

Kritik Humor terhadap Komik *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss!*

Muhammad Daniel Fahmi Rizal

Universitas Tidar, Jalan Kapten Suparman 39, Kota Magelang, Jawa Tengah, Indonesia
email: daniel@untidar.ac.id

Abstrak

Alih wahana dalam karya sastra atau karya seni seringkali menimbulkan pertanyaan, seberapa jauh sebuah karya tetap berkualitas setelah ditransformasikan ke dalam medium yang berbeda? Pertanyaan tersebut muncul saat film *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss! Part I* dialihwahanakan ke medium komik yang berjudul *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss!*. Sementara filmnya memiliki struktur humor yang kuat, apakah komiknya juga demikian? Untuk mengetahui, dilakukan penilaian atau kritik terhadap unsur instrinsik yang dikandung komik. Analisis difokuskan terhadap fakta cerita yang ada dalam komik. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan penyajian hasil secara deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa komik *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss!* tidak memiliki unsur intrinsik yang kuat. Baik tokoh dan penokohnya, alur, serta latar memiliki kelemahan-kelemahan sehingga membuat komik tidak bisa menampilkan cerita humor dengan baik.

Kata kunci: Komik, kritik, humor, dan fakta cerita.

Abstract

Adaptation in literary or art works often raises a question: is the work still qualified after being transform into a different medium? This question arose during the film *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss! Part I* was transformed to a comic medium entitled *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss!*. While the film has a strong humorous structure, how about the comic? To get the answers, an assessment or criticism of the intrinsic elements contains in comics is carried out. The analysis is focused on the facts of the story in the comic. This research used qualitative methods with descriptive presentation of the results. The analysis result show that the comic *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss!* lacks a strong intrinsic element. the characters and characterizations, plot, and setting have weaknesses that make the comic unable to present a humorous story well.

Keywords: Comic, critique, humour, and facts of story.

PENDAHULUAN

Alih wahana merupakan kegiatan penerjemahan, penjaduan, dan pemindahan dari satu kesenian ke kesenian lain (Damono, 2012:1). Dewasa ini, alih wahana seakan sudah menjadi hal yang lumrah, mengingat banyak sekali media yang bisa dimanfaatkan. Tidak hanya medium sastra yang paling umum seperti puisi, novel, drama atau film, sekarang banyak juga medium semacam meme, *shitposting*, animasi, dan berbagai medium kontemporer lain bisa dimanfaatkan untuk praktik alih wahana.

Pemanfaatan alih wahana akan memberikan peluang lebih lama bagi sebuah karya untuk dinikmati, diapresiasi, bahkan dimonetisasi. Khusus untuk film,



Acces article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

penulis mengamati berbagai macam alih wahana terjadi sepanjang tahun 2019. Ada yang alih wahana yang terjadi dari novel ke film, seperti *Dilan 1991*, *Bumi Manusia*, dan *My Stupid Boss 2*. Ada yang dari komik ke film, seperti *Terlalu Tampan*. Ada yang dari gim ke film, seperti *Dread Out*. Ada juga yang setelah dibuat filmnya, kemudian dibuat komiknya, seperti *Gundala* dan *Dilan 1991*.

Salah satu film yang dijadikan komik, prosesnya biasa disebut komikalisasi, adalah film *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss! Part I*. Film *Warkop Dki Reborn Jangkrick Boss! Part I* rilis pada tahun 2016 dan sukses besar di pasaran. Tercatat lebih dari 6,5 juta penonton telah menyaksikan film ini, membuat film ini menjadi film Indonesia terlaris sepanjang masa. Setelah film ini rilis, Falcon Picture selaku rumah produksi ganti menerbitkan komik adaptasi yang berjudul *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss!*. Komik ini terbit pada tahun 2020.

