

# REKONTEKSTUALISASI *AUDIO VISUAL* DALAM FILM WARKOP DKI 70-AN CHIPS KE DALAM WARKOP DKI *REBORN* (2016)

<sup>1</sup> Kurniawan Akhmad Muzaki, <sup>2</sup> Anggar Erdhina Adi

Universitas Telkom, Program Studi Desain Komunikasi *Visual*  
Jl. Telekomunikasi No. 01, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat 40257  
<sup>1</sup> [kiki.zaki@yahoo.com](mailto:kiki.zaki@yahoo.com), <sup>2</sup> [anggarwarok@telkomuniversity.ac.id](mailto:anggarwarok@telkomuniversity.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang rekontekstualisasi *audio visual* dalam film Warkop DKI 70-an CHIPS ke dalam Warkop DKI *REBORN* (2016). Terdapat kesamaan karakteristik dan kesamaan konteks yang diulang kembali. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui karakteristik dan mengetahui rekontekstualisasi pada *audio* dan *visual*, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif berupa analisis deskriptif yang membandingkan data *audio* dan *visual* dari kedua film. Teori yang digunakan meliputi teori rekontekstualisasi, teori komedi dalam film, dan teori *audio*. Sehingga ditemukan dalam hal rekontekstualisasi terdapat upaya menghadirkan ulang pada film Warkop DKI *Reborn* (2016) yang diambil dari film era 70-an dengan pandangan yang disesuaikan di era 2016. Maka dari itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya upaya mempertahankan karakteristik yang ada pada *audio* dan *visual* dalam kedua film dan sebuah upaya menghadirkan ulang kembali *audio* dan *visual* dari era 70-an ke dalam era 2016.

*Kata Kunci: Rekontekstualisasi, Audio dan Visual, Komparasi*

## ABSTRACT

This research discusses audio video recontextualization of 1970s Warkop DKI movies into 2016's Warkop DKI Reborn. Both movies have contextual similarity in which the latter repeat the context of the former. The purpose of the research is to find out the characteristics and contextualization in terms of audio and visual, by using qualitative research method with descriptive analysis that draws comparison of audio and visual data of both movies. The theories employed in the research include: recontextualization, theory of comedy in movies, and theory of audio. As the result, there is an effort to recontextualize 1970s Warkop DKI movies into Warkop DKI Reborn to adjust with the 2016 era. Therefore, the result of the research shows the attempts of maintaining the audio-visual characteristics of both movies, more specifically by representation of 1970s audio video tenets to the reproduction of the same movie in 2016.

Keywords: recontextulization, audio-visual, comparison

## I. PENDAHULUAN

Film menjadi sangat diminati pada era sekarang. Munculnya berbagai bioskop yang ada di lingkungan masyarakat juga menjadi daya tarik penikmat hiburan untuk menonton film, produksi film Indonesia banyak yang membuat film dengan fenomena yang terjadi di negara ini. Dengan mengangkat fenomena yang dekat dengan masyarakat, film dinilai menjadi identitas nasional Indonesia.

Unsur komedi atau humor digunakan untuk menyampaikan pesan film agar lebih mengena ke penonton. Komedi dinilai menjadi salah satu kesuksesan film untuk meraih penonton banyak. Karena selain menarik, unsur komedi pada film dinilai dapat membuat kesenangan, bahagia dan rasa kepuasan tersendiri.

Film komedi di Indonesia pada era 70-an menjadi sebuah film kejayaan dengan hadirnya beberapa sosok komedian mulai dari Suratmi B-29 dalam film *Ali Baba*, Tarsan Pensiunan dan Diana, selain itu lahir sosok Benyamin S yang memiliki karakteristik gaya komedi ala Betawi ini dimana melahirkan beberapa film antara lain *Benteng Betawi*, *Ratu Amplop*, *Raja Copet* dan lain-lain. Tidak hanya itu pada era 70-an Indonesia sangat lekat dengan musik *country*, *pop* 70-an dan *dangdut*. Fenomena inilah juga yang selalu ditempel dengan film-film komedi yang ada, hingga menjadi tidak ada jarak dengan penonton.

