka” ini mempunyai *logline* seperti berikut: Di sebuah dunia dengan mitos yang mengatakan bahwa seseorang mempunyai garis takdir yang sama dengan orang lain, terdapat seorang laki-laki yang sangat memercayai takhayul mendapat kabar dari sahabatnya yang mempunyai garis takdir yang sama dengannya bahwa ibunya baru saja meninggal.

Dari *logline* tersebut, terdapat asumsi dan ekspektasi bahwa film ini akan melibatkan kematian. Kematian tentunya akan ada di setiap kehidupan manusia, selain itu kematian merupakan hal yang serius dan realistis. Tujuan film atau pesan film ini dibuat adalah untuk menyadarkan bahwa ketika takdir berkata lain, manusia tidak berdaya untuk merubahnya. Tujuan film ini adalah mengenai pertanyaan kehidupan yang sampai sekarang sebenarnya tidak ada yang dapat meyakinkan. Selain itu, karakter-karakter dalam film ini akan berinteraksi secara intens dan seringkali mempertanyakan hidup.

Meskipun menurut Mariani (2019) genre bervariasi dan terdapat sebelas genre utama menurut www.filmsite.org. Berdasarkan analisa *logline* skenario film “Khayal Belaka” dan unsur-unsur dalam filmnya, penulis telah menyimpulkan bahwa genre yang diterapkan dalam film tersebut adalah drama. Menurut www.filmsite.org, film drama menceritakan hal-hal serius, realistis, situasi

kehidupan, dan cerita yang melibatkan pengembangan karakter serta interaksi karakter yang intens.

4.3 Sub-genre

Menurut Altman (1999), kategori baru hadir ketika genre digabungkan dengan sub-genre (hlm.53). Penulis telah menganalisis bahwa skenario film “Khayal Belaka” menerapkan genre drama. Namun, sebuah sub-genre muncul karena adanya karakter-karakter pendukung (*passenger character*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya kategori baru, yaitu teknik komedi yang disampaikan oleh karakter-karakter pendukung dalam skenario film “Khayal Belaka”.

Penulis menambahkan komedi dalam sebuah genre drama karena menurut Styan (2005), genre drama diwakilkan oleh dua topeng, yaitu komedi dan tragedi (hlm. 251). Terlihat dari *logline* skenario film “Khayal Belaka”, film tersebut melibatkan tragedi. Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa komedi dapat menambal tragedi-tragedi yang manusia alami dalam kehidupan.

Penulis kemudian tidak lupa dengan peringatan Altman (1999) yang mengatakan bahwa penambahan genre itu berarti menambahkan wawasan terhadap genre yang telah ada (hlm. 53). Oleh karena itu, skenario film “Khayal Belaka” kemudian menambahkan tiga perubahan agar penambahan genre dapat diakui:

1. Altman (1999) mengatakan bahwa sub-genre harus ada penambahan yang berbeda dengan genrenya (hlm. 53). Sub-genre yang diterapkan adalah komedi, sehingga genre skenario film ini menjadi drama komedi. Terdapat beberapa teknik komedi yang digunakan oleh penulis dan disampaikan oleh karakter-

karakter pendukungnya dalam skenario tersebut. Sebagai contoh, dalam adegan di mana Almer, sang protagonis sedang serius ingin bertanya kepada Almira, sang antagonis mengenai ibunya yang meninggal. Namun, terdapat Pak Bastian, sang *skeptic* yang sama sekali tidak peduli dengan hal tersebut, melainkan bermain-main keran air untuk mengetes apakah rumah Ibu Almira sudah menggunakan air PAM atau belum. Selain itu, terdapat enam elemen *dark comedy* yang dapat diidentifikasi dalam skenario film “Khayal Belaka” dan akan dijelaskan dalam sub bab selanjutnya.

2. Meskipun terdapat elemen tambahan dalam sub-genre, Altman (1999) menegaskan bahwa film tersebut tidak boleh melepaskan elemen umum dan karakter yang mendasarkan genre tersebut (hlm.53). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, elemen genre drama masih terlihat dengan adanya situasi-situasi yang serius, mengenai kehidupan, dan realitas. Selain itu, karakter selain karakter pendukung dibuat selayaknya manusia yang takut dengan kematian, memiliki ego, dan hal realistis lainnya. Sebagai contoh, ketika Almira ingin membunuh diri karena ia sedang terpuruk.
3. Sesuai dengan pendapat Altman (1999), genre dan sub-genre yang diterapkan dalam skenario film “Khayal Belaka” secara jelas dapat langsung diidentifikasi melalui strukturnya. Genre drama yang mendasari film terbukti dengan adanya situasi serius seperti kematian dan sub-genre komedi yang disampaikan oleh karakter pendukung dapat membuat penonton ketawa.

Tanpa adanya karakter pendukung dalam skenario tersebut, akan hilang sub-genre karena karakter utama (*driver character*) sama sekali tidak menyampaikan lelucon.

4.4 Komedi sebagai Sub-genre

Berdasarkan pendapat Altman (1999), komedi telah ditandai dengan berbagai macam cara, memiliki berbagai macam karakter, mempunyai *tone* yang berbeda-beda, kostum, dan lain-lain. Oleh karena itu, komedi mempunyai kategorinya sendiri (hlm. 51). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat karakter-karakter pendukung yang menyampaikan lelucon dan bahkan menambahkan *tone* komedi dalam skenario tersebut. Selain itu, Blake (2015) mengatakan bahwa sebagian komedi bergantung pada narasinya dan kisah-kisah yang diceritakan. Namun, komedi sebenarnya mempunyai berbagai macam sub-genre kategorinya sendiri berdasarkan kisah-kisah yang diceritakan (hlm.39).

Penulis telah meneliti dan mencocokkan kategori komedi berdasarkan Blake (2015) dengan jenis kategori yang disajikan oleh skenario film “Khayal Belaka”. Komedi dalam skenario film “Khayal Belaka” dibentuk melalui karakter pendukung yang mengekspresikan sindiran kepada sebuah institusi, orang-orang kaya, dan generasi jaman sekarang. Berdasarkan penjelasan Blake (2015) mengenai setiap kategori sub-genre, komedi yang disajikan oleh skenario film “Khayal Belaka” adalah *dark comedy*. Menurut Blake, *dark comedy* adalah seperti satir atau sindiran. Biasanya hal-hal seperti ini mengambil unsur seperti institusi, kesucian dalam pernikahan, militer, pengadilan, pemerintahan, orang-orang kaya, eksklusivisme, generasi umur, dan bahkan Hollywood itu sendiri.

Adanya karakter pendukung bernama Bastian Ruhiyat menjadi salah satu bukti dari pernyataan ini. Bastian Ruhiyat dulunya merupakan guru agama yang dianggap sakti dan suci oleh murid-muridnya. Namun, karena ia sebenarnya mempunyai pikiran yang manusiawi, yaitu bahwa manusia memerlukan uang untuk hidup di bumi, ia menjadi seorang agen properti. Hal ini dibuktikan dengan keiingan yang sebenarnya ia inginkan pada awal skenario. Pada suatu adegan di mana Almer meminta bantuan Bastian Ruhiyat untuk mendoakan Ibu Almira, Bastian Ruhiyat menyutujuinya dengan tujuan untuk melakukan survei langsung sebuah rumah di daerah yang akan dijualnya.

Selain Bastian Ruhiyat dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat pula karakter pendukung yang merupakan Ibu Almer, Endah Sari. Karakter ini merupakan salah satu sindiran terhadap sebagian besar generasi jaman sekarang yang diperbudak oleh sosial media. Endah Sari adalah Ibu Almer yang berumur 58 tahun dan mengidap penyakit komplikasi, salah satunya adalah kolesterol tinggi dan diabetes. Namun, Endah ini masih sempat-sempatnya aktif dalam media sosialnya. Sosial media memperbudaknya, sehingga ia bahkan tidak memikirkan penyakitnya melainkan ingin menjadi *selebgram*. Hal ini ditegaskan lagi ketika ia ingin operasi, tetapi ia malah menanyakan pendapat orang-orang yang mengikutinya di sosial media.