Warkop adalah grup lawak yang memiliki tiga orang anggota: Dono, Kasino, dan Indro. Warkop berdiri tahun 1973. Sejak tahun 1970-an sampai 1990-an, Warkop rutin merilis film setahun sekali. Produktivitas Warkop menurun saat dua personilnya, Dono dan Kasino, meninggal dunia. Indro, personil yang tersisa, bersama rumah produksi Falcon Picture kemudian memutuskan untuk membuat film Warkop baru dengan para anggotanya diperankan oleh orang lain. Akhirnya terpilih Abimana Aryasatya sebagai Dono, Vito G. Bastian sebagai Kasino, dan Tora Sudiro sebagai Indro. Mereka bertiga kemudian memainkan film *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss! Part 1*.

Sebagaimana identitas Warkop sebagai grup lawak, film *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss! Part 1* juga menampilkan humor sebagai sajian utama. Jumlah penonton yang begitu banyak seakan menegaskan betapa lucunya film ini. Kesuksesan film lalu coba diikuti dengan produk turunannya yakni komik. Komik ini awalnya diterbitkan dalam bentuk cetak, kemudian diganti formatnya ke bentuk *web* dan diterbitkan di aplikasi baca *Kwikku*. Terdapat tiga episode dalam komik ini, yakni "Kumainkan Judulku", "Susah Jadi Orang Baik", dan "Salah Masuk".

Salah satu sebab kesuksesan film *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss! Part 1* adalah berhasilnya mereka membangun struktur humor dalam berbagai adegan secara efektif. Lantas, bagaimana dengan komiknya? Sebagai produk turunan dengan medium yang berbeda, apakah komik *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss!* juga bisa menyajikan struktur humor dengan benar dan efektif?

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis akan melakukan kritik humor pada komik *Warkop DKI Reborn Jangkrick Bos!*. Penulis akan melakukan analisis unsur intrinsik yang dikandung oleh komik. Analisis akan difokuskan terhadap fakta cerita, yakni tokoh dan penokohan, alur, dan latar dalam komik. Dari hasil analisis tersebut, penulis akan menilai apakah komik ini memiliki struktur humor yang tepat sehingga bisa menyampaikan lawaknya dengan baik.

METODE

Penilaian terhadap komik *Warkop DKI Reborn Jangkrick Boss!* adalah salah satu bagian dari kegiatan kritik sastra. Kritik sastra merupakan studi sastra yang langsung berhadapan dengan karya sastra, secara langsung membicarakan karya sastra dengan penekanan pada penilaian (Wellek dan Warren, 1978:35 dalam Pradopo, 2013:92). Hal ini sesuai dengan pengertian kritik sastra Indonesia

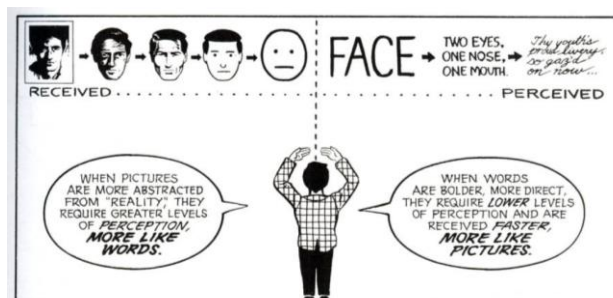
modern juga, seperti dikemukakan H.B. Jassin (1959: 44-45 dalam Pradopo, 2013: 92), yaitu kritik sastra itu merupakan pertimbangan baik buruk karya sastra, penerangan dan penghakiman karya sastra. Pradopo (2013: 93) menuliskan tiga aspek pokok kritik sastra, yakni analisis, interpretasi atau penafsiran, dan evaluasi atau penilaian. Analisis dilakukan dengan mengurai unsur-unsur dalam karya sastra. Interpretasi adalah penjelasan arti bahasa sastra dengan sarana analisis, parafrase, dan komentar, biasanya terpusat terutama pada kegelapan, ambiguitas, atau bahasa kiasannya. Analisis dan penafsiran karya sastra harus dihubungkan dengan penilaian (Wellek, 1968: 156 dalam Pradopo, 2013: 94).