Pada era 70-an juga lahir tiga sosok comedian sukses yang sering disebut dengan julukan "Warkop DKI". Mereka terdiri dari trio komedian 70-n yaitu *Dono* (*Wahjoe Sardono*), *Kasino* (*Kasino Hardiwibowo*), dan *Indro* (*Indrodjojo Kusumonegoro*). Setelah 9 tahun di dunia radio, mereka mendapat kesempatan "nongol" dalam dunia film tepatnya pada tahun 1979 dimana film pertama mereka menjadi *box office* dengan gaya anak mahasiswa era tersebut. Film pertama mereka yang berjudul "*Mana Tahaaan*" lahir pada tahun 1979 menjadi film komedi sukses pada saat itu. Bentuk cerita yang disuguhkan pun lahir dari kebiasaan masyarakat Indonesia pada umumnya. Warkop DKI dianggap menjadi *new wave*-nya dunia lawak Indonesia, yang hampir semua film komedi hanya individual namun

pada Warkop DKI mereka berkelompok dengan karakteristik mereka yang selalu dilekatkan pada kehidupan era tersebut.

Hal lain yang menjadi identitas yaitu dengan suara-suara khas dialog tiga pemain Warkop DKI serta musik, efek suara dan tentunya dukungan *visual* film yang menjadi khas Warkop DKI sehingga dapat memberi racikan kelucuan dalam film tersebut. *Audio* dan *visual* yang digunakan pada film Warkop DKI pada era 70-an pun sangat kental dengan kebudayaan Indonesia pada saat itu. Salah satunya pada pemakaian musik-musik yang sedang *tren* saat itu sebagai ajang untuk menjembatani film dengan masyarakat. Musik yang dibawa oleh Warkop DKI tidak lepas dari gaya mahasiswa era tersebut yang selalu diberi musik kritik pemerintahan dan beberapa genre *country* hingga mereka gabung yang menjadi musik latar *theme song* Warkop DKI.

Di tahun 2016 muncul film adaptasi dari film Warkop DKI era 70-an yang berjudul *Warkop DKI Reborn*. Fenomena Warkop DKI ini menjadi ajang nostalgia penikmat film era 70-an dan menjadi tontonan untuk beberapa kalangan agar dapat mengingat ke masa lalunya yang selalu menonton film Warkop DKI. "*Warkop DKI Reborn* Jangkrik Bos! Part: 1", film ini karena secara garis besar mengadaptasi cerita yang ada pada film Warkop DKI pada tahun 1982 yang berjudul "*CHIPS*". Selain itu, gaya musik dan *visual* film yang disajikan dalam film yang bertajuk "*Warkop DKI Reborn*" ini dibuat modern dan lebih *fresh* namun tidak meninggalkan warna musik dasar Warkop DKI. Dari segi *visual* sendiri terdapat perubahan namun tidak meninggalkan kesan Warkop DKI era 70-an dengan tetap menghadirkan *visual* yang terkesan natural dan apa adanya. Adaptasi pada film Warkop DKI *Reborn* ini disebut sebagai rekontekstualisasi, dimana terdapat perubahan konteks yang disesuaikan sesuai film Warkop DKI *Reborn* pada khususnya.

*"resituating of known facts and actions in a new intellectual context...redescription from a new perspective".* (Reed dalam Yohanes, 2011: 124),

Rekontekstualisasi pada film ini, dimana ada sebuah perombakan dan adanya konteks baru dengan pandangan baru yang cukup signifikan, sehingga menyebabkan adanya perbedaan film era 70-an dengan film era sekarang yang disesuaikan dengan target

penontonnya. Target penonton yang berbeda antara era 70-an dengan era sekarang menjadi salah satu alasan utama adanya rekontekstualisasi. Beberapa hal lain juga mengalami rekontekstualisasi, seperti *audio*.

Untuk memahami suara dapat dibedakan menjadi beberapa kriteria antara lain jenis suara, dialog, variasi (teknik dialog), musik, efek suara, dan lain sebagainya. Suara menjadi hal yang utama karena suara atau *sound* atau *audio* menjadi hal pertama sebelum munculnya gambar atau *video* atau *visual*.

Film Warkop DKI *Reborn* juga merekontekstualisasi *theme song* yang berjudul Warung Kopi. Hal ini dapat dilihat dari adanya sebuah pandangan baru dan tidak menghilangkan alunan gitar yang tetap hanya saja diselipkan dan ditambahkan beberapa instrumen ketukan yang ada menyesuaikan pandangan baru di era sekarang. Liriknyapun merekontekstualisasi dari lirik yang sudah ada dan dinyanyikan oleh peran yang suaranya dibuat semirip mungkin namun ada sebuah hal baru dengan melibatkan Indro didalam *theme song* Warkop DKI *Reborn*. Hal lain yaitu dialog pada film Warkop DKI *Reborn* mengalami proses rekontekstualisasi dimana adanya fakta baru dengan penyesuaian ruang dan waktu agar suara dialog yang dihasilkan dari pemain sesuai dengan pandangan baru yang diharapkan. Faktor tersebut yang telah penulis sampaikan, bahwa hal yang di rekontekstualisasi sesuai dengan target penonton dan era yang berbeda, kemudian mengalami proses rekontekstualisasi.