Terdapat pula karakter pendukung dokter bernama Hari Hutagalung yang mempunyai unsur *dark comedy*. Karakter ini merupakan dokter yang suka sekali melebih-lebihkan pasiennya. Ia merupakan orang yang kaya karena seringkali melakukan praktek yang sebenarnya tidak diperlukan olah pasiennya. Hal ini

diperjelas dengan adanya adegan di mana ia menyuruh Endah untuk operasi seakan-akan penyakitnya itu mematikan dan bersifat mendesak. Sebelumnya ia juga melakukan pendekatan terhadap Endah agar ia dapat memercayainya.

Karakter pendukung yang sangat dekat dengan protagonis juga mempunyai unsur *dark comedy*. Karakter ini adalah *sidekick* yang bernama Dwi Andhika dan Johannes Prawiro. Mereka selalu mendukung protagonis bukan karena tulus, melainkan karena mempunyai *motive* yang menyangkut dengan keinginan protagonis. Dwi Andhika ingin membuktikan kepada orang tuanya bahwa ia merupakan orang yang berguna. Ia selalu mendukung protagonis agar dapat dilihat sebagai orang yang berguna dan berhasil. Sedangkan untuk Johannes Prawiro, ia memiliki rasa sungkan karena selalu mendapat bantuan dari protagonis. Rasa tersebut membuatnya merasa bahwa ia harus membantu protagonis untuk membalas budi.

4.5 Dark Comedy

Vonnegut (2014) mengatakan bahwa humor yang mengundang tawa biasanya didasarkan pada kekecewaan dan ketakutan terbesar manusia (hlm. 258). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, karakter pendukung menyerupai kekecewaan yang sering muncul di sekeliling masyarakat. Karakter pendukung bernama Bastian Ruhayat menyerupai panutan agama dalam masyarakat yang seringkali nyeleneh. Sedangkan karakter pendukung yang bernama Endah Sari menyerupai manusia generasi jaman sekarang yang diperbudak oleh sosial media atau *gadget*. Terdapat pula karakter pendukung yang merupakan seorang dokter bernama Hari Hutagalung. Karakter ini menyerupai dokter yang seringkali berbuat baik pada

pasien, agar pasien dapat memercayainya ketika ia melebih-lebihkan penyakit pasien tersebut.

Namun, apabila pemahaman Vonnegut (2014) mengenai *dark comedy* dibandingkan dengan teori Blake (2015), kekecewaan yang sering muncul di sekeliling masyarakat dapat dikategorikan sebagai *satire*. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan Blake (2015) yang mengatakan bahwa sub-genre komedi *satire* menyadarkan manusia bahwa ada sesuatu yang salah di masyarakat (hlm. 100). Pernyataan tersebut menimbulkan kekecewaan yang sering muncul di sekeliling masyarakat. Terdapat pula pernyataan Blake (2015) mengenai sub-genre komedi *farce* yang memperbolehkan penipuan, *slapstick*, *exaggeration*, dan pencurian identitas (hlm. 112). Pernyataan tersebut juga dapat memunculkan kekecewaan di sekeliling masyarakat. Maka dari itu, diharuskan untuk memakai teori Styan (2005) mengenai *dark comedy* agar sub-genre film “Khayal Belaka” tidak rancu.

Menurut Styan (2005), terdapat enam elemen yang perlu diperhatikan untuk membuat *dark comedy* yang terdiri atas tragedi dan komedi *tragicomedy* (hlm. 251). Penulis telah menganalisis skenario film “Khayal Belaka” sesuai dengan enam elemen yang Styan (2005) peringati. Berikut merupakan hasil analisis penulis:

1. Melibatkan Penonton

Dark comedy perlu melibatkan penonton dengan menyatukan pemikiran dan emosi yang ada dalam cerita (hlm. 251-254). Dalam skenario film “Khayal Belaka” telah terdapat persamaan karakter pendukung dengan penonton, hal

ini adalah pernyataan di mana manusia jarang sekali melakukan sesuatu dengan tulus. Karakter-karakter pendukung film ini memiliki *motive* yang memaparkan tingkah laku mereka. Sebagai contoh adalah Bastian Ruhiyat yang mendoakan Ibu Almira dan membantu Almer. Hal ini sebenarnya tidak ia lakukan dengan tulus, ia memiliki *motive* menjadi satu-satunya agen properti di daerah Almer. Oleh karena itu, ia sangat semangat ketika disuruh untuk menjual rumah Almira sehingga dapat dikenal oleh orang di sekitarnya. Selain itu, ia hadir terus menerus di acara Almer dan Almira karena ingin menjual propertinya. Satu adegan yang ia memperlihatkan *motive*-nya adalah ketika ia menghadiri pengajian Ibu Almira, tetapi ia masih mempromosi rumahnya Almira.

61	INT. DAPUR ALMIRA - MALAM	61
<p>Almer melihat pak Bastian yang sedang memegang gelasnya dan mengobrol dengan SESEORANG (46) sambil membuka keran air. Almer terkejut dan menghampirinya.</p>		
<p>PAK BASTIAN Aduh kamu ituuu! Saya tadi lagi ngejelasin kalo rumah ini udah air PAM tauk! Kamu buat dia kabur tuh!</p>		

Gambar 4.3. *Scene* 56 – Pak Bastian Sibuk Mempromosikan Rumah.
(Skenario “Khayal Belaka”)

2. Ironis menjadi Pengendali

Ironis menjadi pengendali ketika membicarakan mengenai *dark comedy* (hlm. 261). *Dark comedy* membuka pengetahuan mengenai fakta-fakta ironis tanpa menyinggung penonton (hlm. 261). Dalam skenario film “Khayal Belaka” terdapat banyak fakta ironi yang disampaikan melalui karakter-karakter pendukungnya. Salah satunya adalah Bastian Ruhiyat yang terlihat suci oleh karakter lain. Namun, ia sebenarnya merupakan seorang manusia pada

umumnya yang sangat duniawi dan mencintai uang. Selain itu, terdapat Endah Sari yang lebih mementingkan konten sosial medianya, melainkan kesehatannya yang lebih penting. Terdapat pula Dwi Andhika dan Johannes Prawiro yang merupakan sahabat Almer. Mereka merasa bahwa sebagai sahabat, mereka harus selalu mendukung Almer, meskipun hal tersebut tidak baik. Karakter pendukung yang juga menyampaikan ironi adalah Hari Hutagalung. Dokter yang seharusnya menyembuhkan pasien dengan tulus dan memberikan informasi sesuai dengan penyakitnya, tetapi Hari Hutagalung malah melebih-lebihkan penyakit yang ada agar dapat mendapat uang yang lebih banyak.

```
DOKTER HARI
Iya.. Jadi saya tuh ingat ada pasien saya
yang tenggorokannya borokan! Ih! Bau
banget.

ALMER
(berteriak)
ADUH!

DOKTER HARI
Sampe harus dibawa ke Singapore itu orang..
Cuma gara-gara gak mau denger dokter jadi
akibatnya bayar mahal kan..

ALMER
Jadi gimana dok biar ibu nggak kayak gitu?

DOKTER HARI
Mau gak mau ya cek up terus!
```

Gambar 4.4. *Scene 60* – Dokter Hari yang Berlebihan.
(Skenario “Khayal Belaka”)

3. *The Comic Pathetic Hero*

Styan (2005) mengatakan bahwa *dark comedy* membicarakan mengenai kepribadian dan kehidupan manusia yang tampaknya remeh dan membosankan. Kepribadian ini adalah kebodohan manusia, keraguan,

kecerobohan, kekecewaan, dan pribadi lainnya (hlm. 275). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, karakter-karakter pendukung membentuk komedi dengan menampilkan kepribadian tersebut. Terdapat beberapa contoh dalam skenario ini yang mendukung pernyataan Styan. Salah satunya adalah ketika Dwi Andhika yang sedang ingin berbicara, tetapi selalu disela oleh dirinya yang cegukan. Selain itu, terdapat pula kebodohan Johannes Prawiro dalam adegan di mana ia hendak merampok rumah, tetapi tiba-tiba saja ada orang yang tidak dikenal datang. Di antara furnitur-furnitur yang besar, Johannes memilih untuk bersembunyi di belakang tanaman yang berongga.