Dalam memulai analisis terhadap komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!*, terlebih dahulu perlu diketahui struktur intrinsik yang dimiliki oleh komik tersebut. Komik berbeda dengan medium sastra lain. Fakta cerita di dalamnya memadukan unsur teks dan gambar. Oleh karena itu, selain mendeskripsikan fakta cerita karya fiksi secara umum, perlu pula dijelaskan bagaimana fakta cerita terbangun melalui kombinasi unsur teks dan gambar dalam komik.

Menurut Stanton (2007:22), unsur pembangun karya fiksi ada tiga macam, yakni fakta, tema, dan sarana. Fakta cerita meliputi karakter atau penokohan, plot atau alur, setting atau latar. Ketiga elemen tersebut dinamakan struktur faktual cerita. Tema adalah dasar cerita atau makna yang disampaikan pengarang. Sedangkan sarana sastra adalah teknik yang digunakan pengarang untuk memilih dan menyusun detil-detil cerita agar tercapai pola-pola yang bermakna. Sarana sastra meliputi sudut pandang, gaya dan nada, simbolisme, dan ironi.

Dengan adanya struktur faktual pada sebuah cerita, jalan cerita akan terasa seperti nyata, sehingga pembaca turut membayangkan peristiwa dan eksistensi dalam sebuah novel. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2013:247), tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2013:247) menjelaskan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi, sedang penokohan adalah penghadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.

Dalam medium komik, tokoh tidak hanya sekadar dituliskan namun juga digambarkan. Penggambaran tokoh, menurut Eisner (1985:103-109), harus memperhatikan unsur tubuh dan wajah. Yang perlu diperhatikan dalam unsur tubuh adalah gestur dan postur. Untuk wajah, yang perlu diperhatikan adalah penggambaran alis, bibir, rahang, pipi, dan kelopak mata. Tentang penggunaan gaya gambar, Mccloud menuliskan dengan apik di bukunya yang berjudul *Understanding Comics*. Di sana, Mccloud (1993:48) menemukan terdapat dua kutub yang menghubungkan macam-macam gaya narasi dalam gambar hingga kata. Kutub kiri mewakili gambar wajah dengan gaya realis, sedangkan kutub kanan mewakili deskripsi wajah yang ditulis dalam teks. Gaya kartun, gaya yang sering dipakai dalam komik, ada di bagian tengah. Kartun mewakili gaya gambar yang universal dan sederhana, sebagaimana ciri khas anak-anak. Jadi, kartun bisa lebih dinikmati orang.

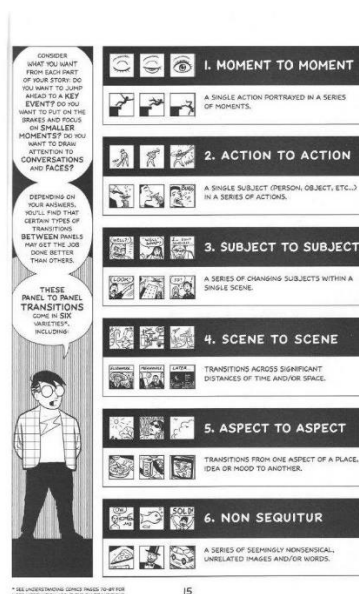


Gambar 1: Gaya bercerita melalui karakter menurut Mccloud.

Alur adalah tulang punggung suatu cerita. Menurut Stanton (2007:28), sebuah cerita tidak akan dimengerti dengan utuh tanpa adanya pemahaman terhadap peristiwa yang mempertautkan alur, hubungan kausalitas, dan keberpengaruhannya. Ada dua elemen dasar yang membangun alur, yaitu konflik dan klimaks. Setiap karya sastra setidaknya memiliki konflik internal (yang tampak jelas) yang hadir melalui hasrat dua orang karakter atau seorang karakter dengan lingkungannya. Konflik dalam cerita mengarah pada klimaks. Stanton (2007:32) menyatakan bahwa klimaks adalah saat ketika konflik terasa sangat intens sehingga *ending* tidak dapat dihindari lagi. Klimaks merupakan titik yang mempertemukan kekuatan-kekuatan konflik dan menentukan bagaimana oposisi tersebut dapat terselesaikan.