*Audio* pada film komedi tidak lepas dari karakteristik cerita yang ada, pada film komedi era 70-an apalagi dalam film Warkop DKI sangat kental dengan nada-nada yang memiliki ritme cepat dengan variasi nada yang bersumber dari sebuah piano agar musik yang dihasilkan mendukung adegan sebagai kesan humor atau lucu. Berdasarkan uraian di atas maka penulis menganggap perlu sebuah penelitian tentang rekontekstualisasi *audio* dan *visual* film komedi era 70-an, agar ke depan dunia perfilman Indonesia menggunakan cara yang tepat untuk mensituasikan ulang kembali film-film yang

sudah ada sejak dahulu terutama dalam segi *audio* dan *visual*. Oleh karena itu perlu dilakukan kajian tentang karakteristik dan rekontekstualisasi *audio* dan *visual* dalam film Warkop DKI 70-an CHIPS ke dalam Warkop DKI *Reborn* (2016).

## II. METODOLOGI

Penelitian yang diterapkan adalah penelitian kualitatif dengan mengkomparasikan kedua film yang menggunakan sudut pandang kontekstualisasi. Penelitian kualitatif merupakan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif (Yusuf, 2014:328).

Dalam metode komparatif terdapat pendekatan komparatif deskriptif dan komparatif korelasional (Kutha Ratna dalam Silalahi, 2009:35-36). Metode pertama membandingkan dengan cara menguraikan, metode kedua membandingkan dengan cara menghubungkan secara timbal balik, sebagai sebab akibat. Kedua metode dapat diambil dari variabel yang ada dengan sampel yang berbeda dimana pada penelitian ini berupa *audio* dan *visual*. Adapun rangkaian dalam metode penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 2.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dikumpulkan oleh penulis ada tiga pengumpulan yaitu pengumpulan dokumen, data *audio* dan data *visual*.

- Dokumen

Dalam hal ini dokumen yang dikumpulkan penulis berupa film yang akan diteliti antara lain Warkop DKI: CHIPS (1982) dan film Warkop DKI *Reborn* (2016).

- Data *Audio*

Dalam hal ini penulis akan meninjau *audio* yang ada pada film Warkop DKI: CHIPS dan Warkop DKI *Reborn*.

- Data *Visual*

Data *visual* dikumpulkan dengan cara melihat adegan demi adegan yang ada pada film. Adegan ini dipilih secara keseluruhan yang ada pada film dengan melihat kesamaan konteksnya. Kemudian setelah melihat adegan yang ada, selanjutnya akan terpilih beberapa

adegan yang sama antara kedua film tersebut.

## 2.2. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, *display* data dan penarikan kesimpulan.

- Reduksi Data

Penulis melakukan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan dan pemisahan dari data “mentah” yang sudah didapatkan penulis. Jadi penulis melakukan pemilihan terhadap *audio* dan *visual* yang penulis anggap memenuhi kriteria rekontekstualisasi.

- *Display* Data

Dalam hal ini penulis mengumpulkan informasi yang telah tersusun yang membolehkan pengambilan tindakan. dengan cara mendengarkan, melihat dan memperhatikan konteks yang lahir dari masing-masing *audio* dan *visual* yang sudah di reduksi. Caranya, dengan memotong dan meng-*capture* bagian adegan-adegan yang penulis pilih, kemudian akan diperhatikan beberapa kali yang selanjutnya akan menghasilkan analisa dari kesamaan konteks yang ada pada kedua objek.

- Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir dalam analisis data yaitu penarikan kesimpulan, dimana penulis akan menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang timbul, yang kemudian akan dituntut kebenaran dan kejujuran penulis sesuai dengan kesamaan konteksnya.