DWI Menurut gue, Almer itu patut untuk... (bersendawa) Almer itu kan khaw.. (bersendawa) ALMER ITU KHAWATIR KARENA IBU ALMIRA KAN SAMA KAYAK.. JOHAN (bersendawa)

Gambar 4.5. *Scene* 12 – Dwi yang Sedang Serius.
(Skenario “Khayal Belaka”)

4. *The Dark Tone*

Tone yang gelap dapat dibangun melalui penempatan tragedi dan komedi secara justaposisi (hlm. 278-279). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa adegan di mana penulis menempatkan penonton di kesenangan secara bersamaan dengan kesedihan. Terutama dengan adanya karakter-karakter pendukung, situasi sedih dibuat menjadi lucu untuk penonton. Salah satu contoh adegan adalah ketika Almira ingin menjual rumahnya dengan cepat untuk membiayai operasi ibunya, tetapi Bastian

Ruhyat malah memberikan lelucon dengan mengira bahwa Almira ingin membeli ginjal.

ALMIRA
Pak, dalam lima hari bisa lah ya ada orang yang nge-DP.

PAK BASTIAN
(terkejut)
Kamu emangnya harus beli ginjal ya?

Pak Bastian tertawa tercekikikan sedangkan Almira hanya terdiam. Melihat muka Almira yang muram, pak Bastian terdiam.

Gambar 4.6. *Scene 24* – Almira Mempertanyakan Pak Bastian.

(Skenario “Khayal Belaka”)

5. *Unholy Joy: Attitudes of Dramatists and Audience*

Menurut Styan (2005), penulis harus dapat terbiasa dengan pikiran dan perasaan penonton sebagai drama agar dapat terciptanya aksi penuh dosa yang sebenarnya diinginkan penonton (hlm. 287-288). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa aksi yang sebenarnya ingin dilakukan oleh umumnya manusia. Salah satunya adalah aksi perampokan. Manusia tentunya ingin menjadi kaya secara instan dan aksi perampokan itu dapat mewujudkannya. Namun, karena hal tersebut merupakan aksi yang penuh dosa, sebagian besar manusia takut melakukan hal tersebut.

Terlihat Almer, Dwi, dan Johan yang memakai baju ketat sehingga kelihatan macho dan berotot sekali sedang duduk di bangku belakang, sedangkan Pak Bastian yang mengenakan kacamata hitam dan topi berada di depan setir. Almer, Dwi, dan Johan terlihat tegang.

PAK BASTIAN
HOY! Keluar!

Almer, Dwi, dan Johan terkejut. Namun, mereka tetap duduk manis.

DWI
Pak.. Ikut aja yuk...

JOHAN
Dosa ndak....

Gambar 4.7. *Scene* 41 – Almer, Dwi, dan Johan Takut Merampok.

(Skenario “Khayal Belaka”)

6. Mendidik dan Keputusan

Styan (2005) membedakan satir dan *dark comedy* dengan efek penonton setelah penayangan film. *Dark comedy* dapat membuat penonton takut, sedangkan satir tidak dapat membuat penonton ketakutan (hlm. 293). Terdapat pula hal dalam skenario film “Khayal Belaka” yang membuat penonton ketakutan terhadap kehidupan. Hal yang mewakili pernyataan ini adalah *statement* filmnya sendiri yang mengatakan bahwa manusia tidak dapat menghindari dari takdir sehingga ketika Almer sudah berusaha sekeras mungkin agar ibunya tidak meninggal, tetapi ibunya tetap meninggal karena sudah takdir.

INT/EXT. JALAN TOL DAN MOBIL ALMER - SUBUH
TERDENGAR SUARA AMBULANS. Almer membuka matanya yang terasa sangat berat. Penglihatannya sangat buram. Ia terdampar di tengah jalan, badannya tidak dapat bergerak. Ia mencoba untuk bangun dengan kedua tangannya. Ia kemudian melihat DUA ORANG PERAWAT (40s) mengangkut tandu. Almer memerhatikannya dengan serius, ia mendapati bahwa di atas tandu terdapat jasad ibunya yang babak belur dan tidak bernyawa.

ALMER
(Suara yang sangat kecil dan terbatah-
batah)
Tolong.. Emak saya...

Almer tergeletak kembali. Pandangan Almer masih buram, tetapi tiba-tiba saja disorotkan sebuah cahaya ke matanya. Ia mengedipkan matanya. Terdengar SUARA PERAWAT-PERAWAT yang saling tumpang tindih. Almer tidak terlalu mendengarnya, tetapi ia mendengar seorang perawat.

PERAWAT (O.S.)
ITU!! TOLONG!! ADA SATU CEWEK MASIH TERJEBAK
DI BAGIAN DEPAN MOBIL, GAK BERNYAWA!!
BURUAN!!!

SUARA AMBULANS masih terngiang-ngiang.

Gambar 4.8. *Scene* 125 – Musibah di Jalan Tol.

(Skenario “Khayal Belaka”)

4.6 Teknik Komedi yang Dipakai

Menurut Berger (1997) mengenai komedi, terdapat empat kategori dasar komedi berdasarkan apa yang terlibat (hlm.2). Berger mengatakan bahwa empat kategori tersebut melibatkan identitas, logika, bahasa, aksi dan fenomena visual. Humor yang melibatkan identitas adalah mengenai eksistensial manusia atau pengenalan mengenai dirinya sendiri. Sedangkan untuk humor yang melibatkan logika adalah ketika humor disampaikan berdasarkan logika-logika yang ada. Berbeda dengan humor yang melibatkan bahasa, humor ini disampaikan untuk verbal. Terdapat pula humor yang melibatkan aksi dan fenomena visual yang disampaikan secara fisik dan terang-terangan secara visual.

Empat kategori dasar komedi tersebut kemudian dibagi lagi oleh Berger (1997) berdasarkan penyampaiannya. Hal ini disebut sebagai teknik komedi dengan jumlah empat puluh lima. Berikut merupakan empat kategori dasar komedi dengan teknik komedinya masing-masing:

LANGUAGE	LOGIC	IDENTITY	ACTION
Allusion	Absurdity	Before/After	Chase
Bombast	Accident	Burlesque	Slapstick
Definition	Analogy	Caricature	Speed
Exaggeration	Catalogue	Eccentricity	
Facetiousness	Coincidence	Embarrassment	
Insults	Comparison	Exposure	
Infantilism	Disappointment	Grotesque	
Irony	Ignorance	Imitation	
Misunderstanding	Mistakes	Impersonation	
Over literalness	Repetition	Mimicry	
Puns, Wordplay	Reversal	Parody	
Repartee	Rigidity	Scale	
Ridicule	Theme/Variation	Stereotype	
Sarcasm	Unmasking		
Satire			

Gambar 4.9. Kategori Berserta Teknik Komedi

(Berger, 1997, hlm.3)

Setelah memahami kategori dasar komedi beserta tekniknya, penulis menganalisis skenario film “Khayal Belaka”. Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, *dark comedy* hanya dihadirkan oleh karakter-karakter pendukung. Oleh karena itu, karakter-karakter pendukung dalam skenario inilah yang menyampaikan komedi dan memakai teknik komedi berdasarkan Berger. Meskipun tidak semua empat puluh lima teknik komedi disampaikan oleh karakter pendukung, penulis akan memberikan contoh adegan yang menggunakan teknik komedi dan telah dikelompokkan berdasarkan kategori dasar komedi.