Penyajian alur dalam komik berbeda dengan karya sastra dan karya seni lain. Menurut Eisner (1985:28), dalam komik strip atau buku komik, perangkat yang paling mendasar untuk transmisi waktu adalah panel. Panel berbentuk garis kotak, digambar di sekitar adegan yang berfungsi membatasi aksi. Fungsi lain dari panel adalah memisahkan adegan-adegan dari keseluruhan adegan dalam komik. Perangkat lain yang berfungsi untuk penggambaran waktu adalah balon. Biasanya, balon sebelah kiri mata pembaca menunjukkan waktu lebih dulu. Posisi atas dibaca lebih dahulu daripada posisi bawah.

Dalam perkara peralihan dari satu panel ke panel lain, perlu rasanya menengok pendapat dari Scott Mccloud. Mccloud, dalam bukunya *Making Comics* (2006:15), menuliskan enam jenis peralihan. Peralihan tersebut adalah waktu ke waktu, aksi ke aksi, subyek ke subyek, adegan ke adegan, aspek ke aspek, dan non sequitur. Dalam peralihan waktu ke waktu, terjadi pergeseran waktu di antara momen-momen yang dekat. Peralihan antarpanel ini memberikan efek sinematis terhadap komik. Peralihan aksi ke aksi menampilkan subyek atau tokoh melakukan tindakan bergerak dari satu aksi ke aksi lain. Peralihan panel subyek ke subyek berada dalam lingkup adegan yang sama, namun berbeda obyek. Peralihan adegan ke adegan membawa pembaca melampaui ruang dan waktu yang jauh berbeda. Peralihan aspek ke aspek mengajak pembaca untuk menerawang ide atau suasana. Peralihan terakhir adalah peralihan non-sequitur. Peralihan ini tidak menawarkan hubungan logis diantara panel-panel yang terhubung.



Gambar 2: Peralihan antar panel

Latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung (Stanton, 2007:35). Latar memiliki daya untuk memunculkan *tone* dan *mood* emosional yang melingkupi karakter. *Tone* emosional ini disebut dengan istilah "atmosfer". Atmosfer bisa jadi merupakan cermin yang merefleksikan suasana jiwa sang karakter atau sebagai salah satu bagian dunia yang berada di luar diri sang karakter. Nurgiyantoro (2013:227) membedakan latar menjadi tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

Dibanding karya fiksi seperti prosa atau puisi, komik cenderung lebih mudah dalam membangun latar. Ini terutama karena komik memiliki unsur visual, sehingga latar bisa dengan mudah ditunjukkan. Beberapa komikus bahkan memberikan latar dengan gaya realis walaupun gaya gambar mereka sebenarnya kartun. Ini dilakukan agar latar yang digambarkan dalam panel lebih mudah mengikat pembaca dan membuatnya percaya dengan tempat cerita terjadi. Tidak hanya gambar latar belakang, gambar tubuh dan wajah juga mampu menunjukkan gejolak emosi tertentu. Ini tentu saja akan sangat membantu dalam mewujudkan sebuah latar suasana. Seperti yang diucapkan Eisner (1985:111), penggunaan gambar tubuh dan wajah yang benar dan terampil bisa membangun sebuah narasi meskipun tanpa adanya gambar bantu atau pemandangan yang tidak perlu.

Tidak cukup dengan mengetahui fakta cerita dalam komik, untuk melakukan kritik humor perlu juga diketahui bagaimana humor terbentuk. Oleh karena itu, perlu dideskripsikan juga struktur humor. Dean (2000: 1) menuliskan dasar dari komedi terdiri dari struktur *set up* dan *punch*. *Set up* adalah bagian pertama dari komedi di mana tawa dipancing. *Punch* adalah bagian kedua di mana tawa itu terjadi. *Set up* dan *punch* berhubungan dengan ekspektasi dan kejutan. Di dalam *Set up* dibangun ekspektasi, sedangkan di dalam *punch* dinyatakan kejutan. Contohnya seperti dalam kalimat, "Aku melihat nenekku untuk yang terakhir kalinya. Oh, dia tidak sakit atau yang lain (*set up*). Dia hanya sangat bosan kepadaku (*punch*). Orang ketika mendengar setup tersebut, pasti berekspektasi

kalau nenek si Aku sakit atau bahkan meninggal. Ternyata, kejutannya adalah nenek si Aku cuma bosan setengah mati dengan dirinya.

Ajidarma dalam bukunya *Antara Tawa dan Bahaya* (2012: 28-35) menyimpulkan secara sederhana ada tiga jenis teori humor. Pertama, teori superioritas atau penghinaan. Tawa adalah “kejayaan mendadak” atas kemenangan diri terhadap ketakhormatan yang di derita orang lain. Inilah yang membuat kita tertawa ketika kita melihat orang jatuh karena kulit pisang. Kedua, teori keganjilan dan resolusi-keganjilan. Teori keganjilan memusatkan perhatian pada elemen kejutan. Humor tercipta dari konflik antara yang diharapkan dan yang sesungguhnya muncul dari lelucon. Ketiga, teori pelepasan dan ketergugahan. Teori pelepasan menjelaskan bahwa pemicu tawa berasal dari pengertian bebas atas tekanan yang tadinya menguasai—seperti pengurangan ketakutan atas kematian dan seks.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penulis akan menyajikan hasil analisis teks komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* secara deskriptif. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah mencari unsur-unsur intrinsik yang dikandung oleh komik. Dari situ, penulis akan menilai seberapa efektif komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* menyampaikan lawakan lewat struktur intrinsik yang dimiliki. Hasil analisis akan disajikan melalui subbab-subbab di bawah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penokohan yang Tidak Tepat

Pokok permasalahan pada tokoh-tokoh di komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* bermula dari usaha komikus untuk meniru penokohan film *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part I* secara ketat. Tokoh-tokoh digambarkan dengan gaya semirealis, mirip dengan tokoh-tokoh yang ada di film. Gaya tersebut malah membuat penggambaran tokoh beserta aksi-aksinya menjadi terkesan kaku dan kurang ekspresif.

Gaya gambar semirealis cenderung lebih cocok digunakan untuk komik yang mengandung cerita serius. Sementara, gaya gambar kartun sifatnya lebih universal sehingga bisa digunakan di berbagai jenis cerita, termasuk cerita humor. Salah satunya karena dalam gaya gambar kartun kita bisa menampilkan tokoh dengan tampilan yang berlebihan, lebay, dan tidak terlalu berpaku pada realitas. Maka dari itu, gaya gambar kartun lebih cocok jika digunakan dalam komik humor.

Meskipun komik *Warkop DKI Reborn "Jangkrik Boss!"* adalah komik humor, nyatanya gambar yang tersaji justru cenderung bergaya semirealis. Mungkin komikus bermaksud agar tidak terlalu jauh mengikuti karakter dari filmnya. Padahal, karakter Dono, Kasino, dan Indro dalam film adalah bentuk peniruan dari karakter Dono, Kasino, dan Indro di dunia nyata. Melihat Abimana Aryasatra yang aslinya tampan meniru gigi tonggos Dono tentu saja akan memancing tawa penonton.

Sementara itu, komik memiliki potensi yang berbeda dalam mengundang tawa pembaca. Komikus boleh menggunakan gaya gambar kartun, yang mana pada gaya gambar ini karakter bisa digambar secara hiperbolik agar lebih memancing tawa pembaca. Misal mulut karakter Dono dibuat maju secara tidak

normal, atau hidung karakter Kasino dibuat sebesar ukuran buah tomat, dan lain-lain.



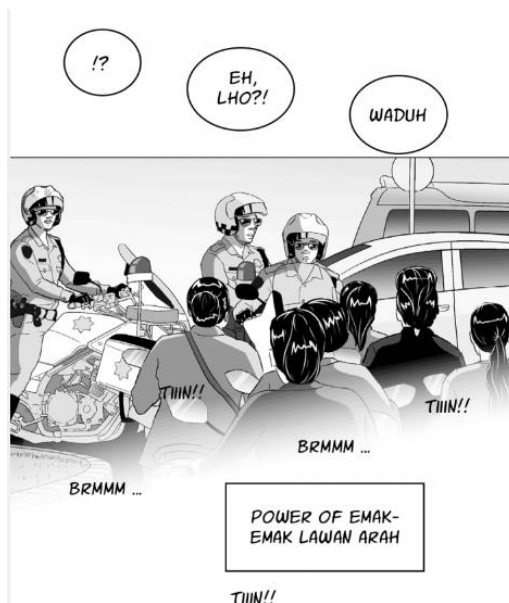
Gambar 3: Gaya gambar realis pada tokoh Dono, Kasino, dan Indro.

Komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* juga seringkali tidak utuh dalam menduplikasi aksi tokoh. Aksi-aksi tokoh yang sebelumnya dimunculkan dengan lucu di film, ditiru secara mentah dan bahkan tidak sempurna sehingga kelucuan yang diharapkan muncul tidak terjadi. Contohnya seperti saat tokoh Dono, Kasino, dan Indro menjumpai ibu-ibu menggunakan sepeda motor.

Ada guyonan bahwa kalau ada ibu-ibu mengendarai sepeda motor, bila dia menyalakan lampu sein ke kanan dia justru akan belok ke kiri, begitu pun sebaliknya. Guyonan itu muncul dari fenomena di dunia nyata, yang mana seringkali ditemukan ibu-ibu yang masih gagap dalam berkendara sehingga membahayakan pengendara lain. Guyonan ini coba dimanfaatkan dalam film *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part I* dengan hiperbolis. Terdapat satu adegan di mana Dono, Kasino, dan Indro tidak berani melintasi jalan karena ada rombongan ibu mengendarai sepeda motor lewat. Kasino yang kebingungan seketika menceletuk, "Muhegile, yang begini mah kagak bisa dilawan!".

Dalam film, adegan tersebut dimulai saat trio Warkop terjebak macet. Mereka kemudian berusaha memutar balik motor mereka. Saat mereka sedang putar balik, tiba-tiba dari arah berlawanan muncul rombongan ibu-ibu menggunakan sepeda motor tanpa menggunakan helm. Tak hanya itu, ibu-ibu tersebut juga meneriaki trio Warkop agar jalan mereka tidak diganggu.

Adegan ini berusaha ditiru dalam komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* episode "Kumainkan Judulku". Sayangnya, aksi tokoh ibu-ibu tidak bisa digambarkan dengan baik. Para tokoh ibu-ibu hanya muncul dalam satu panel, tanpa dialog, dan membelakangi mata pembaca sehingga tidak bisa ditangkap ekspresinya. Adegan ini tidak menjadi kuat atau lucu karena para tokoh ibu-ibu hanya dimunculkan sekilas dengan aksi yang kurang jelas.



Gambar 4: Panel ibu-ibu mengendarai sepeda motor.

Penokohan yang tidak kuat juga terjadi di episode "Salah Masuk". Ada sebuah adegan di mana tokoh Indro berusaha mendekat ke korban "kecelakaan sepeda motor". Korban yang dimaksud kecelakaan tersebut ternyata "sepeda" dan "motor" dalam arti sebenarnya. Yang bertubrukan dalam "kecelakaan sepeda motor" tersebut adalah sepeda dan motor, bukan manusia. Indro akhirnya menyadari dirinya telah tertipu.