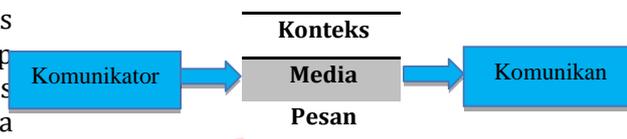
## III. LANDASAN TEORI

### 3.1. Rekontekstualisasi

#### 3.1.1. Rekontekstualisasi dalam Film

Konteks menurut Prof. Deddy Mulyana memiliki empat aspek yakni aspek fisik, aspek psikologis, aspek sosial, dan aspek waktu. Jadi sebuah konteks yang dipesankan dari komunikator atau sumber pesan menuju ke komunikan atau

pendengar pesan mencakup aspek konteks yang ada sesuai dengan tujuan komunikator (Mulyana, 2012:77). Pada film, konteks dapat berupa berbagai macam hal antara lain *audio* dan *visual*, dimana hal ini memiliki beberapa atau salah satu aspek yang ada sesuai dengan tujuan pembuat film. Konteks juga dapat diambil dari situasi yang sudah ada dan dapat dirubah sesuai dengan tujuan dengan melihat aspek konteks tersebut. Upaya menghadirkan ulang tersebut disebut rekontekstualisasi.



Gambar 2.1.1 Konteks Komunikasi  
Sumber: Buku Ilmu Komunikasi (Mulyana 2012:67)

#### 3.1.2. Rekontekstualisasi Isaac Airil

Rekontekstualisasi menurut Isaac Ariail (*Interpretation and Social Knowledge*) merupakan

*“to argue that what realists call explanation is in fact redescription, which is to say, the resituating of known facts and actions in a new intellectual context. And what normativists call critique is, likewise, redescription from a new perspective, according to which previously acceptable actions become intolerable, old ways of being and acting are revealed as domineering, and visions of what can and should be acquire new life. Inquiry generally—perhaps even natural scientific inquiry—can be understood as recontextualization”* (Ariail, 2011:124).

Rekontekstualisasi dapat dipahami bahwa sebuah konteks yang telah hadir, dapat dihadirkan kembali kapanpun sesuai dengan pandangan yang akan menghadirkan ulang konteks tersebut.

Film Warkop DKI *Reborn* mengalami proses pembaharuan baik dari segi akting, aktor, pengambilan gambar, cerita, *audio* dan yang lainnya. Dalam hal ini penulis akan mengangkat rekontekstualisasi pada *audio* dan *visual* dalam film Warkop DKI *Reborn* dimana terdapat konteks baru yang lahir berdasarkan fakta-fakta terdahulu yang diyakini oleh penonton.

#### 3.2. Komedi dalam Film

Lembaga Humor Indonesia (LHI) mengatakan, bahwa humor bisa bertumpu

pada kata-kata (verbal), pada ulah tingkah tubuh (fisikal), pada rupa (*visual*), dan lain-lain (Suwardi, 2006:51). Struktur dramatik yang dihasilkan dari film komedi pun tentu sama dengan film genre lainnya. Dimana memiliki tidak sebatas membuat penonton tertawa belaka, namun juga mampu memberikan perenungan. Helitzer mencatat ada delapan penyebab penonton tertawa yaitu *surprise* (kejutan), *superiority* (rasa menang), *biological* (insting untuk rileks), *incongruity* (keganjilan), *ambivalence* (sifat mendua), *release* (pelepasan), *configurational* (pembentuk), *psychoanalytical* (pertimbangan psikologis) (Suwardi, 2006:58). Film komedi tentu tidak lepas dari *audio* yang dihasilkan apalagi film-film komedi sangatlah kental dengan ciptaan atau ciri khas *audio*-nya. Tentunya film komedi tidak lepas juga dari segi *visual* karena humor atau komedi juga bertumpu pada rupa dan tubuh yang digambarkan dalam *visual* dalam film.

### 3.3. Audio dalam Film

Suara atau *audio* dalam film lahir sebagai suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Sebelum lahir era film bersuara, sebelumnya banyak bermunculan film bisu namun tidak sepenuhnya nonsuara, sering kali telah diiringi suara organ, piano, *gramophone*, musisi, efek suara, aktor yang berbicara langsung hingga satu orkestra penuh (Pratista, 2008:149).

- Dialog

Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Selain itu, dialog dalam film dapat menjadi ciri khas atau identitas film tersebut.

- a. Bahasa Bicara

Bahasa bicara mengacu pada jenis bahasa komunikasi verbal yang digunakan dalam film. Bahasa bicara dapat dilihat dari wilayah (negara) dan waktu (periode) (Pratista, 2008:150).

- b. Aksen

Aksen dapat mempengaruhi keberhasilan sebuah cerita film.