1. *Accident* (logika)

Berger (1997) mengatakan bahwa teknik komedi ini seringkali melibatkan karakter yang salah salah berbicara, salah mengartikan tulisan, karakter yang terpleset kulit pisang, dan kecelakaan-kecelakaan yang didasarkan pada kebetulan, *human errors*, atau kesalahpahaman (hlm. 6). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa adegan di mana salah satu karakter pendukung mengalami kecelakaan secara kebetulan bersamaan dengan *human errors*.

Lalu pak Bastian mencoret-coret papan tulis. Almer dan Almira memperhatikannya dengan serius. Namun, Pak Bastian hanya menulis "Meningal". Almer, Almira, dan Pak Bastian kemudian tampak bingung. Pak Bastian mengambil tisu dan hendak menghapus papan tulis, tetapi ternyata spidol itu permanen.

Gambar 4.10. *Scene 79* – Almer, Almira, dan Pak Bastian *Brainstorming*.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Salah satu adegan tersebut adalah dalam *scene 79*. Terdapat Pak Bastian yang sebenarnya ingin mencoret-coret papan tulis dan memberikan Almer jalan ke

luar ketika ia mengetahui bahwa penyakit ibunya semakin parah. Namun, ketika Pak Bastian baru menulis satu kata, *human errors* muncul dan membuatnya menulis “meninggal”. *Human errors* tersebut kemudian didukung lagi dengan kecelakaan yang kebetulan. Ketika Pak Bastian ingin menghapus tulisannya, ia malah mendapati bahwa ia menulis hal tersebut dengan spidol permanen. Ini membuatnya, Almer, dan Almira harus bersusah payah untuk menghapus hal tersebut.

Terlihat bercak darah di tisu tersebut. Almer melihatnya langsung terkejut.

ALMER (CONT'D)
ASTAFIRLOH!! Fas, sumpah, lu harus kasih emak
makan obat!! Gue mau ngurusin takdir gue
dulu!!

Almer kemudian pergi dengan tergesa-gesa. Fasa dan Ibu memandang satu sama lain sembari menyipitkan mata mereka. Ibu kemudian menggelap mukanya kembali dengan tisu. Terdapat jerawat pecah di muka ibu.

Gambar 4.11. *Scene 37* – Ibu ‘Batuk’ Darah.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Teknik komedi *accident* juga disampaikan oleh Ibu dalam *scene 37*. Adegan ini menceritakan ibu yang batuk terus-terusan, tetapi tiba-tiba saja terdapat bercak darah di tisu yang digunakan ibu untuk mengelap mulutnya. Hal ini membuat Almer sangat terkejut dan panik karena ia mengira bahwa batuk ibu mengeluarkan darah seperti Ibu Almira sebelum adegan ini. Namun, hal tersebut merupakan kesalahpahaman. Batuk ibu ternyata tidak mengeluarkan darah, melainkan jerawat ibu yang tidak sengaja pecah.

2. *Analogy* atau metafora (logika)

Menurut Berger (1997), teknik komedi ini seringkali membandingkan suatu hal dengan sesuatu dengan tujuan untuk menghina, biasanya dapat digabung dengan *exaggeration* atau *insults* (hlm. 8). Dalam skenario film “Khayal

Belaka”, terdapat suatu adegan di mana salah satu karakter pendukung mengalami memakai teknik analogi atau metafora ini untuk menghina karakter pendukung lainnya.

JOHAN Aduh.. Aku kenyang.. DWI Gak usah sok-sokan kenyang, paus!

Gambar 4.12. *Scene* 94 – Makan Bersama di Rumah Almer.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Adegan ini adalah ketika Almer dan sahabat-sahabatnya makan bersama. Namun, Johan berkata bahwa dirinya kenyang. Dwi menanggapi dengan hinaan yang mengatakan bahwa Johan adalah seperti ikan paus. Kata ikan paus hanyalah metafora yang dipakai oleh Dwi untuk menghina Johan yang sehari-harinya sering makan banyak, sehingga seperti ikan paus yang besar.

3. *Before/After* (identitas)

Berdasarkan Berger (1997), teknik komedi *before/after* melibatkan identitas seorang karakter sekarang dan sebelumnya. Namun, identitas tersebut sangatlah berbeda sehingga dapat menimbulkan komedi (hlm. 8). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat suatu adegan yang menunjukkan identitas seorang karakter yang berubah sehingga menimbulkan komedi.

Tiba-tiba saja keluarlah Johan dari lift. Ia mengenakan kaos putih dan celana putih. Selain itu, ia berdandan. Mukanya putih pekat dan kedua matanya sangat hitam seakan-akan ia adalah seorang pocong.

Gambar 4.13. *Scene* 103 – Johan adalah Pocong.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Adegan di atas merupakan contoh pemakaian teknik komedi *before/after* melalui Johan. Ketika Ibu Almer tiba-tiba saja terdampar di rumah sakit. Johan

langsung datang dari kegiatannya pada hari itu untuk menjenguk Ibu Almer. Kebetulan sekali, di hari itu ia sedang membantu temannya syuting dan berperan sebagai pocong. Identitasnya seketika berubah drastis dari biasanya yang merupakan manusia menjadi hantu karena dandanannya.

4. *Bombast* (bahasa)

Berger (1997) menjelaskan bahwa *bombast* adalah suatu cara untuk mempersuasi orang, tetapi dibicarakannya terlalu detail, dan kadang di luar konteks (hlm. 9). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa adegan di mana karakter pendukung mempersuasi orang dengan memberi penjelasan detail dan sebenarnya di luar konteks.

<p style="text-align: center;">PAK BASTIAN</p> <p>Kalian itu orang-orang hebat yang dipilih oleh Allah. Kalian tau? Boss saya.. Tidak. Pernah. Sekalipun. Melakukan. ZAKAT! Itu disebut loh 32 kali di Al-Quran!</p> <p>Kalian ntar bakalan mengambil zakatnya dan kembalikannya kepada Allah dengan cara membantu orang-orang yang kesusahan! ALMIRA!</p> <p>Almer, Johan, dan Dwi mengangguk-angguk. Pak Bastian meminum teh tariknya dengan mengeluarkan kelingkingnya.</p>
--

Gambar 4.14. *Scene* 38 – Merencanakan Perampokan
(Skenario “Khayal Belaka”)

Contoh pemakaian *bombast* adalah seperti adegan di atas. Ketika Pak Bastian bertemu dengan Almer, Johan, dan Dwi untuk merencanakan perampokan rumah bossnya. Saat itu Almer, Johan, dan Dwi sangatlah takut dan tidak yakin dengan tindakan mereka. Namun, Pak Bastian mempersuasi mereka dengan memberikan penjelasan detail bahwa bossnya tidak pernah melakukan zakat. Ia mempersuasi mereka seakan-akan bossnya layak untuk dirampok.

Pernyataan Pak Bastian masuk akal bagi Almer, Johan, dan Dwi, sehingga mereka mengangguk-angguk setuju.

5. *Burlesque* (identitas)

Menurut Berger (1997), *burlesque* adalah ketika seseorang meniru menjadi seseorang yang dan biasanya diperagakan secara tidak senonoh (hlm. 10). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa adegan di mana karakter pendukung meniru gaya bicara orang lain dan memperagakannya dengan tidak senonoh untuk dapat menghina orang tersebut.

PAK BASTIAN (CONT'D)
Bapak inget kan waktu itu saya berhasil
jual rumah dalam sejam???

BOSS
Bas.. Itu kan udah lama banget.. Lagian itu
cuma kebetulan aja kali.. Tapi gak apa.
Kamu bisa, Bas!

Pak Bastian tersenyum. Almira hanya melihati pak Bastian.

PAK BASTIAN
(dengan suara kecil meniru Bossnya
sembari menggerakkan kepalanya dan
memonyongkan bibirnya)
Kamiu bisha, Bash. Kunyuk!

Gambar 4.15. *Scene* 24 – Almira Pergi ke Kantor Properti.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Salah satu penerapan *burlesque* adalah ketika Almira berkunjung ke kantor properti Pak Bastian untuk meminta tolong menjual rumahnya. Di situ Pak Bastian diragukan oleh Bossnya ketika ia berkata bahwa dirinya akan menjual rumah Almira dalam waktu lima hari. Pak Bastian juga telah mengungkit bahwa ia pernah menjual rumah dalam waktu satu jam. Namun, bossnya berkata bahwa itu hanya kebetulan dan malah memberi sarkasme. Pak Bastian merasa kesal sehingga ia meniru gaya bicara bossnya, tetapi memperagakannya

dengan suara kecil sembari menggerakkan kepalanya dan memonyongkan bibirnya.

6. *Coincidence* (logika)

Berger (1997) mengatakan bahwa teknik komedi ini adalah ketika seorang karakter berada di situasi ‘kebetulan’, sehingga mereka merasa canggung dan tidak nyaman (hlm.12). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa adegan di mana karakter pendukung berada di situasi yang canggung dan tidak nyaman.

<p style="text-align: center;">ABANG KETOPRAK Makasih, Mas. Ntar nitip salam ya sama bapak yang biasa di rumah ini.</p> <p>Dwi melihatnya dengan sinis dan mengambil segepok uang dari tasnya pak Bastian. Ia memberikannya kepada abang ketoprak. Abang ketoprak kemudian memperagakan bahwa mulutnya telah terkunci.</p>
--

Gambar 4.16. *Scene* 44 – Berhasil Merampok
(Skenario “Khayal Belaka”)

Coincidence terjadi di *scene* 44 ketika Almer, Dwi, Johan, dan Pak Bastian berhasil merampok boss Pak Bastian. Namun, ketika mereka ke luar dari rumah tersebut, terlihat abang ketoprak yang menagih pesanan mereka sebelumnya. Diberilah uang tersebut dan abang ketoprak menitipkan salam kepada pemilik rumah tersebut. Itu berarti selama ini ketika mereka melakukan aksi perampokan, abang ketoprak dapat memberitahu kepada pemilik rumah tersebut karena mengenalinya. Dalam situasi ini, Almer, Dwi, Johan, dan Pak Bastian merasa canggung dan tidak nyaman. Mereka terdiam sejenak. Namun, Pak Bastian langsung mengeluarkan segepok uang dari hasil rampokan mereka dan memberikannya kepada abang ketoprak untuk menyogoknya.

7. *Definition* (bahasa)

Berger (1997) menjelaskan bahwa teknik komedi ini muncul ketika karakter berusaha untuk mendefinisikan sarkas ataupun hal-hal yang tidak harfiah (hlm. 14). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat suatu adegan di mana karakter pendukung berusaha untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan omongannya yang tidak harfiah.

<p>DOKTER Abis operasi ya, bu?</p> <p>ALMER (ngegas) APA MAKSUDNYA?</p> <p>DOKTER (terkejut) Karena ibu terlihat cantik sekali malam ini, <i>down to earth</i>.</p> <p>Ibu memukul Almer dan melambaikan tangan ke Dokter yang masih tersenyum ketika berjalan.</p>

Gambar 4.17. *Scene 64 – Almer Mengajak Ibu Check Up.*
(Skenario “Khayal Belaka”)

Dalam adegan di atas, dokter Hari menyampaikan teknik komedi *facetiousness* yang menggunakan kata-kata tidak harfiah. Namun, Almer merasa tersinggung karena ia tidak mau ibunya untuk dioperasi. Hal ini dikarenakan Ibu Almira yang meninggal karena dioperasi membuatnya menjadi trauma. Oleh karena itu, dokter merasa terkejut mendengar respon Almer dan melakukan teknik komedi *definition* di mana ia menjelaskan apa yang dimaksud dengannya.

8. *Dissappointments* (logika)

Berger (1997) mendefinisikan teknik komedi ini dengan adanya karakter merasa kecewa karena ekspektasinya berbeda dengan kenyataan (hlm. 15). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa adegan di mana

karakter pendukung dikecewakan oleh beberapa hal yang berbeda dengan ekspektasinya.

Semua tersenyum lega. Pak Bastian kemudian mengambil air dari Habib Dzaki dan mulai berkemat-kamit. Ia menyerahkan air tersebut kepada ibu dan ibu meminumnya. Terlihat bahwa Johan sedang menyentuh botol minum pak Bastian.

PAK BASTIAN
(berteriak)
JOHAN!

JOHAN
(terkejut)
E monyet! Sorry pak! Itu air sakti juga ya!! Maaf-maaf!

PAK BASTIAN
SUSU PROTEIN SAYA ITU!

Raut wajah Johan berubah.

Gambar 4.18. *Scene 109* – Pak Bastian Mendoakan Ibu.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Terdapat penerapan teknik komedi *dissappointments* di dalam *scene 109*. Almer, Almira, Johan, dan Dwi sedang fokus ketika Pak Bastian sedang melakukan ritual dengan air sakti dari Habib Dzaki. Ini membuat Johan berpikir bahwa botol minum yang dibawa oleh Pak Bastian juga merupakan air sakti, apalagi ketika Pak Bastian meminta botol tersebut dengan meneriaki Johan. Hal ini membuat Johan menaikkan ekspektasinya bahwa botol tersebut merupakan air sakti Pak Bastian. Namun, ternyata botol tersebut hanyalah susu protein. Ini membuat Johan kecewa karena dari ekspektasi yang dibentuk sangatlah berbeda dari kenyataannya.

9. *Eccentricity* (identitas)

Berger (1997) berpendapat bahwa teknik komedi ini seringkali dipakai untuk merancang seorang karakter yang sering bohong dengan kepribadian yang unik (hlm. 16). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat seorang karakter

yang sering bohong dan memiliki kepribadian yang unik dengan cara berpakaian.

Seketika pandangannya terpukau oleh seorang pria paruh baya yang sangat kencang suaranya dengan jas kebesaran dan sepatu berkilau, ia terkejut setelah melihat gerak-gerik pria tersebut karena ternyata pria tersebut adalah guru agama di SMA-nya, PAK BASTIAN (50).

Gambar 4.19. *Scene 15* – Pak Bastian Pertama Kali Dikenalkan.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Terdapat penerapan teknik komedi *eccentricity* ketika Pak Bastian pertama kali dikenalkan. Adegan memperlihatkan keunikannya cara berpakaian Pak Bastian dengan memakai sepatu berkilau. Hal ini membuatnya sangat unik dan mencolok.

ALMER
Pak, masih inget Almira kan? Kasian dia, ibunya lagi sakit parah Pak.. Bapak kan sakti nih dari jaman SMP, Mungkin bapak kalau nggak keberatan..

Pak Bastian mengembalikan *card wallet* ke kantongnya dan mengambil dompet canvas jaman dahulu yang sudah lusuh. Almer hanya melihatinya.

PAK BASTIAN
Oh iya.. iya.. Aduh tapi kok saya kayaknya gak bisa ya.

ALMER
Yah, ya gpp deh pak. Padahal rumah Almira sebenarnya gak jauh kok dari sini pak.

Pak Bastian yang tadinya sibuk dengan mengambil uang langsung melihat Almer dengan serius.

PAK BASTIAN
Ohh.. Sabtu pagi saya free sih.

ALMER
Wah Almira akan senang bgt tuh pak.

Gambar 4.20. *Scene 16* – Almer Meminta Tolong Pak Bastian

(Skenario “Khayal Belaka”)

Eccentricity tidak hanya unik, melainkan juga karakter yang mudah untuk berbohong. Dalam *scene 16*, terlihat sekali bahwa Pak Bastian yang tadinya tidak ingin mendoakan Ibu Almira seketika berubah pikiran setelah Almer

mengatakan bahwa rumahnya berada di daerah tersebut. Hal ini dikarenakan Pak Bastian memang sedang melakukan survei rumah di daerah tersebut, sehingga ia melihat waktu itu sebagai kesempatannya dan memilih untuk berbohong.

10. *Embarrassment* (identitas)

Berger (1997) mengatakan bahwa teknik komedi *embarrassment* muncul melalui identitas karakter. Seringkali seorang karakter merasa malu, sehingga ia berusaha keras untuk ke luar dari masa malunya tersebut. Namun, hal tersebut malah makin membuatnya malu (hlm. 17). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat suatu adegan di mana seorang karakter merasa malu terhadap identitasnya sendiri.

Johan celingak-celinguk. Kini terlihat SUSTER-SUSTER LAINNYA (30s) yang terus memperhatikannya. Johan berjalan mundur dan hendak memencet tombol lift. Namun, ia menabrak tempat sampah sampai jatuh dan terdengar SUARA YANG SANGAT NYARING. Sekarang beberapa orang dari dalam kamar ke luar untuk melihatnya. Ia tersenyum memperlihatkan giginya dan memencet tombol lift.

Gambar 4.21. *Scene* 103 – Johan yang Menjadi Pusat Perhatian.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Teknik komedi *embarrassment* dipakai dalam *scene* 103. Teknik komedi ini ditempatkan ketika Johan yang berpenampilan seperti hantu menjadi pusat perhatian sekelilingnya. Sesuai dengan teori Berger (1997), Johan di sini merasa malu dengan identitasnya sebagai hantu, sehingga ia berusaha untuk ke luar dari masa malunya dengan cara menekan tombol lift dan pergi. Namun, hal tersebut malah membuatnya semakin malu karena ia tidak sengaja menabrak tempat sampah. Tempat sampah tersebut lalu terjatuh dan

mengeluarkan suara yang sangat nyaring, sehingga ia tambah menjadi pusat perhatian orang-orang dan makin merasa malu.

11. *Exaggeration* (bahasa)

Menurut Berger (1997), teknik komedi ini dipakai dengan cara melebih-lebihkan situasi yang melebihi realitas (hlm. 18). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat banyak adegan di mana karakter pendukung melebih-lebihkan situasi yang seharusnya tidak separah itu.

Ibu yang sedang setengah terbaring langsung terkejut dan hampir terloncat dari tempat tidurnya. IBU (berteriak dengan terburu-buru, suara lemah dan serak) Bismillah was shalatu was salamu 'ala Rasulillah, amma ba'du!!
--

Gambar 4.22. *Scene* 104 – Ibu Kaget Melihat Johan.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Salah satu contoh pemakaian teknik komedi terdapat dalam *scene* 104. *Scene* ini terdapat teknik komedi *exaggeration* yang disampaikan oleh ibu. Ibu yang baru saja siuman dikaget oleh penampilan Johan yang seperti hantu. Di sini ia bereaksi berlebihan. Ia mengira bahwa dirinya sudah meninggal dan Johan adalah hantu penyabut nyawa. Maka dari itu, ia langsung meneriaki Johan dengan mantra andalannya untuk mengusir setan-setan. Hal ini menjadi berlebihan karena sebenarnya ia dapat terdiam dan berpikir makhluk apakah yang ia lihat.

12. *Imitation* (identitas)

Menurut Berger (1997), teknik komedi *imitation* diterapkan ketika adanya karakter yang berpura-pura menjadi suatu benda (hlm. 23). Dalam skenario

film “Khayal Belaka”, ada suatu adegan di mana karakter pendukung melakukan *imitation*.

Johan lari dan berusaha bersembunyi di belakang tanaman kaktus dengan melengkungkan badannya sesuai dengan lekukan tanaman.

Gambar 4.23. *Scene 42* – Aksi Perampokkan.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Dalam *scene 42* di mana Almer, Dwi, Johan, dan Pak Bastian melakukan aksi perampokkan di rumah boss Pak Bastian, terdapat teknik komedi *imitation* yang disampaikan oleh Johan. Mereka baru saja masuk dan sedang menelusuri tempat tersebut. Namun, tiba-tiba saja ada yang datang ke dalam rumah tersebut. Mereka langsung panik dan tergesa-gesa bersembunyi. Terdapat banyak furniture besar di dalam rumah tersebut, tetapi Johan lebih memilih berpura-pura menjadi tanaman dan bersembunyi di belakang tanaman.

13. *Impersonation* (identitas)

Berger (1997) mengungkapkan bahwa teknik komedi ini seringkali dipakai oleh karakter yang mencuri identitas orang lain berdasarkan profesi (hlm. 24). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, ada satu karakter pendukung yang berpura-pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu.

<p style="text-align: center;">PAK BASTIAN</p> <p style="text-align: center;">Hen hao lo Fengshui-nya! Gak rugi ko, bisa buat invest pula.</p> <p>Pak Bastian mengancungkan jempolnya.</p> <p style="text-align: center;">CLIENT</p> <p style="text-align: center;">Menghadap apa emang rumahnya?</p> <p style="text-align: center;">PAK BASTIAN</p> <p style="text-align: center;">Emang si koko cocoknya ngadep mana?</p> <p style="text-align: center;">CLIENT</p> <p style="text-align: center;">Barat tuh hoki banget.</p> <p style="text-align: center;">PAK BASTIAN</p> <p style="text-align: center;">WAH!! KO BERUNTUNG SEKALI! Ini ngadep Barat ko. Uhhh, hen hao lo!</p> <p>Almira selesai membereskan koper dan membawanya ke luar kamar. Ia melihat Pak Bastian dan <i>Client</i> berjabat tangan.</p> <p style="text-align: center;">ALMIRA</p> <p style="text-align: center;">Emang iya..?</p> <p>Pak Bastian melototinya.</p>

Gambar 4.24. *Scene 32* – Pak Bastian Menawarkan Rumah.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Terdapat teknik komedi *impersonation* yang disampaikan oleh Pak Bastian dalam *scene 32*. Pak Bastian yang sedang menawarkan rumah kepada calon pembeli, memalsukan identitasnya menjadi ahli *fengshui* karena calon pembelinya mempunyai keturunan *Chinese*. Hal ini diperkuat ketika Almira bertanya apakah semua yang dikatakan Pak Bastian itu benar, tetapi Pak Bastian hanya melototinya. Namun, kepura-puraannya berhasil karena telah memanggil calon pembeli itu koko, sehingga calon pembeli terbangun kepercayaannya terhadap Pak Bastian.

14. *Insults* (bahasa)

Menurut Berger (1997), teknik komedi *insults* adalah penghinaan yang dibicarakan secara blak-blakan untuk menjatuhkan sebuah institusi atau seseorang (hlm. 26). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat banyak *insults* yang dipakai oleh karakter pendukung untuk menjatuhkan seseorang.

JOHAN
DOH, NGEREPOTIN AE NI BABI GOSONG.

Gambar 4.25. *Scene 43* – Johan Melihat Lukisan Besar.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Dalam adegan di atas, Johan sedang disuruh untuk menurunkan lukisan boss Pak Bastian yang sangat besar dan hal tersebut merepotkannya. Ia kemudian menyampaikan teknik komedi *insults* dan secara blak-blak menghina seperti babi yang tidak halal dan gosong (hitam). Meskipun demikian, dalam penyampaian *insults* ini juga ada teknik komedi *sarkasme* yang nanti akan dijelaskan lebih lanjut.

15. *Irony* (bahasa)

Teknik komedi ini juga tergolong sebagai *dark comedy* menurut Styan. Namun, menurut Berger (1997), teknik komedi ironi adalah ketika karakter memiliki tujuan tertentu, tetapi karakter tersebut malah mendapatkan hal yang bertolak belakang dengan tujuannya karena aksi-aksinya. Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa yang menggunakan tipe komedi ironi.

PAK BASTIAN
Oh iya itu.. Saya tuh emang kalo ngomong gak pernah sekalipun meleset! Suara Ilahi itu seperti berbisik kepada saya tau.

Tiba-tiba saja HP Almer BERGETAR karena banyaknya notifikasi. Almer membuka HP-nya.

PAK BASTIAN (O.S.)
Allah sungguh maha besar dan pengasih. Semua orang mempunyai caranya masing-masing.

GRUP SMA
(isi pesan)
INNALILLAHI WAINNA ILLAIHI ROJI'UN
Telah berpulang ke rahmatullah
Orang Tua (Ibunda) dari teman kita Almira Ufairah.

Gambar 4.26. *Scene 51* – Almer dan Pak Bastian Mendapat Kabar Duka.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Dalam *scene* 51, terdapat ironi yang sungguh tak disangka. Almer yang sedang berterima kasih kepada Pak Bastian atas doanya yang menyembuhkan Ibu Almira. Selain itu, Pak Bastian juga seperti biasanya sedang menyombongkan diri dan berbicara bahwa dirinya itu sakti. Sehingga kedua karakter tersebut memiliki tujuan tertentu Namun, tiba-tiba saja ketika Pak Bastian berkata mengenai Tuhan, mereka dapat kabar duka bahwa Ibu Almira telah meninggal. Hal ini sangat bertolak belakang dengan apa yang mereka tuju.

16. *Literalness* (bahasa)

Menurut Berger (1997), teknik komedi *literalness* biasanya disampaikan oleh karakter yang bodoh, sehingga ia mengatakan sesuatu secara blak-blakan (hlm. 28). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa adegan di mana karakter pendukung berbicara secara blak-blakan tanpa dipikirkan lagi.

<p>DOKTER HARI Iya.. Jadi saya tuh ingat ada pasien saya yang tenggorokannya borokan! Ih! Bau banget!!</p> <p>ALMER (berteriak) ADUH!</p> <p>DOKTER HARI Ibu Endah ini.. Mohon maaf ya sebelumnya.. Baunya sudah hampir sama..</p> <p>Dokter Hari mendekati Ibu mengendusny dan langsung menjauh jijik. Ibu BERTERIAK panik.</p>
--

Gambar 4.27. *Scene* 60 – Dokter Hari Mendiagnosa.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Dalam adegan yang diperlihatkan di atas, terdapat teknik komedi *literalness* yang disampaikan oleh Dokter Hari. Adegan di *scene* 60 adalah ketika Dokter Hari sedang mengecek keadaan Ibu Almer. Namun, ia sangat blak-blakan mengenai bau Ibu Almer tanpa memikirkan perasaannya. Ia bahkan mengendus dan langsung menjauh seakan-akan sangatlah jijik dengan baunya

Ibu Almer. Hal ini membuat Ibu Almer merasa terintimidasi dan langsung berteriak panik.

17. *Mistakes* (logika)

Berger (1997) mengungkapkan bahwa teknik komedi ini adalah ketika karakter melakukan suatu kesalahan karena kecerobohnya atau tidak memperhatikan situasi (hlm. 30). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, ada beberapa adegan di mana karakter pendukung melakukan kesalahan karena kecerobohnya sendiri.

```
                PAK BASTIAN
Delapan pan pan pan pan pan.

                DWI
                (memencet kode sandi)
Loh, gak kebuka!!

                PAK BASTIAN
DELAPAN LAPAN LAPAN LAPAN LAPAN LAPAN.

                DWI
                (memencet kode sandi)
EMPAT..

                PAK BASTIAN
DELAPAN!!!

                DWI
                Ohh, delapan, empat, terus?

Pak Bastian hendak marah dan membuka topinya.
```

Gambar 4.28. *Scene 43* – Dwi Mencoba untuk Membuka Brankas.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Dalam *scene 43*, terdapat teknik komedi *mistakes* yang disampaikan oleh Dwi. Ia sedang mencoba untuk membuka brankas boss Pak Bastian. Namun, ia selalu salah memencet kode sandi. Logikanya tidak sampai. Hal ini dikarenakan oleh dirinya yang ceroboh dan tidak memperhatikan situasi karena ia tidak terlalu mendengarkan apa yang dikatakan Pak Bastian kepadanya.

18. *Misunderstanding* (bahasa)

Menurut Berger (1997), teknik komedi ini sering disebabkan karakter tidak berkomunikasi secara efektif (hlm. 31). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, ada beberapa adegan di mana karakter pendukung dengan karakter lainnya mengalami *misunderstanding* atau kesalah pahaman dikarenakan tidak berkomunikasi secara efektif.

PAK BASTIAN (CONT'D)
Bawa kunci L, bawa <i>paperclip</i> ..
JOHAN
Cakep...
PAK BASTIAN
Hah?? GUE GAK LAGI NGE PANTUN!

Gambar 4.29. *Scene* 38 – Strategi Pak Bastian.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Dalam *scene* 38, teknik komedi *misunderstanding* atau kesalah pahaman bahasa terjadi di antara Pak Bastian dan Johan. Adegan ini menceritakan strategi Pak Bastian yang hendak membobol rumah Bossnya. Pak Bastian tidak sengaja berbicara seperti layaknya pantun dikatakan, sehingga Johan berpikir bahwa akan ada lanjutan pantunnya. Namun, Pak Bastian ternyata memang kebetulan hanya lagi menyebutkan alat-alat yang akan digunakan untuk membobol rumah Bossnya.

19. *Puns* (bahasa)

Berger (1997) mengungkapkan bahwa teknik komedi *puns* adalah permainan kata dengan menggunakan lafal yang sama, tetapi dengan arti yang berbeda (hlm. 34). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat satu adegan di mana karakter pendukung menggunakan *puns* dalam penyampaian komedi.

<p>JOHAN Mir, kamu tuh harusnya nyari sugar daddy aja..</p> <p>DWI Hush!</p> <p>PAK BASTIAN Sama boss saya aja, tapi dia duda.</p> <p>JOHAN Sugar duda dong jadinya..</p>

Gambar 4.30. *Scene 35* – Memikirkan Uang untuk Ibu Almira.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Terdapat *puns* yang digunakan oleh Johan di dalam *scene 35*. Ketika Almer, Almira, Dwi, Johan, dan Pak Bastian bingung mencari uang untuk Ibu Almira, Johan memikirkan jalan pintas dengan menyuruh Almira mencari *sugar daddy*. Ia kemudian ditanggapi oleh Pak Bastian dengan menjodohkan Almira bersama dengan bossnya, tetapi bossnya tersebut sudah duda. Johan melihat kesempatan bermain bahasa *puns* di antara *daddy* dan duda. Meskipun kedua hal tersebut mempunyai arti yang berbeda, tetapi dua kata tersebut mempunyai lafal yang sama.

20. *Repartition* (logika)

Menurut Berger (1997), *repartition* adalah sebuah gagasan yang diulang terus menerus (hlm. 35). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat suatu gagasan yang selalu diulang-ulang terus oleh seorang karakter pendukung.

<p>PAK BASTIAN (CONT'D) Saya tuh pernah memecahkan rekor di dalam dunia properti se-jagad raya, tau! (beat) Saya pernah menjual rumah dalam waktu SEJAM!</p>
--

Gambar 4.31. *Scene 19* – Pak Bastian Menyombongkan Diri.
(Skenario “Khayal Belaka”)

PAK BASTIAN (CONT'D)
Bisalah Bastian.. Kamu tau, Mir? Saya itu ya..
Pernah loh jual rumah dalam SATU JAM. Sampai
masuk rekor kantor properti saya!

Gambar 4.32. *Scene 24* – Pak Bastian yang Menenangkan Almira.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Pak Bastian menggunakan *repartition* di mana ia seringkali mengulang-ulang gagasannya mengenai rekor yang dicapainya. Logikanya telah ditanam bahwa ia hebat karena pernah menjual rumah dalam satu jam. Gagasan tersebut ia katakan kepada Almer ketika ia menyombongkan diri dalam *scene 19*. Ia kemudian mengatakan kembali gagasan tersebut dalam *scene 24* untuk menenangkan Almira yang membutuhkan orang untuk membeli rumahnya dalam waktu lima hari.

21. *Sarcasm* (bahasa)

Berger (1997) menjelaskan bahwa *sarcasm* adalah sebuah perkataan yang menghina, mengejek, dan melukai dengan kata-kata yang tidak langsung (hlm. 38). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat beberapa karakter pendukung yang menyampaikan *sarcasm*.

DWI
LOH? AMANDEL? WAH.. BAHAYA SEKALI YA
OPERASINYA..

Gambar 4.33. *Scene 111* – Dwi Dikejutkan Oleh Penyakit Ibu Almer.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Dalam *scene 111*, Dwi menggunakan teknik komedi sarkasme. Hal ini disebabkan oleh keresahan Almer yang berlebihan mengenai ibunya yang akan dioperasi, tetapi ternyata operasi ibunya tidak terlalu berat. Dwi langsung

seakan-akan menembak Almer dengan bahasa sarkas yang mengejeknya bahwa memang operasi Ibu Almer itu sangat bahaya.

22. *Slapstick* (visual)

Menurut Berger (1997), teknik komedi *slapstick* terlihat secara visual dan sangat melibatkan fisik (hlm. 42). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat satu adegan di mana karakter pendukung menggunakan teknik komedi *slapstick*.

Ibu menggantung-angguk. Ibu berdiri dan hendak mengambil makanan, tetapi kepalanya terbentur sapu. Almer langsung lari menolongnya.

Gambar 4.34. *Scene 48* – Ibu Terbentur.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Teknik komedi *slapstick* diperagakan oleh Ibu dalam *scene 48*. Adegan ini adalah mengenai Almer yang memaksa Ibu untuk makan. Namun, karena kecerobohan Ibu, terdapat kecelakaan ringan yaitu kepala ibu yang terbentur sapu. Hal ini menciptakan komedi yang melibatkan fisik.

23. *Speed* (visual)

Berger (1997) mengatakan bahwa teknik komedi ini dipakai dengan cara mempercepat atau memperlambat aksi karakter ketika bertindak dan terlihat secara visual (hlm. 42). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat suatu adegan di mana karakter utama dan pendukung memperlambat aksi mereka bertindak.

Almer, Pak Bastian, Dwi, dan Johan keluar dari rumah tersebut. Pak Bastian dan Almer membawa dua tas gym yang terlihat sangat penuh. Mereka berjalan berderetan dengan gerakan *slow motion* ala-ala Avengers. Tiba-tiba saja Abang Ketoprak memasuki frame dengan gerakan normal.

Gambar 4.35. *Scene 44* – Sukses Merampok Rumah.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Adegan di atas adalah mengenai Almer, Dwi, Johan, dan Pak Bastian yang sukses merampok rumah boss Pak Bastian. Ketika mereka ke luar dari rumah tersebut, mereka memperlambat kecepatan mereka berjalan. Hal ini secara visual tampak keren seperti layaknya *superhero* di film-film.

24. *Stereotypes* (identitas)

Menurut Berger (1997), *stereotypes* adalah teknik komedi yang melibatkan sebuah pandangan umum mengenai karakteristik dan perilaku beberapa kelompok orang berdasarkan etnis, ras, kebangsaan, agama, generasi (hlm. 42). Dalam skenario film “Khayal Belaka”, terdapat satu karakter pendukung yang dirancang sesuai dengan pandangan umum mengenai perilaku masyarakat jaman sekarang yang diperbudak oleh sosial media dan gadget.

Almira menghampiri Almer dan tersenyum. Almira berpose dengan mendorong idungnya sehingga terlihat seperti hidung babi. IBU (CONT'D) Aduh, Almira jangan gitu! Habib Dzaki follow emak tau, ntar emak diprotes gak halal! Ulang, ulang!

Gambar 4.36. *Scene* 10 – Ibu Ingin Upload Foto.
(Skenario “Khayal Belaka”)

Stereotypes mengenai perilaku masyarakat yang diperbudak oleh sosial media dan gadget diwakilkan oleh identitas Ibu Almer atau Endah Sari. Ia merupakan seorang ibu-ibu berumur 58 tahun, tetapi masih mepedulikan apa yang *netizen* katakan. Ia juga selalu melakukan pencitraan seperti dalam *scene* 10, di mana ia lebih takut dihakimi oleh *netizen* dibanding kesenangan anaknya.

Ibu kemudian mengambil HP, mengambil foto kakinya yang sedang terbaring, dan membuat polling di sosial medianya apakah ia harus dioperasi. IBU Bentar, coba tanya netijen..

Gambar 4.37. *Scene* 104 – Sehari Sebelum Ibu Dioperasi.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Hal ini dibuktikan lagi dalam *scene* 104, ketika ia ingin operasi. Namun, ia tetap mementingkan apa kata *netizen* dengan membuat *polling* di sosial medianya.

25. *Unmasking* (identitas)

Berger (1997) mengatakan bahwa teknik *unmasking* merupakan identitas seorang karkter yang berpura-pura menjadi seseorang yang sama sekali bukan dirinya, seperti seorang wanita yang berpura-pura menjadi pria (hlm. 44).

Dalam skenario “Khayal Belaka” terdapat seorang karakter pendukung yang berpura-pura menjadi seseorang yang sangat suci.

Almer kembali dan melihat Almira, pak Bastian, Johan, dan Dwi. Pak Bastian memakai sorban, sarung dan pakaian serba putih. Terlihat bahwa ia membawa air dari Habib Dzaki, Al Quran, tasbih, dan botol minum berwarna pink. Semua terheran-heran melihat penampilan pak Bastian. Sedangkan Ibu hanya terbaring lemas dan Fasa sudah berdiri.

PAK BASTIAN
Kita mulai ya ritualnya..

ALMER
Yakin ya pak?

PAK BASTIAN
Insyaaallah.

DWI
Bapak udah pernah ngelakuin ini sebelumnya?

PAK BASTIAN
Belum sih... Tapi tenang-tenang.. Udah nonton tutorial di *youtube*.

Gambar 4.38. *Scene* 104 – Pak Bastian Merasa Yakin.

(Skenario “Khayal Belaka”)

Teknik komedi *unmasking* disampaikan oleh Pak Bastian dalam *scene* 104.

Adegan ini adalah mengenai Pak Bastian yang ingin melakukan ritual untuk Ibu Almer. Ia sampai harus menjadi seseorang yang bukan dirinya agar manjur.

Terlihat bahwa ia berpakaian seperti seorang Habib yang memakai sorban, sarung, dan pakaian yang serba putih. Namun, penampilan tersebut bukanlah identitas dirinya. Hal ini dibuktikan dengan adanya pertanyaan dari Dwi mengenai ritual tersebut. Pak Bastian dengan jujur menjawab bahwa ia belum pernah sama sekali melakukan hal tersebut.