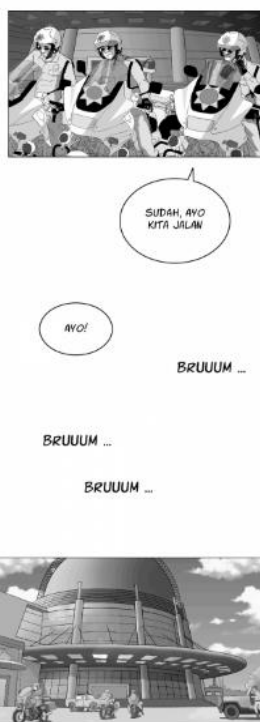
Adegan tersebut bisa lebih kuat lagi jika setelah Indro mengetahui fakta sebenarnya, dia menunjukkan ekspresi yang sesuai, seperti bersungut, manyun, melongo, dan sebagainya. Sayangnya, begitu mengetahui apa yang terjadi ekspresi Indro hanya berdiri terpaku. Dia tidak marah, kecewa, tertawa, atau menunjukkan mimik dan gestur ekspresif lain. Penggambaran aksi tokoh ini terasa sangat tidak sesuai dengan kebutuhan adegan "kecelakaan sepeda motor". Apalagi ditambah dialognya yang tidak kuat. Indro hanya menutup adegan tersebut dengan dialog, "Jarang sekali ada petugas salah masuk te ka pe macam aku ini. Ah sudahlah...". Terasa sangat biasa dan tidak lucu.



Gambar 5: Tokoh Indro yang tidak ekspresif.

2. Alur Cerita yang Tidak Sempurna

Komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* menggunakan alur maju dengan model panel dominan aksi ke aksi. Kebanyakan panel dalam komik ini berisi aksi yang dilakukan tokoh. Sayangnya, dalam mengatur urutan panel, komikus terlalu memberikan jarak yang begitu lebar. Jarak antarpanel ini bahkan melebihi ukuran panel sendiri, hal yang tidak lumrah jika merujuk pada format komik cetak. Jauhnya jarak antarpanel, dengan warna putih polos, berefek pada rasa lambatnya alur baca. Alur baca menjadi terasa hambar dan membosankan.



Gambar 6: Jarak panel yang terlalu panjang.

Alur cerita dalam komik ini seringkali tidak dirangkai secara teratur dan menarik. Dalam episode "Salah Masuk", terdapat adegan tokoh Kasino menecat pengendara mobil yang melewati jalur busway. Mobil akan Kasino tahan, sementara pengendaranya akan Kasino antar pulang. Kasino kemudian menyuruh para penumpang lain dalam mobil turun. Ternyata, yang menumpang mobil sangat banyak, lebih banyak dari jumlah kursi yang ada di mobil tersebut. Karuan Kasino terkejut dan tidak menyanggapi niat baik dia sebelumnya.

Dalam mengantarkan *punchline* cerita komedi, *set up* haruslah dihadirkan secara pelan dan tertata. Hal ini dilakukan agar pembaca bisa terbawa ekspektasi terlebih dahulu. Setelah itu, baru pembaca diberikan efek kejutan di belakang cerita komedi tersebut. Adegan Kasino dan para penumpang mobil adalah contohnya. Kasino berniat baik kepada para penumpang, kemudian para penumpang satu demi satu keluar mobil. Ini adalah *set up*. *Punch line*-nya adalah saat jumlah orang yang keluar mobil sangat banyak.

Setidaknya itu yang terdapat dalam film *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part I*. Sementara di komik, *set up* tidak dihadirkan dengan baik. Tidak ada panel

yang secara berurutan menampilkan penumpang turun satu demi satu. Yang ada hanya satu panel yang tiba-tiba menggambarkan penumpang dalam jumlah banyak sudah ada di luar mobil. Tidak adanya *set up* yang baik dalam adegan tersebut membuat alur cerita tidak terbentuk dengan sempurna.



Gambar 7: Panel di mana para penumpang mobil tiba-tiba muncul.

Problem tidak sempurnanya alur cerita dalam membentuk komedi juga terjadi pada adegan Indro yang menemukan korban "kecelakaan sepeda motor". Kali ini masalah bukan berasal dari *set up*-nya, melainkan dari *punchline*-nya. Panel-panel yang dibentuk untuk *set up* sudah mengarahkan cerita dengan baik. Ada keramaian. Indro kemudian memberhentikan motornya dan berjalan menyeruak ke dalam lokasi keramaian. Salah seorang warga memberi tahu Indro bahwa ada kecelakaan sepeda motor. *Punch line*-nya adalah saat Indro mengetahui korban "kecelakaan sepeda motor" sebenarnya. Sebuah panel menggambarkan bahwa yang kecelakaan adalah "sepeda" dan "motor" dalam arti sebenarnya. Terdapat sepeda gowes dan sepeda motor yang terjatuh di jalan.

Alur cerita adegan tersebut bisa menjadi sempurna bila panel terakhir yang menunjukkan *punch line* digambarkan dengan tepat. Problemnya adalah panel yang berisi gambar sepeda dan motor jatuh digambarkan secara biasa saja. Tidak ada *speed line* yang biasa dipakai untuk memperkuat unsur keterkejutan dalam komik. Tidak ada onomatope yang bisa menunjukkan tiruan suara kaget dalam panel. Panel digambarkan secara mendatar dan statis. Kesimpulannya, alur komedi di adegan ini tidak terbangun dengan baik karena *punchline*-nya tidak menyajikan suasana yang menunjukkan keterkejutan.



Gambar 8: Panel "sepeda" dan "motor" yang membuat alur komedi tidak sempurna.

3. Latar yang Tidak Sesuai

Tidak adanya *speed line*, sebagaimana yang dibahas pada gambar sebelumnya, juga merupakan problem pada latar. Ketiadaan gambar yang menunjukkan keterkejutan membuat adegan lemah dalam dua hal. Pertama, tidak membantu alur *punchline* tersampaikan dengan baik. Kedua, membuat latar suasana menjadi datar dan kurang riang.

Secara keseluruhan, pemilihan warna juga membuat latar suasana tidak tergambar dengan apik. Warna pada komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* dominan putih, abu-abu, dan hitam. Warna ini identik dengan suasana yang suram. Warna ini tentu saja cocok untuk komik dengan cerita yang muram, seperti dalam genre horor misalnya. Sedangkan *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* adalah komik humor. Semestinya warna yang dipilih dicocokkan dengan suasana ceria yang terkandung dalam cerita.

PENUTUP

Setelah dilakukan analisis, interpretasi, dan evaluasi, bisa disimpulkan bahwa komik *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss!* tidak berhasil menyajikan cerita humor dengan baik. Dimulai dari kurang tepatnya memilih gaya gambar untuk komik tersebut, sehingga membuat tokoh-tokohnya kurang ekspresif sesuai dengan kebutuhan cerita. Alur juga memiliki beberapa kelemahan. Dari jarak antarpanel yang terlalu lebar sampai penggunaan struktur *set up* dan *punchline* yang kurang sempurna membuat alur cerita komik ini tidak bisa memberikan klimaks dan resolusi yang lucu. Ditambah latar komiknya turut pula kurang tepat dalam pemilihan warna. Jika saja warna yang digunakan lebih riang lagi, bisa jadi latar suasana gembira penuh tawa bisa terjadi dalam komik ini.

Film dan komik adalah medium yang berbeda. Keduanya memiliki potensi sendiri-sendiri. Sebagai kreator, perlu rasanya memahami ciri dari kedua medium tersebut. Biar saat terjadi proses alih wahana, kedua karya masih bisa tampil secara baik meski memiliki medium penyampaian cerita yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya; Kartun dalam Politik Humor*. Jakarta: KPG
- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Dean, Greg. 2000. *Step by Step to Stand-Up Comedy*. New Hampshire: Heinemann Drama.
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Mccloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. New York: Harper Collins Publisher.
- Mccloud, Scott. 2006. *Making Comics*. New York: Harper Collins Publisher.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2013. *Beberapa teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi* terj. Sugihastuti. Yogyakarta: Pustaka Pelajar