- Musik

Musik merupakan salah satu elemen yang paling penting untuk memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana dalam film. Musik dapat menjadi jiwa (ruh) sebuah film (Pratista, 2008:154). Musik dikelompokkan menjadi dua yakni ilustrasi musik dan lagu (*soundtrack*).

- a. Ilustrasi Musik

Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan (Pratista, 2008:154).

- b. Lagu (*soundtrack*)

Selain ilustrasi musik, lagu juga mampu membentuk karakter serta *mood* film (Pratista, 2008:156).

- Efek Suara

Efek suara dalam film juga sering diistilahkan dengan *noise*, semua suara tambahan selain dialog dan musik adalah efek suara (Pratista, 2008:157). Efek suara mampu memanipulasi sebuah aksi atau objek.

- Elemen Pokok Suara

- a. Loudness

*Loudness* atau volume menunjukkan kuat-lemahnya suara (Pratista, 2008:157).

- b. Pitch

*Pitch* ditentukan oleh frekuensi suara, semakin tinggi frekuensi suara semakin tinggi *pitch* suara dan sebaliknya. Frekuensi suara dibagi menjadi tiga jenis yaitu *low* (*bass*), *midrange* (*middle*), dan *high* (*treble*) dengan satuan *Herzt* (Hz).

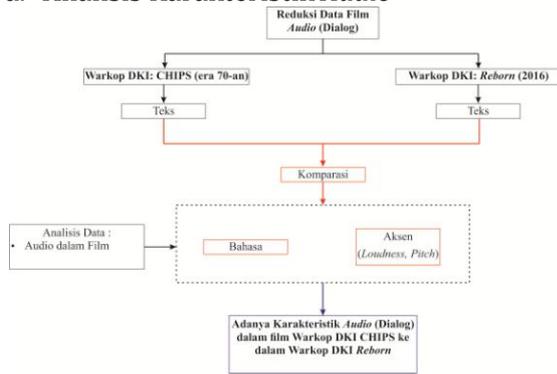
## IV. ANALISIS

Pada analisis data penulis juga melakukan *display* data, yang dilakukan dengan cara melihat konteks yang ada pada data film dari film Warkop DKI: CHIPS dan film Warkop DKI *Reborn*.

### 4.1. Analisis Karakteristik *Audio* dan *Visual*

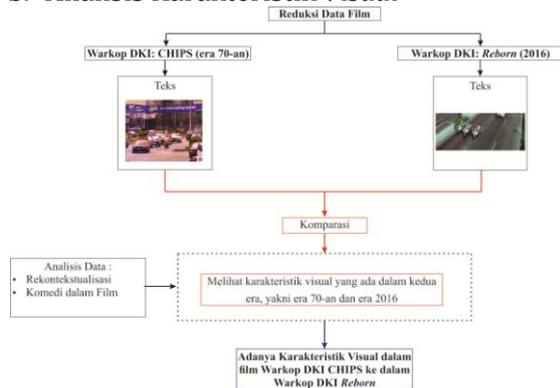
Analisis karakteristik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik pada *audio* dan *visual* dalam film Warkop DKI *CHIPS* (1982) dengan film Warkop DKI *Reborn* (2016).

a. Analisis Karakteristik *Audio*



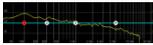
Gambar 4.1.1 Skema Analisis Karakteristik *Audio* (Dialog)  
Sumber: Penulis (2017)

b. Analisis Karakteristik *Visual*



Gambar 4.1.2 Skema Analisis Karakteristik *Visual*  
Sumber: Penulis (2017)

Tabel 4.1.1 Analisis Karakteristik *Audio*

Warkop DKI CHIPS (1982)	Analisis	Warkop DKI Reborn (2016)
<p>"Jangkrik boss..."</p>  <p>00:45:45</p> 	<p>Secara Bahasa kedua film sama-sama menggunakan Bahasa Indonesia dengan kalimat yang sama di era yang berbeda.</p> <p>Secara aksen pada ucapan Kasino dalam dialog ini, di era 70-an sangat khas dengan aksen Jawa "ngapak" (dialek kota asalnya (Kebumen, Jawa Tengah)) sedangkan pada tahun 2016 pemeran yang menyerupai Kasino berusaha memakai aksen Jawa "ngapak". Dilihat dari segi elemen suara dialog ini</p> <p>a. Loudness pada kedua film melibatkan volume yang <i>soft</i>.</p> <p>b. Pitch pada dialog ini di kedua film sesuai dengan karakter Kasino yang cenderung ke jenis <i>High (treble)</i>.</p>	<p>"Jangkrik boss..."</p>  <p>00:24:35</p> 

Sumber: Penulis (2017)

Tabel 4.1.2 Analisis Karakteristik *Visual*

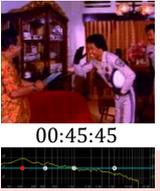
Adegan	
Warkop DKI: CHIPS Era 70-an	Warkop DKI Reborn : Jangkrik Bos Era 2016
 <p>00:00:42</p>	 <p>00:16:13</p>
Analisis	
<p>Pada adegan dalam kedua film tersebut baik dalam era 70-an maupun era 2016 terlihat memiliki karakter yang sama. Dimana pada era 2016 mencoba mengulang adegan yang sama dan hal ini membuktikan bahwa karakter dari film CHIPS di era 70-an diulang kembali pada era 2016. Bahkan setting adegannya pun hampir menyerupai karakter adegan sebelumnya. Jadi pada adegan ini yang terletak dalam kedua film memiliki karakteristik yang sama dengan pandangan era yang berbeda dan sesuai dengan karakter film komedi termasuk dalam karakter <i>configurational</i> (pembentuk) dimana membentuk sebuah pengenalan film.</p>	

Sumber: Penulis (2017)

Pada analisis karakteristik *audio* penulis membagi menjadi tiga bagian yaitu dialog, musik, dan efek suara, kemudian untuk menganalisa *visual* penulis memilih adegan yang memiliki kesamaan konteks yang sesuai, segi karakteristik *audio* dalam film Warkop DKI: CHIPS (1982) ke dalam Warkop DKI Reborn (2016), dari segi dialog Dono dalam kedua film memiliki ciri khas bahasa yang berkarakter sama, Kasino dalam era 2016 lebih memunculkan aksen Jawa "ngapak", sedangkan pada Indro di era 2016 lebih memunculkan aksen Medan (Batak). Jadi, di era 70-an tetap memiliki karakteristik yang kuat dan dapat mempengaruhi atau membangun karakteristik film Warkop era 2016, selain itu penggunaan gaya dialog tokoh Warkop era 70-an terkesan lebih apa adanya sesuai dengan perannya

berbeda dengan era 2016 yang terkesan lebih mengikuti gaya dialog era 70-an. Dari penggunaan musik yang digunakan dalam kedua film dapat dihasilkan memiliki karakteristik Warkop era 70-an yang kental akan musik-musik kejadian masyarakat, penggunaan *soundtrack* dalam kedua film pun tidak berbeda jauh dengan mengangkat tema militer. Sehingga banyak musik di era 2016 yang dihadirkan dengan karakteristik konteks yang sama. Efek suara rasa CHIPS menjadi karakteristik efek suara yang dihadirkan kembali seperti efek kecebur, efek HT, dan lain-lain. Sedangkan dilihat dari segi *visual* dalam kedua film juga memiliki karakteristik yang hampir sama antara era 70-an dan era 2016, seperti pada adegan mesra antara Bos dan perempuan simpanannya, di era 70-an Bos bermesraan di kebun sedangkan dalam era 2016 Bos bermesraan di dalam kantor. Hal tersebut merupakan karakteristik film CHIPS di era 70-an yang kemudian dihadirkan kembali menjadi karakteristik di era 2016.

Tabel 4.2.1 Analisis Rekontekstualisasi Audio

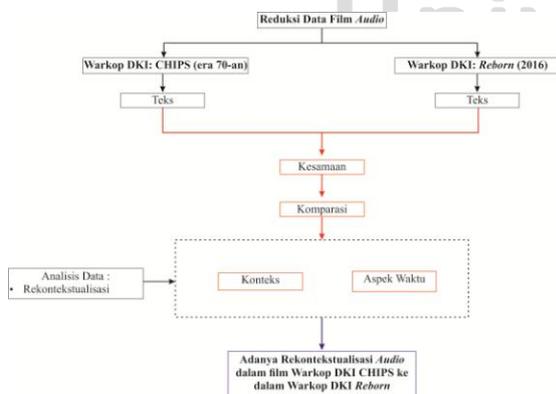
Warkop DKI CHIPS (1982)	Analisis	Warkop DKI Reborn (2016)
<p>"Jangkrik bosss..."</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada dialog yang sama-sama diucapkan oleh Kasino di kedua film ini mengandung makna yang sama. Dimana makna kalimat tersebut untuk meminta "jatah" uang atau komisi pada si Bos (Komandan) sebagai imbalan tutup mulut hubungan Bos dengan perempuan simpanannya.</li> <li>Dilihat secara konteks, di era 70-an "Jangkrik" menjadi hal yang biasa, wajar, terbuka dan bersifat apa adanya. Masyarakat pun tidak menganggap penting dialog tersebut pada era 70-an, namun berbeda ketika "Jangkrik" dihadirkan ulang dalam era 2016 yang memiliki arti yang penting dalam film Warkop DKI Reborn, masyarakat pun menerima dengan baik dan menganggap hal tersebut sebagai identitas film warkop.</li> </ul>	<p>"Jangkrik bosss..."</p> 

Sumber: Penulis (2017)

4.2. Analisis Rekontekstualisasi Audio dan Visual

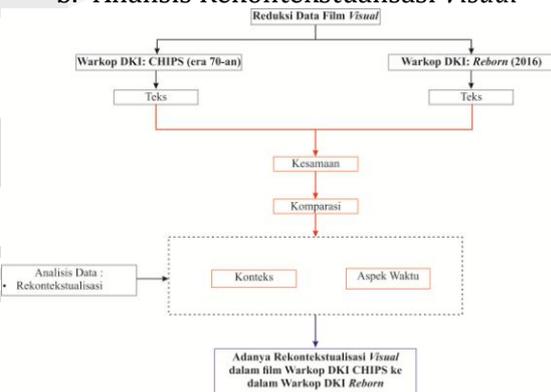
Analisis rekontekstualisasi ini dilakukan untuk mengetahui rekontekstualisasi pada *audio* dan *visual* dalam film Warkop DKI CHIPS (1982) dengan film Warkop DKI Reborn (2016).

a. Analisis Rekontekstualisasi Audio



Gambar 4.2.1 Skema Analisis Rekontekstualisasi Audio (Dialog)  
Sumber: Penulis (2017)

b. Analisis Rekontekstualisasi Visual



Gambar 4.2.2 Skema Analisis Rekontekstualisasi Visual  
Sumber: Penulis (2017)

Tabel 4.2.2 Analisis Rekontekstualisasi Adegan

Warkop DKI: CHIPS Era 70-an	Warkop DKI Reborn : Jangkrik Bos Era 2016
	
<b>Keterangan</b>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna Merah Menunjukkan kendaraan patroli anggota.</li> <li>• Warna Hijau Dibelakang rombongan patroli diikuti oleh mobil masyarakat.</li> <li>• Warna Oranye Menunjukkan berada di sebuah jalan raya yang dibatasi oleh pembatas jalan sebagai pembatas arah yang berbeda.</li> </ul>
<b>Analisis</b>
<p>Kedua adegan diatas dianggap memiliki kesamaan konteks dan menjadi ciri pada eranya.</p> <p>Pertama upaya menghadirkan ulang di era 2016 dengan pengenalan anggota yang sedang patroli yang terletak di bagian awal film, sesuai dengan konteks yang ada di era 70-an sebuah kendaraan patroli terlihat gagah di eranya namun jika dilihat di era 2016 terlihat sangat tertinggal, karena tidak sesuai dengan eranya. Di era 2016 sesuai dengan tipikal masyarakat modern yang senang dengan perkembangan maka kendaraan patroli yang dihadirkan merupakan kendaraan yang cukup dikagumi di era 2016.</p> <p>Kedua, meskipun di era 70-an lebih terlihat ramai sedangkan di era 2016 terlihat jalanan sepi, namun konteks yang ada dalam film CHIPS pada era 70-an berhasil dihadirkan di era 2016. Sangat jelas pada bagian belakang kendaraan patroli terdapat kendaraan lainnya sebagai latar belakang adegan. Jika dalam segi kendaraan, konteks pada era 70-an dengan melihat latar belakang yang ada mobil sedan merupakan mobil paling banyak di eranya dan memiliki rasa derajat yang tinggi. Berbeda di era 2016 yang lebih didominasi oleh kendaraan yang dapat dikatakan suka dengan mobil berkapasitas besar dengan warna-warna yang sederhana atau simpel.</p>

Sumber: Penulis (2017)

Dari segi rekontekstualisasi *audio* dan *visual* film Warkop DKI: CHIPS (1982) ke dalam Warkop DKI *Reborn* (2016), segi *audio* yang dibagi menjadi tiga bagian yakni dialog, musik, dan efek suara, ketiga hal tersebut memiliki satu hasil yang sama yakni film Warkop DKI *Reborn* (2016) terdapat beberapa *audio* yang mengambil dari konteks *audio* Warkop DKI: CHIPS (1982). Seperti halnya pada dialog Bos saat memberi uang pada Kasino yang terdapat dalam dialog di kedua film, dialog tersebut memiliki tujuan agar Kasino tidak membocorkan tingkah laku Bos yang sedang bermesraan, dalam era 70-an terdengar dialog yang sesuai dengan eranya yang mengatakan “untuk beli rokok”, karena masyarakat era 70-an member istilah saat memberikan uang tambahan atau apapun itu dengan sebutan rokok. Jika dalam era 2016 karena kondisi dunia perfilman dan masyarakat masa-kini (2016) memberikan uang tambahan disampaikan dengan istilah yang lebih halus yaitu “untuk beli pulsa”. Musik di era 70-an terdengar hasil musik yang apa adanya tanpa proses lebih lanjut, hal ini dimungkinkan dengan konsumsi musik masyarakat di era 70-an, jika di era 2016 musik yang ditampilkan melibatkan

berbagai *genre* musik yang melekat di masyarakat era 2016 sehingga lebih memperkuat *mood* film. Pada efek suara hal yang mempertahankan era 70-an dalam era 2016 muncul pada efek HT (*handy talky*) yang menyimbolkan seorang petugas keamanan dengan efek suara HT yang dihadirkan. Seperti *visual* dalam adegan perkenalan anggota CHIPS, dalam era 2016 terkesan mempertahankan gaya pengambilan era 70-an dengan menghadirkan anggota CHIPS yang sedang berpatroli di jalan raya guna menanggulangi masalah masyarakat yang ada.

## V. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan kedua film memiliki karakteristik yang sama. Dalam segi *audio* (dialog, musik dan efek suara) menghasilkan film Warkop DKI *Reborn* (2016) terdapat *audio* yang berkarakter sama dengan film Warkop DKI: CHIPS (1982). Dari segi *audio* terdapat dialog yang mencerminkan karakteristik dalam kedua film, kedua dialog ini saling memperkuat karakteristik dialog yang dihasilkan sesuai dalam eranya. Dari segi *visual* tidak berbeda dengan segi *audio*, seperti pada salah satu adegan *visual* yang serupa dalam kedua film, namun tetap memiliki karakteristik yang khas, sehingga adegan terlihat sama dalam kedua film yang menghadirkan kesan nostalgia.

Hasil penelitian pada rekontekstualisasi *audio* dan *visual* film membuktikan adanya upaya pengulangan kembali konteks era 70-an ke dalam era 2016 yang didasarkan pada pandangan baru (dalam hal ini era 2016), namun beberapa hal memiliki konteks masing-masing, tetapi banyak juga yang tetap mempertahankan konteks di era 70-an. Seperti pada *audio* yang dihadirkan ulang di era 2016 dengan diucapkan oleh Kasino, Dono, dan Indro yang memiliki maksud dan tujuan yang sama, namun tetap mempertahankan konteks di masing-masing era. Pada segi *visual* dalam kedua film disimpulkan bahwa era 2016 berhasil menghadirkan ulang kembali sesuai dengan konteks dan kebiasaan masyarakat di masing-masing era. Sehingga dalam segi karakteristik dan rekontekstualisasi *audio visual* terbukti adanya upaya saling mempertahankan karakteristik yang ada maupun yang dihadirkan ulang kembali sesuai dengan konteks yang sudah ada maupun yang belum ada guna memperkuat *mood* film.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardianto, Elvinaro & Q-Anees, Bambang (2014). Filsafat Ilmu Komunikasi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [2] Bordwell, David (2001). Film Art: An Introduction. New York: Quebecor Printing Book Group/Dubuque.
- [3] Mulyana, Deddy (2012). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- [4] Pratista, Himawan (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [5] Reed, Isaac Ariail (2011). Interpretation and Social Knowledge. Chicago: The University of Chicago Press.
- [6] Sani, Asrul (1984). Cara Menghayati Sebuah Film. Jakarta: Yayasan Citra.
- [7] Satori, Djam'an (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- [8] Suwardi, Harun (2006). Kritik Sosial Dalam Film Komedi. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- [9] Yusuf, Muri (2014). Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenadamedia.