

## **PLANTING AND PAYOFF DALAM NASKAH DAN PENYUTRADARAAN FILM AGAK LAEN; SEBUAH ANALISIS**

**Edwin Shri Bimo<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Penciptaan Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia  
Jalan Suryodiningratan No.8 Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55143  
e-mail : shribimo@gmail.com

Diterima : 23 November 2023. Disetujui : 24 Maret 2024. Dipublikasikan : 20 Juni 2024



©2024 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

### **ABSTRAK**

Studi ini meneliti teknik naratif *planting*, *payoff*, dan *foreshadowing* dalam film "Agak Laen," dengan fokus pada kontribusinya terhadap elemen komedi dan dramatis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, mengumpulkan data utama melalui analisis teliti adegan dan didukung oleh tinjauan literatur yang komprehensif. *Planting* memperkenalkan elemen cerita awal untuk membangun ekspektasi penonton, sementara *Payoff* menyelesaikan elemen-elemen ini untuk memberikan kepuasan naratif. Melalui analisis deskriptif kualitatif, studi ini meneliti adegan-adegan kunci dan interaksi karakter, menyoroti bagaimana teknik-teknik ini meningkatkan elemen komedi dan dramatis. Plot film berpusat pada usaha rumah hantu mereka yang menghadapi berbagai tantangan, kemudian mengarah pada serangkaian peristiwa komedi dan dramatis. Analisis mengungkapkan, penggunaan strategis *planting* dan *payoff* dalam "Agak Laen," yang dicontohkan oleh motif-motif seperti topi kuning dan tabung obat jantung, membangun ketegangan naratif dan resonansi emosional saat penonton mengenali petunjuk dari adegan sebelumnya. Elemen-elemen ini penting dalam membentuk kompleksitas tematik film dan melibatkan penonton. Selain itu, *foreshadowing* memberikan petunjuk halus tentang perkembangan plot masa depan, mempertahankan antisipasi penonton dan memperkaya kedalaman naratif. Temuan ini menekankan bagaimana teknik-teknik ini secara kolektif meningkatkan dinamika penceritaan, menciptakan keseimbangan antara humor dan tema serius, serta mendorong refleksi kritis tentang hubungan antara elemen komedi dan kekhawatiran tematik yang lebih dalam dalam narasi sinematik.

**Kata kunci:** Penanaman Petunjuk, Penebusan, Petunjuk Awal, Teknik Naratif, Elemen Komedi, Elemen Dramatik

### **ABSTRACT**

*This study examines the narrative techniques of planting, payoff, and foreshadowing in the film "Agak Laen," focusing on their contributions to comedic and dramatic elements. The research employs a descriptive qualitative method, gathering primary data through meticulous scene analysis and supported by comprehensive literature reviews. Planting introduces early story elements to build audience expectations, while payoff resolves these elements to provide narrative satisfaction. Through qualitative descriptive analysis, the study examines key scenes and character interactions, highlighting how these techniques enhance comedic and dramatic elements. The film's plot revolves around a haunted house venture facing several challenges, leading to a series of comedic and dramatic events. The analysis reveals that the strategic use of planting and payoff, exemplified by motifs like the yellow hat and heart medication tube, builds narrative tension and emotional resonance as viewers recognize clues from previous scenes. These elements are key in shaping the film's thematic complexity and engaging the audience. Additionally, foreshadowing provides subtle hints about future plot developments, maintaining audience anticipation and enriching narrative depth. These findings emphasize how these techniques enhance storytelling dynamics, balancing humor and serious themes, and encouraging reflection on the interplay between comedic and deeper thematic concerns in cinematic narratives.*

**Keyword:** *Planting, Payoff, Foreshadowing, Narrative Techniques, Comedic Elements, Dramatic Elements*

## PENDAHULUAN

Agak Laen mengisahkan cerita empat sekawan Bene (Bene Dion), Boris (Boris Bokir), Jegel (Indra Jegel), dan Oki (Oki Rengga) yang komikal. Keempatnya diceritakan memiliki mimpi yang bertolak belakang, namun semuanya membutuhkan uang.

Bene misalnya, memerlukan uang untuk membiayai kehendak calon mertuanya membuat pernikahan dengan 1.000 tamu. Sementara Boris memerlukan uang untuk mendaftar sebagai tentara dan memenuhi ekspektasi orang tuanya. Jegel yang terlilit utang karena kegemarannya berjudi, juga memerlukan uang untuk terbebas dari cengkraman penagih utang. Sementara, bagi Oki, ia perlu uang untuk merawat ibunya yang sakit.

Mereka kemudian sepakat untuk meraih keinginan tersebut dengan satu usaha bersama, yakni sebuah rumah hantu di sebuah pasar malam. Namun usaha mereka tidak berjalan mulus, rumah hantu mereka sepi pengunjung, hal ini lantaran set tempat yang tidak menakutkan dan terkesan membosankan.

Hingga pada akhirnya mereka sepakat untuk merombak rumah hantu mereka agar menjadi menakutkan dan ramai pengunjung. Masalah besar pun datang saat seorang caleg dengan riwayat penyakit jantung terpaksa datang ke rumah hantu empat sekawan tersebut karena hampir ketahuan oleh sang istri saat berada di pasar malam bersama selingkuhan. Petaka tiba, caleg tersebut mengalami serangan jantung di dalam rumah hantu lalu meninggal di tempat.

Keempat orang yang mengelola atraksi tersebut panik dan mengubur tubuhnya di tempat itu, membuat atraksi itu benar-benar berhantu dan kemudian menjadi atraksi populer yang sesungguhnya, dan menghasilkan uang.

Istri lelaki yang meninggal itu melapor ke polisi karena sang suami hilang, sementara sang selingkuhan juga menyelidiki. Tak ingin ditangkap polisi karena peristiwa tersebut, geng Agak Laen kemudian menemukan "ide buruk nan cemerlang" untuk menutupinya. (Narasi TV, 2024).

Anton Chekhov pernah mengatakan, "Jika di babak pertama Anda menggantungkan pistol di dinding, maka pada babak berikutnya pistol tersebut harus ditembakkan. Kalau tidak, jangan letakkan itu di sana" (Rayfield 203).

Dalam film "Agak Laen", kita dihadapkan pada adegan yang menampilkan seorang bapak panik yang membeli tiket masuk ke wahana Rumah Hantu. Ketika sebuah tabung obat terjatuh secara tiba-tiba, kita sebagai penonton merasakan antisipasi akan terjadinya sesuatu yang terkait dengan kesehatan sang bapak di dalam Rumah Hantu. Kecemasan ini semakin terasa ketika seorang perempuan cantik, yang merupakan selingkuhan sang bapak, melihat istri sang bapak mencari-cari di tengah keramaian pasar malam. Dalam

momen ini, prinsip "Chekhov's Gun" terlihat dalam aksi, menanamkan dan mengungkapkan elemen-elemen penting dalam naratif film.

Seorang pria bernama Basuki bertemu dengan selingkuhannya yang mengenakan topi kuning di pasar malam. Tiba-tiba, mereka berdua melihat istri Basuki, sehingga mereka bergegas berpisah, dengan Basuki bersembunyi di atraksi rumah hantu.

Di dalam rumah hantu, Basuki terkejut dengan pertunjukan yang menakutkan dan mengalami serangan jantung. Dalam usahanya yang terakhir untuk menyelamatkan diri, Basuki mencari obatnya namun gagal karena obat tersebut jatuh di depan loket. Akhirnya, Basuki meninggal.

Kematian Basuki karena serangan jantung di dalam wahana tersebut meninggalkan jejak planting; wadah plastik obat untuk penyakit jantungnya yang jatuh di depan loket tiket masuk rumah hantu. Setelah Basuki meninggal di dalam rumah, operator rumah hantu memutuskan untuk menguburkannya di dalam wahana, sementara topi kuningnya ditempatkan di tengkorak plastik sebagai planting kedua yang penting.

Penguburan Basuki di dalam wahana membuat arwahnya menjadi marah dan mengganggu pengunjung, yang pada akhirnya menjadikannya atraksi populer dan sumber penghasilan, sekaligus menjadi dasar untuk berbagai adegan komedi. Namun, tanpa disangka, mayat Basuki ternyata merupakan seseorang yang penting. Berita tentang hilangnya Basuki menimbulkan kehebohan di masyarakat dan menyebabkan polisi mulai menyelidiki kasus tersebut.

Film "Agak Laen" juga merupakan hasil karya dari penulis skenario dan sutradara terkenal Muhadkly Acho, sebuah prestasi monumental yang mencatat rekor untuk film komedi dengan hampir 9,2 juta penonton yang memadati bioskop di seluruh Indonesia untuk menontonnya.

Pendekatan ilmiah dalam artikel ini bertujuan untuk menggali lebih dalam kompleksitas naratif "Agak Laen", dengan fokus khusus pada penggunaan teknik planting dan payoff sebagai alat naratif. Melalui analisis deskriptif kualitatif, kami akan menguraikan bagaimana teknik-teknik ini digunakan untuk membangun ketegangan dan kejutan dalam cerita, sambil juga menyediakan kedalaman emosional dan resonansi yang memperkaya pengalaman penonton.

Lebih lanjut, kami akan mengeksplorasi keterlibatan audiens dengan unsur-unsur komedi dalam konteks tema yang serius, meneliti bagaimana permainan antara humor dan gravitasi bertujuan untuk meningkatkan hiburan dan kedalaman naratif "Agak Laen". Melalui analisis mendalam dari adegan kunci, dinamika karakter, dan motif tematis, artikel ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang konstruksi naratif film dan penggunaannya sebagai mekanisme komedi.

Pada akhirnya, "Agak Laen" merupakan studi kasus yang menarik untuk mengeksplorasi peran teknik naratif dalam menciptakan efek komedi dalam sinema, dan bagaimana permainan antara humor dan tema yang serius dapat memperkaya pengalaman naratif dan memicu refleksi yang mendalam tentang kondisi manusia. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang seni naratif film yang rumit dan kemampuannya untuk membangkitkan emosi dan pemikiran dari para penonton.



Gambar 0. Opening scene dan establishing shot film Agak Laen. [agak laen official]

Agak Laen mencatat prestasi sebagai film Indonesia dengan mencatat jumlah penonton 9.118.602 menurut [filmindonesia.or.id](http://filmindonesia.or.id), nomor dua film terlaris sepanjang sejarah dibawah KKN Desa Penari yang terbit tahun 2023. Pada bulan April 2024, Agak Laen juga tayang di Asia Tenggara, yaitu Malaysia, Singapura, dan Brunei Darussalam dan Amerika Serikat. Pendapatan film Agak Laen per 26 April 2024, menurut Cinepoint mencapai Rp. 348,544,140,000,-.

Berikut adalah daftar karakter dan pemeran dalam film "Agak Laen": Boris Bokir memerankan karakter Boris, Indra Jegel sebagai Jegel, Bene Dion Rajagukguk sebagai Bene, Oki Rengga sebagai Oki, Arie Kriting sebagai Jongki, Praz Teguh sebagai Bedul (Anak Buah Jongki), Sadana Agung sebagai Obet, Indah Permatasari sebagai Intan, Tissa Biani Azzahra sebagai Marlina, Arief Didu sebagai Basuki, Mamat Alkatiri sebagai Beben, Soleh Solihun sebagai Oknum Tentara, Yono Bakrie sebagai Cowok Berwajah Unik, Rita Matumona sebagai Mamak Oki, Ernest Prakasa sebagai Ahli Bahasa Isyarat, Muhadkly Acho sebagai Himself,

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan penanaman dan pengungkapan, yang seterusnya disebut *planting dan payoff*, serta teknik *foreshadowing* pada film "Agak Laen" (2024). Menurut Creswell (2013), metode penelitian kualitatif merupakan proses pencarian solusi terhadap permasalahan dengan menentukan pertanyaan riset dan mengumpulkan data. Data tersebut kemudian diinterpretasi dan disusun menjadi sebuah tulisan.

Dalam penelitian ini, data primer dan sekunder dikumpulkan. Data primer diperoleh melalui observasi terhadap adegan-adegan yang menunjukkan teknik *planting dan payoff*, serta *foreshadowing*, yang bertujuan memberikan petunjuk kepada penonton mengenai akhir film pada film "Agak Laen" (2024). Sementara itu, data sekunder diperoleh dari referensi-referensi yang ditemukan dalam buku, jurnal, artikel, dan sumber lainnya. Hasil studi pustaka tersebut akan digunakan sebagai data sekunder.

Data sekunder kemudian akan dikaitkan dengan data primer, yaitu film yang akan dianalisis, serta opini dari pengetahuan penulis sendiri. Dengan demikian, metode ini memungkinkan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang teknik *foreshadowing* yang digunakan dalam film "Agak Laen" (2024).

Untuk membimbing analisis dan kerangka teoritisnya, kami akan mengacu pada karya seminal David Bordwell, khususnya bukunya "Narration in the Fiction Film" (1985).

Kerangka kerja Bordwell menekankan pentingnya memahami fabula sebagai rangkaian kronologis sebab-akibat dari peristiwa-peristiwa, yang dibangun melalui asumsi, inferensi, dan hipotesis yang dibuat oleh penonton. Konstruksi ini berkembang seiring dengan penangkapan petunjuk naratif, penerapan skema, dan pembentukan serta pengujian hipotesis. Demikian pula, *syuzhet*, atau plot, membimbing penonton melalui perkembangan naratif dengan menyusun peristiwa-peristiwa cerita dan keadaan sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu.

Dalam konteks studi ini, analisis naratif akan difokuskan pada mengidentifikasi contoh-contoh penanaman atau *planting* dan pengungkapan atau *payoff* serta *foreshadowing* dalam struktur naratif film.

Penanaman merujuk pada penempatan strategis elemen-elemen naratif di awal film, yang kemudian dibayar atau diresolusi, menciptakan rasa kepuasan dan keselarasan bagi penonton. Sementara itu, *payoff* melibatkan resolusi atau puncak dari elemen-elemen yang ditanam tersebut, kerap mengarah pada pengungkapan naratif yang signifikan atau dampak emosional.

## Penerapan Metodologi:

**Melihat dan Mencatat:** Film komedi yang dipilih, yaitu Agak Laen, akan ditonton beberapa kali, dengan perhatian khusus terhadap adegan, dialog, interaksi karakter, dan petunjuk visual yang mungkin menandakan contoh-contoh penanaman atau *payoff*, dan *foreshadowing*. Catatan rinci akan dibuat untuk mendokumentasikan pengamatan ini.

**Mengidentifikasi Perangkat Naratif:** Dengan menggunakan kerangka kerja Bordwell, perangkat naratif spesifik seperti penanaman atau *planting*, *payoff*, dan *foreshadowing* akan diidentifikasi dalam film. Ini mungkin mencakup motif-motif berulang, pengenalan karakter, dan petunjuk halus yang berkontribusi pada perkembangan naratif keseluruhan.

**Menganalisis Struktur Naratif:** Struktur naratif film akan dianalisis untuk memahami bagaimana penanaman dan payoff digunakan untuk memajukan alur cerita dan menyelesaikan konflik. Perhatian juga akan diberikan pada bagaimana foreshadowing menciptakan antisipasi dan resonansi emosional dengan penonton.

**Menafsirkan Temuan:** Temuan dari analisis film akan ditafsirkan dalam konteks kerangka teoritis Bordwell. Wawasan yang diperoleh dari analisis akan digunakan untuk menggambarkan efektivitas planting atau penanaman, payoff atau pengungkapan, dan foreshadowing dalam meningkatkan keselarasan naratif dan keterlibatan penonton dari film komedi tersebut.

Dengan mengintegrasikan wawasan Bordwell tentang analisis naratif dan menghubungkannya dengan fokus studi pada planting dan payoff serta foreshadowing, bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana teknik naratif ini berfungsi dalam film komedi yang dipilih dengan plot serius.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Film, atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai movie, adalah serangkaian gambar bergerak yang direkam sedemikian rupa sehingga dapat ditampilkan di bioskop atau televisi. Menurut Bordwell dan Thompson (2003), film adalah media naratif yang menggabungkan elemen visual dan auditori untuk menciptakan cerita atau menyampaikan informasi, emosi, dan ide. Film dibuat dengan merekam adegan nyata menggunakan kamera film, dengan memotret gambar atau model miniatur menggunakan teknik animasi tradisional, dengan CGI dan animasi komputer, atau dengan kombinasi beberapa atau semua teknik ini, serta efek visual lainnya. Film biasanya disajikan dengan suara yang disinkronkan, yang mencakup dialog, efek suara, dan musik.

Genre komedi dalam film merujuk pada jenis film yang dirancang untuk menghibur penonton melalui humor. Film komedi sering kali menonjolkan situasi lucu, dialog yang menggelitik, dan karakter-karakter yang eksentrik atau aneh untuk menciptakan tawa. Genre ini bertujuan untuk mengangkat suasana hati penonton dan menyediakan hiburan yang ringan dan menyenangkan. Menurut Neale dan Krutnik (1990), film komedi memanfaatkan berbagai teknik naratif dan stilistik untuk menghasilkan efek komik, termasuk slapstick, satire, parodi, dan komedi situasi.

### Perangkat Naratif dalam Sinema

Penanaman/*planting*, penebusan/*payoff*, dan pemberian petunjuk/*foreshadowing* merupakan perangkat naratif fundamental dalam sinema, masing-masing memberikan kontribusi unik terhadap kekayaan narasi. Karya berpengaruh Robert McKee, "*Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*" (1997), memaparkan penanaman

sebagai pengenalan sengaja elemen-elemen naratif pada awal cerita, membentuk dasar untuk penyelesaian atau pemenuhan selanjutnya. Penebusan, dalam kerangka McKee, melambangkan penyelesaian memuaskan atau pengungkapan dari elemen-elemen yang telah dibangun ini, memberikan penonton dengan penutupan dan kepuasan naratif.

Sementara itu, pemberian petunjuk atau *foreshadowing*, seperti yang dijelaskan oleh Vladimir Propp dalam "*Morphology of the Folktale*" (1928), melibatkan petunjuk halus terhadap peristiwa atau perkembangan yang akan datang, meningkatkan antisipasi dan ketegangan dalam narasi.

Konsep foreshadowing ini dapat dijelaskan dengan argumentasi Martha Alderson yang diuraikan dalam bukunya "*The Plot Whisperer: Secrets of Story Structure Any Writer Can Master*" (2011). Alderson menggarisbawahi peran penting foreshadowing sebagai alat kuat dalam konstruksi narasi. Melalui analisis yang teliti,

Singkatnya, *Foreshadowing* adalah perangkat sastra yang mengisyaratkan sesuatu yang akan terjadi di kemudian hari dalam cerita. Ini adalah cara halus untuk menarik pembaca lebih dalam ke dalam ilusi dengan janji akan kegembiraan yang akan datang. Di awal, atau pada seperempat pertama jumlah halaman atau jumlah adegan, foreshadowing sebenarnya muncul sebagai pengenalan. (Alderson, 2011: 185)

Chekhov's gun, yang terkenal dikemukakan oleh Anton Chekhov, menekankan prinsip naratif bahwa setiap elemen dalam sebuah cerita harus memiliki tujuan dan berkontribusi pada jalur naratif keseluruhan. Konsep ini menegaskan pentingnya ekonomi dan kesatuan naratif dalam bercerita, memastikan bahwa semua elemen yang diperkenalkan akhirnya dipecahkan atau terpenuhi. Anton Chekhov pernah mengatakan dengan terkenal, "Jika dalam adegan pertama Anda menggantung sebuah pistol di dinding, maka di adegan berikutnya pistol itu harus ditembakkan. Jika tidak, jangan letakkan di sana". Ini mencerminkan pentingnya elemen naratif yang melayani tujuan yang pasti dan diselesaikan dalam jalur naratif. Ajaran Chekhov mencerminkan inti dari penanaman dan pembayaran dalam pembangunan naratif, menekankan peran penting mereka dalam menjaga integritas dan kesatuan naratif.

### Perspektif Teoritis

Analisis Vladimir Propp dalam "*Morphology of the Folktale*" (1928) menetapkan fondasi teoritis untuk memahami struktur naratif dan arketipe karakter. Dengan membedah fungsi naratif dan mengidentifikasi motif-motif yang berulang, Propp mengungkap bentuk-bentuk awal dari penanaman dan penebusan dalam cerita tradisional, menerangi prinsip-prinsip inti konstruksi naratif.

Membangun pada kerangka teoritis ini, karya berwibawa David Bordwell, "Narration in the Fiction

Film" (1985), menjelajahi mekanika konstruksi naratif dalam sinema. Bordwell menekankan pentingnya hubungan sebab-akibat antara peristiwa dan penempatan strategis perangkat naratif seperti penanaman, penebusan, dan pemberian petunjuk untuk memikat penonton dan membentuk pemahaman mereka terhadap narasi.

### Aplikasi Praktis

Alex Nibley, dalam *"Good Story Well Told, Volume I: Principles of Film Analysis,"* menganjurkan penggunaan strategis penanaman dan penebusan dalam penulisan naskah untuk menciptakan pengalaman bercerita yang menarik. Nibley menekankan kebutuhan akan koherensi naratif dan resonansi emosional, mendorong pembuat film untuk menggunakan perangkat ini dengan bijaksana untuk memikat dan membenamkan penonton dalam narasi.

### Perspektif Kontemporer

Howard dan Mabley (1993) mendefinisikan *"planting"* sebagai "sebuah baris dialog, gestur karakter, perilaku, properti, kostum, atau kombinasi dari hal-hal tersebut," yang kemudian "diungkap" dengan mendapatkan makna baru seiring dengan perkembangan cerita. Mereka juga mencatat penggunaan yang lebih sederhana:

*"[p]lanting dan payoff juga dapat memiliki penggunaan yang lebih mundan dalam penyampaian cerita. Ini dapat memberikan sedikit informasi yang relatif tidak penting pada saat itu, tetapi yang menjadi jauh lebih penting nantinya dalam cerita."*

Penulis naskah sering menggunakan perangkat naratif *"planting and payoff"* untuk mengelola harapan penonton. Metode formalis dalam humaniora membantu memahami struktur perangkat, sementara penelitian psikologi menggambarkan kenikmatan yang menyertainya. Satu kasus *planting* dan *payoff* bisa menghasilkan berbagai respons estetis, tergantung kemampuan individu dalam menghadapi ketidaksesuaian antara *"plant"* dan *"payoff"*.

*Planting* dan *payoff* dapat dikelompokkan menjadi lima jenis utama, berdasarkan tingkat ketidaksesuaian antara harapan penonton dan hasil naratif yang sebenarnya: Berliner, T. (2019).

***Planting dan Absolute Payoff*** karena konsistensi antara harapan dan hasil. Ini membutuhkan sedikit atau tidak perlu asimilasi dari penerima dan, oleh karena itu, biasanya hanya memunculkan kepuasan ringan. Arousal hanya datang dari penundaan hasil dan dari suspense apa pun yang mungkin dihasilkan oleh *planting* itu sendiri. *Planting* dan *Absolute Payoff* memfokuskan perhatian pada informasi cerita yang relevan, memungkinkan penonton untuk dengan mudah menghubungkan berbagai peristiwa plot yang berbeda, dan mengurangi ketegangan yang dihasilkan oleh kesenjangan temporal antara *planting* dan *payoff*.

***Planting dan Near Payoff*** (ketidaksesuaian ringan, dengan asimilasi): *Planting* dan *Near Payoff*

memberikan beberapa manfaat estetika. Ketidaksesuaian ringan antara harapan dan hasil menghasilkan kejutan ringan—menuntut lebih banyak sumber daya kognitif daripada *Planting* dan *Absolute Payoff*—tetapi masih memungkinkan asimilasi ke dalam skema yang ada.

***Planting dan Payoff dalam Skema Alternatif*** (ketidaksesuaian sedang): *Planting* dan *Payoff* dalam Skema Alternatif terjadi ketika sebuah narasi menyajikan informasi yang tidak sesuai yang tidak dapat kami asimilasi ke dalam skema default kami. Jika skema alternatif berhasil mengelompokkan kembali informasi dengan cara yang sesuai dengan bukti plot yang tersedia, kita mengalami kegembiraan dan kelegaan yang muncul ketika pemahaman baru muncul.

***Planting dan Distant Payoff*** (ketidaksesuaian berat, dengan akomodasi yang berhasil): *Planting* dan *Distant Payoff* mengelola potongan-potongan yang terputus dari sebuah plot menggunakan perangkat yang dapat kita sebut *Planting* dan *Distant Payoff*. Di sini, hubungan antara *planting* dan *payoff* tidak secara otomatis muncul ke dalam pandangan tetapi memerlukan pekerjaan kreatif dari penonton, yang harus mengembangkan skema baru, atau merevisi struktur yang ada, dalam upaya untuk mengakomodasi ketidaksesuaian yang berat dalam narasi.

***Planting dan No Payoff*** (ketidaksesuaian berat, dengan penyesuaian yang tidak berhasil): *Planting* dan *No Payoff* terjadi ketika sebuah *planting* tidak membayar. Setiap contoh *Planting* dan *Distant Payoff* bisa, bagi beberapa penonton, merupakan *Planting* dan *No Payoff*, karena masing-masing variasi menantang dari perangkat *planting* dan *payoff* mendekati garis batas antara mengatasi dan tidak mengatasi.

Sebelum memulai analisis lebih lanjut, penting untuk memperkenalkan konsep teoritis tentang penanaman (*planting*) dan pengungkapan (*payoff*) dalam narasi. Teori-teori ini membantu dalam memahami cara sutradara atau penulis menggunakan elemen-elemen cerita untuk membangun ketegangan, menciptakan kohesi, dan memberikan kepuasan kepada penonton. Penanaman merujuk pada penempatan sengaja elemen-elemen atau detail-detail awal dalam sebuah narasi yang mungkin tidak terlihat penting pada awalnya, tetapi memiliki relevansi atau signifikansi di kemudian hari. Ini menciptakan ekspektasi dan memandu penonton menuju hasil yang akan datang (Bal, 2009; Thompson, 2003).

Dalam film "Agak Laen" penanaman (*planting*) dan pengungkapan (*payoff*) digunakan dengan cermat untuk membangun lapisan-lapisan kompleks dalam narasi dan menarik perhatian penonton melalui kejutan dan kepuasan naratif.

Dalam film "Knives Out," sutradara Rian Johnson dengan mahir menggunakan Prinsip *Chekhov's Gun* sepanjang film. Mulai dari noda darah di sepatu Marta hingga bola baseball Harlan dan patung pisau yang menakutkan di perpustakaan, setiap elemen diperkenalkan dengan hati-hati dan kemudian memberikan hasil yang tidak terduga. Contoh-contoh

ini menggambarkan bagaimana Chekhov's Gun dapat menambahkan lapisan intrik dan ketegangan pada narasi, dan berfungsi sebagai alat yang kuat bagi pembuat film untuk memastikan koherensi naratif dan keterlibatan audiens.

"Knives Out" adalah film misteri Amerika Serikat tahun 2019 yang ditulis dan disutradarai Rian Johnson. Daniel Craig berperan sebagai Benoit Blanc, dipanggil untuk menyelidiki kematian penulis Harlan Thrombey, seorang novelis misteri kaya, yang mengadakan pesta ulang tahunnya ke-85 di mansionnya di Massachusetts. Keesokan paginya, pembantu rumah Harlan, Fran, menemukannya tewas dengan tenggorokannya teriris. Meskipun polisi menyimpulkan kasus Harlan sebagai bunuh diri, Blanc curiga dan mencari tahu. Blanc mengetahui bahwa Harlan memiliki hubungan yang tegang dengan anggota keluarganya, memberikan beberapa dari mereka motif untuk membunuh.

Anton Chekhov pernah berkata, "Jika di babak pertama Anda menggantung pistol di dinding, maka pada babak berikutnya pistol tersebut harus ditembakkan. Kalau tidak, jangan letakkan itu di sana" (Rayfield 203). Jika Marta tidak terkait dengan pembunuhan, mengapa menampilkan noda darah di sepatunya dalam close up selama lebih dari 4 detik. Pendekatan Johnson terhadap Chekhov's Gun dalam "Knives Out" memperlihatkan pentingnya visibilitas, relevansi, dan kecepatan. Dengan memanipulasi harapan penonton dan menunda hasil dari beberapa elemen, dia membuat penonton tetap terlibat dan menebak-nebak sampai akhir.

Dalam "Agak Laen", penerapan Chekhov's Gun terbukti dalam *planting dan payoff* elemen naratif. Seorang pria bernama Basuki bersama selingkuhannya yang mengenakan topi kuning bertemu di pasar malam. Tiba-tiba, Basuki melihat istrinya, sehingga dia berusaha sembunyi di rumah hantu. Di dalam rumah hantu, dia terkejut dengan pertunjukan dan mengalami serangan jantung. Dalam upaya terakhir untuk menyelamatkan dirinya, dia mencari obatnya namun gagal karena obatnya jatuh di depan loket. Kemudian, dia meninggal.

Basuki meninggal akibat serangan jantung di dalam wahana. Dia meninggalkan jejak penanaman atau *planting*; wadah plastik obat untuk penyakit jantungnya yang jatuh di depan kios tiket masuk rumah hantu, dan setelah dia meninggal di dalam rumah, operator memutuskan untuk menguburkannya di dalam rumah, tetapi topinya ditaruh di tengkorak plastik; yang merupakan penanaman keduanya.

Empat sekawan pengelola Rumah Hantu lalu mengubur tubuhnya di tempat, menjadikannya atraksi populer dan sumber uang, sekaligus pintu untuk berbagai adegan komedi. Namun, tanpa disangka, mayat tersebut ternyata seseorang yang penting. Berita tentang hilangnya orang tersebut menimbulkan kehebohan di masyarakat dan polisi mulai menyelidiki kasus tersebut.

Mari kita definisikan penanaman atau *planting* sebagai alat naratif persiapan yang menciptakan harapan, bagaimanapun lemah, menyesatkan, atau tidak sadar, akan hasil plot di masa depan atau kenangan yang bagaimanapun membenarkan hasil tersebut secara retrospektif. Hasilnya, biasanya menyelesaikan, pada waktunya, satu atau lebih alur cerita yang dibiarkan menggantung oleh *planting*, atau pun memanfaatkan informasi yang ditanam untuk memenuhi pola naratif.

Definisi ini mencakup semua penggunaan "*planting dan payoff*." mencakup *planting* terbuka, *planting* tersembunyi, dan *planting* menyesatkan, yang narasinya akan dilihat kembali kembali secara retrospektif.

Howard dan Mabley (1995: 72) mendefinisikan *planting* sebagai "baris dialog, gerakan karakter, sikap, properti, kostum, atau kombinasi dari hal-hal tersebut," dan, seiring dengan perkembangan cerita, kehadiran dialog, item, atau frame tersebut "dibayar" dengan memperoleh makna baru dalam cahaya keadaan yang berubah. Hal ini juga dapat memiliki penggunaan yang lebih sederhana:

"[*planting dan payoff* juga dapat memiliki penggunaan yang lebih biasa dalam penyampaian cerita. Hal ini dapat memberikan informasi yang tidak begitu penting pada saat itu, tetapi menjadi lebih penting nantinya dalam cerita." - (Howard dan Mabley 1995: 73)

Sebuah *planting* dapat oleh karena itu, bersifat verbal, akustik, visual, atau kombinasi dari ketiganya, begitu pula dengan *payoff*-nya.

Pada narasi film "Agak Laen", penulis skenario menggunakan berbagai elemen *planting*, seperti topi kuning dan interaksi dengan tukang sapu berkebutuhan khusus, untuk melakukan foreshadowing terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi di masa depan.

Foreshadowing, seperti yang dikatakan Alderson, menciptakan rasa antisipasi dan ketegangan, meningkatkan keterlibatan dan investasi emosional dari penonton. Definisi Alderson menekankan tarian rumit antara penulis dan pembaca, di mana foreshadowing membimbing penonton sepanjang jalan cerita sambil mempermainkan mereka dengan janji kegembiraan dan pencerahan yang akan terungkap. Dengan menggunakan foreshadowing dengan cermat, penulis dapat memanipulasi pacing, memperdalam pengembangan karakter, dan menyisipkan narasi mereka dengan lapisan makna tematik.

Secara praktis, foreshadowing muncul melalui petunjuk halus, gambaran simbolis, motif yang berulang, atau dialog yang misterius yang tersebar di seluruh narasi. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai tanda jalan, dengan halus memberi sinyal kepada pembaca arah yang akan diambil cerita, sambil memberikan ruang yang cukup untuk interpretasi dan spekulasi. Melalui foreshadowing yang mahir, penulis dapat membentuk atmosfer ketegangan, intrik, dan antisipasi, meningkatkan investasi emosional pembaca dan meningkatkan dampak keseluruhan cerita.

Foreshadowing, seperti yang dikatakan Alderson, adalah alat yang serbaguna yang digunakan penulis untuk membentuk jalur narasi mereka. Baik digunakan untuk memberi petunjuk secara halus tentang nasib karakter, meramalkan konflik yang mengintai, atau menekankan motif tematik, foreshadowing menyelipkan narasi dengan kedalaman, kompleksitas, dan resonansi. Dengan memanfaatkan kekuatan foreshadowing, penulis dapat membuat narasi yang beresonansi dengan pembaca jauh setelah halaman terakhirnya dibaca, meninggalkan kesan yang tak terlupakan pada imajinasi mereka.

Sebelum kita membahas pengungkapan atau *payoff* dalam film "Agak Laen", adalah penting untuk memahami konsep penutupan naratif. Penutupan naratif merujuk pada pengakhiran yang memuaskan dalam sebuah cerita di mana semua alur cerita utama diselesaikan dan benang-benang plot yang diperkenalkan sepanjang narasi diikat dengan rapi (Abbott, 2008). Ini memberikan kesan keseluruhan yang memuaskan bagi penonton dan menyimpulkan pengalaman menonton mereka.

Dalam film "Agak Laen," pengungkapan-pengungkapan berperan penting dalam menyediakan resolusi bagi benang-benang plot yang diperkenalkan sepanjang film. Misalnya, ketika Intan menemukan tabung plastik obat jantung Basuki di depan loket tiket Rumah Hantu, ini memperkuat dugaannya bahwa sesuatu yang buruk telah terjadi pada Basuki di tempat tersebut. Pengungkapan ini memberikan jawaban atas ketidakpastian yang telah dibangun sebelumnya dalam cerita.

Pengungkapan-pengungkapan ini memberikan perasaan kesempurnaan dalam naratif dengan menyelesaikan alur cerita yang diperkenalkan. Dengan menutup benang-benang plot yang telah diperkenalkan, pengungkapan-pengungkapan ini memberikan jawaban yang memuaskan bagi penonton dan memenuhi harapan mereka terhadap pengembangan cerita yang konsisten. Ini juga menghadirkan penutupan emosional dan intelektual yang penting bagi pengalaman menonton, memberikan perasaan kesimpulan yang memuaskan.

Tulisan ini akan menganalisis secara spesifik scene visual planting tabung obat jantung, topi kuning, dan scene verbal pembelian petak makam ibunda Oki, menggunakan metodologi seperti tercantum di atas. Kemudian penulis akan mendeskripsikan berbagai scene pengungkapan atau *payoff*, termasuk *payoff* yang terjadi secara berlapis dan beragam.



Gambar 1. Lokasi tempat tabung plastik Basuki jatuh. [agak laen official]

### Tabung Plastik Obat Jantung

#### Planting 1

Penanaman atau *Planting* penting pertama dimulai di sini ketika Basuki menjatuhkan tabung plastik obat jantungnya di depan loket karcis sebelum masuk ke dalam Rumah Hantu. Tabung plastik obat yang selalu dibawanya itu jatuh di loket tiket saat hendak membayar. Inilah penanaman yang penting pertama, yang akan mengarah pada beberapa pengungkapan. Adegan tersebut sengaja menjadi pusat perhatian selama beberapa detik, bahkan menggunakan *zoom*.

#### Planting 2

Selain itu terdapat *planting* lain menggunakan benda yang sama, tabung plastik obat jantung, yang berujung pada *payoff* yang berbeda. Dalam jalannya peristiwa, terdapat dua scene, dimana pertama, Intan sang selingkuhan menemukan tabung plastik obat Jantung di depan loket Rumah Hantu dan kemudian mengambilnya. Kemudian, terdapat scene dimana Intan, di kamar kostnya, memegang tabung plastik obat, memperhatikannya sambil tampak berpikir lalu memasukkannya ke dalam laci di kamar tidur.



Gambar 2. Basuki berlari ketakutan, sebelum dadanya merasa sakit. Saat mencari obat, ternyata tidak ada di kantong celana. Ternyata penonton mengetahui bahwa obatnya jatuh di loket tiket. [agak laen official]

#### Payoff 1 Tabung Plastik Obat Jantung

Usai membeli tiket, Basuki terlihat jelas masuk ke dalam Rumah Hantu dengan raut wajah takut, berjalan di lorong yang baru saja direnovasi oleh empat sekawan pengelola. Keberhasilan pemeran utama, Oki, dalam merancang ulang atraksi Rumah Hantu membuat Basuki kaget dan takut bukan kepalang.

Puncak kekagetan Basuki adalah saat salah seorang pengelola atraksi, Jegel, yang bertugas menggunakan kostum pocong dan bergantung pada tali untuk menakuti pengunjung, membuat kaget Basuki, disusul munculnya tiga orang lain, yang menggunakan kostum kuntilanak, suster ngesot, dan jin penunggu sumur berkuping lancip dan Panjang.

Basuki kemudian memegang dada dengan raut muka terlihat menahan sakit, lalu kemudian berusaha mencari-cari di kantong celana Panjang yang dia gunakan. Tidak menemukan apa yang dia cari di kantong celana, Basuki kemudian ambruk memegang dada kiri dan digambarkan tidak sadarkan diri.

Keempat sekawan itu kemudian membatalkan akting mereka menakut-nakuti pengunjung, lalu berkumpul mengelilingi Basuki yang terlihat tidak bergerak. Penonton memastikan Basuki tewas setelah keempat sekawan itu berupaya memeriksa tanda kehidupan namun tidak menemukannya.

Melihat adegan Basuki mencari-cari obat di kantong celana saat kesakitan membuat penonton kilas balik ke adegan saat Basuki membeli tiket masuk, dimana terlihat jelas di layar bahwa ada tabung kecil jatuh ke tanah, yang identik dengan tabung plastik plastik untuk obat-obatan. Hal ini menunjukkan adanya payoff yang terjadi pada Basuki, hasil dari planting sebelumnya.

### **Payoff 2 Tabung Plastik Obat Jantung**

Sang selingkuhan yang bernama Intan, diperankan oleh Indah Permatasari, menunggu lama di sekitar rumah hantu namun Basuki menghilang. Intan kemudian berinisiatif mencari Basuki dan mendatangi loket tiket Rumah Hantu. Disitu Intan menemukan tabung plastik obat jantung sang selingkuhan, Basuki, lalu memutuskan untuk masuk ke dalam untuk mencari.

Di dalam, Intan bertemu ke empat sekawan pengelola Rumah Hantu yang membantah bahwa Basuki pernah masuk ke tempat yang mereka kelola. Faktanya, keempat orang tersebut sudah memakamkan Basuki di dalam Rumah Hantu. Saat berdialog dengan keempat orang tersebut, Intan melihat topi kuningnya, sebelumnya digunakan Basuki sebelum membeli tiket masuk Rumah Hantu.

Di titik itulah Intan curiga dan khawatir atas nasib selingkuhannya, lalu mengkonfrontir empat sekawan tersebut, yang akhirnya mengakui bahwa Basuki meninggal dunia secara alami di dalam Rumah Hantu. Karena khawatir akan konsekuensi, terutama Oki yang mantan narapidana, mereka mengakui telah memakamkan Basuki di dalam Rumah Hantu. Keempatnya kemudian menyarankan Intan untuk pergi jauh, sembari menyerahkan seluruh pendapatan mereka kepada Intan untuk mengongkosi kepergiannya.

Melihat adegan Intan menemukan tabung plastik plastik obat Basuki di depan loket, pasca sang selingkuhan itu memasuki Rumah Hantu, kemudian mengkonfrontir empat sekawan dalam mencari selingkuhannya, penonton akan kilas balik kepada adegan saat tabung plastik obat Basuki jatuh di depan loket tiket, dan saat Basuki mengalami serangan jantung lalu meninggal di dalam Rumah Hantu akibat tidak menemukan obat darurat di kantongnya.

Payoff disini terjadi pada Intan, karena Intan kemudian mengetahui apa yang terjadi kepada Basuki melalui perantara tabung plastik obat selingkuhannya yang dia temukan lalu dia simpan.

### **Payoff 3 Tabung Plastik Obat Jantung**

Tabung plastik obat jantung masih menjadi planting yang sederhana namun sukses membantu naratif film melalui payoff yang disediakan. Dalam scene dimana Intan, di kamar kostnya, memegang

tabung plastik obat, Intan memperhatikan tabung obat tersebut sambil tampak berpikir lalu memasukkannya ke dalam laci di kamar tidur.

Payoff terjadi saat polisi yang menyelidiki dugaan keterlibatan Intan dalam hilangnya Basuki, menggeledah kamar kost Intan. Saat penggeledahan itulah terdapat *payoff*, dimana polisi menemukan tabung obat Basuki, sehingga memperkuat dugaan polisi bahwa Intan dicurigai mengetahui peristiwa hilangnya Basuki. Berdasarkan *payoff* tersebut, Intan kemudian menjalani interogasi yang berujung pada terungkapnya kematian Basuki di Rumah Hantu.

## **Topi Kuning**

### **Planting 1**

Topi kuning memegang peranan penting dalam struktur naratif, mengantar penonton merasakan cerita di dalam film Agak Laen. Scene planting bermula saat Basuki bertemu Intan di Pasar Malam. Saat bertemu, Intan mengenakan topi berwarna kuning, yang tidak selaras dengan warna baju yang dia kenakan pada pertemuan dengan Basuki. Dalam penggalan penuturan, Intan tiba-tiba melihat istri Basuki di pasar malam sambil terlihat mencari keberadaan suaminya. Scene berikutnya, Intan dan Basuki tampak berupaya meloloskan diri dari pasar malam. Dalam upaya tersebut, Intan tampak memakaikan topi kuning ke kepala Basuki sambil meminta Basuki mencari tempat tertutup yang cenderung sepi, yaitu Rumah Hantu. Disinilah *planting* terjadi, dimana topi kuning akan muncul kemudian setelah Basuki dipastikan meninggal dan dikubur di dalam Rumah Hantu. Sebuah planting yang terlihat wajar dan masuk akal, dimana penonton dapat memahami tindakan tersebut.



Gambar 3. Basuki yang mengenakan topi kuning dan Intan berusaha menghindari istri Basuki. [agak laen official]

### **Planting 2 Topi Kuning**

Topi kuning menjadi sebuah *Planting* bermula saat Basuki memasuki Rumah Hantu dengan memegang topi kuning tersebut. Saat meninggal yang diduga akibat serangan jantung, topi kuning itu terjatuh dan tidak menjadi bagian dari kematian Basuki. Usai empat sekawan memakamkan Basuki di dalam Rumah Hantu, salah seorang dari empat sekawan itu menemukan topi kuning tersebut dan memutuskan untuk digunakan menutupi kepala salah satu kepala tengkorak di wahana tersebut.

Penulis menganggap *planting* topi di kepala tengkorak adalah sebuah *planting* tambahan yang berfungsi sebagai penguat maupun jembatan bagi *payoff*. Pendapat penulis berdasarkan temuan ini, *planting* untuk *payoff* dimaksud dapat dilakukan secara berlapis, utamanya berfungsi sebagai penguat klimaks *payoff* dalam alur penuturan, karena bersifat fleksibel,

### Payoff Topi Kuning

Scene *payoff* pertama Topi Kuning terjadi saat *Scene* Intan berada di kediamannya melihat berita di televisi tentang pencarian Basuki. Kemudian Intan berbaring tampak berpikir keras, lalu membuka sosial media. Saat membuka sosial media, Intan melihat unggahan Rumah Hantu yang viral, dan tertegun melihat topi kuningnya bertengger di tengkorak buatan di dalam Rumah Hantu. *Scene* ini dapat menjadi pengantar *payoff*.

Intan kemudian mencari Basuki ke dalam Rumah Hantu lalu bertemu empat sekawan. Di dalam, Intan melihat topi kuning miliknya bertengger diatas tengkorak buatan, memperkuat dugaannya bahwa Basuki mengalami kematian di Rumah Hantu tersebut. Empat sekawan itu lalu mengakui Basuki meninggal secara alami disana, namun memutuskan untuk memakamkan Basuki di lokasi tempat ia meninggal.

Scene dimana Intan mendapat resolusi bahwa Basuki telah meninggal dunia dan dikubur di dalam Rumah Hantu, menurut penulis, menjadi *payoff* dari dua *planting* berlapis dari topi kuning, yaitu saat Intan memakaikan topi kuning ke Basuki dan saat Intan melihat topi kuningnya sudah bertengger di tengkorak buatan.



Gambar 4. Di tengah kepanikan Basuki dan Intan berusaha menghindari istri Basuki, mereka bertemu sang tukang sapu berkebutuhan khusus, yang menjadi petunjuk kemudian. [agak laen official]

### Tukang Sapu Berkebutuhan Khusus

#### Planting 1 - Basuki dan Intan tergesa menuju Rumah Hantu

*Scene* ini terjadi di tengah kepanikan Basuki dan Intan berusaha menghindari istri Basuki, dimana pasangan tersebut dalam adegan tampak bertemu sang tukang sapu berkebutuhan khusus, bahkan Basuki terlihat memarahi sang tukang sapu yang berupaya menjawab, tidak menyadari musibah yang akan terjadi atas Basuki beberapa saat kemudian.

Saat keduanya berusaha berkomunikasi, Intan dari jauh meminta Basuki segera bergerak, kemudian

Basuki mengambil topi kuning yang jatuh di tanah dan bergegas menuju Rumah Hantu.

Scene yang melibatkan tukang sapu, Basuki dan Intan tidak berlanjut pada saat polisi menyelidiki hilangnya Basuki. Dalam naratif, sang tukang sapu tersadar menjadi orang terakhir yang melihat Basuki dan Intan bersama sebagai pasangan di pasar malam.

### Payoff 1 - Tidak ada payoff

Terdapat *Scene* dimana sang tukang sapu bersama pemilik pasar malam, Sang tukang sapu berupaya menceritakan apa yang dilihat dan dialaminya saat Basuki dan Intan terakhir bersama-sama, yaitu saat Basuki berbicara kepadanya dan saat Intan memerintahkan Basuki segera masuk Rumah Hantu. Ini tidak menjadi *payoff* karena tidak ada pengungkapan terkait Basuki berdasarkan

### Petak Makam Mamak

#### Planting 1 - Oki berniat ingin membayar petak makam sang mamak

Bagian ini bermula dari *planting verbal* di awal film, saat Oki bertutur punya keinginan untuk memastikan agar sang Mamak saat tutup usia bisa dimakamkan di sebelah makam sang Ayah. *Planting* ini, menurut penulis, menghasilkan setidaknya dua *Payoff* penting dalam naratif film Agak Laen.

#### Planting 2 - Oki membayar petak makam sang mamak

Scene pemeran utama Oki membayar petak makam untuk sang Mamak menjadi *planting* penting untuk *payoff* menutup naratif film Agak Laen.

*Planting* ini berada di sepertiga akhir dari film, dimana Oki terlihat berada di pemakaman saat hujan, berdialog dengan pengurus pemakaman saat melakukan pembayaran petak makam sang mamak.

Penulis mengidentifikasi, *planting* ini berujung pada dua *payoff* di akhir film

### Payoff 1

*Payoff 1* adalah kepastian bahwa Mamak Oki kini memiliki petak makam sendiri, hasil dari Oki membayar petak makam tersebut. *Scene* Oki membayar petak makam dipandang penulis sebagai *payoff* dari *planting verbal* Oki yang mengatakan dia akan memastikan sang Mamak memiliki petak makam persis di sebelah sang Ayah. Penulis juga mengidentifikasi, *Payoff* ini juga adalah sebuah *Planting* baru, karena akan membawa penonton ke akhir dari film, yaitu *Payoff 2*.

*Payoff* ini memiliki hubungan kausal dengan tiga *planting*, yaitu pertama, tindakan Oki menjaminkan surat kepemilikan rumah tanpa seizin Mamak untuk modal pengembangan Rumah Hantu, pernyataan Oki akan membelikan petak makam sang mamak di samping makam sang ayah, dan akhirnya

*planting* yang juga sekaligus *payoff* Oki membayar petak makam sang mamak.

### **Payoff 2**

*Planting 2*, yaitu Oki membayar petak makam sang mamak menghasilkan *payoff 2* di akhir dari film, yaitu empat sekawan tersebut ditangkap polisi. Ini berawal saat empat sekawan berusaha menutupi kematian Basuki dari penyelidikan polisi dengan cara memindahkan jasadnya ke lokasi lain. Dalam adegan tersebut, keempatnya berdebat tentang kemana akan dibawa dan dimana akan memakamkan jasad Basuki. Keempatnya akhirnya menyimpulkan jasad Basuki akan dimakamkan di petak makam Oki, berujung pada *ending payoff 1* film dimana keempatnya ditangkap polisi di pemakaman, saat hendak memakamkan jasad Basuki.



Gambar 5. 4 sekawan sedang berusaha menyelundupkan jasad Basuki dari pasar malam dan dipindahkan makamnya ke petak makam tokoh yang diperankan Oki Rengga. [agak laen official]

### **Gedung baru Polsek**

#### **Planting 1 - Oki membayar petak makam mamak**

Saat *scene* Oki membayar petak makam sang mamak, *scene* tersebut bukan hanya menjadi *payoff*, namun juga menjadi *planting* bagi akhir naratif film tersebut.

Dalam *scene* pembayaran petak makam sang mamak, Oki berdialog dengan pengurus pemakaman dimana Oki bertanya tentang bangunan yang belum jadi di dekat makam. Pengurus pemakaman menjawab tidak tahu, mengatakan bangunan yang belum jadi itu bukan bagian dari pemakaman tersebut.

#### **Payoff**

Pada ending film, saat empat sekawan sedang memakamkan jasad Basuki, baru terungkap *payoff* bahwa gedung tersebut adalah kantor polsek yang baru, menjadi bagian dari penangkapan empat sekawan tersebut. *Scene* memperlihatkan gedung polsek yang tepat bersebelahan dengan pemakaman, sehingga memberi pesan kepada penonton bahwa kiprah empat sekawan tersebut akan berakhir dengan penangkapan, sekaligus menjadi akhir dari film tersebut.

*Payoff* ini menjadi salah satu titik penting yang dipilih sutradara untuk mengantarkan penonton memasuki akhir atau ending dari film, dimana adegan akan diikuti penangkapan empat sekawan oleh polisi yang ternyata berkantor di gedung baru polsek.

## **PENUTUP**

Dalam mengakhiri penelitian ini, dapat dipahami bahwa penggunaan konsep naratif *planting* dan *payoff* dalam film "Agak Laen" tidak hanya menyoroti kecerdasan dan keahlian sutradara, Muhadkly Acho, dalam membangun sebuah karya sinematik, tetapi juga membuka jendela luas terhadap kerumitan struktural dan estetika film tersebut. Dengan merujuk pada pemahaman Bordwell tentang fabula (alur cerita yang diurutkan secara kronologis) dan *syuzhet* (penyajian cerita dalam urutan yang tidak kronologis), kita dapat melihat bagaimana Acho secara cermat memanipulasi elemen-elemen ini untuk mencapai efek dramatis yang mendalam.

Penggunaan fabula dan *syuzhet* dalam analisis film ini tidak hanya mengungkapkan keterampilan Acho dalam mengatur plot secara konvensional, tetapi juga membuka ruang bagi eksplorasi lebih dalam tentang kompleksitas waktu, ruang, dan informasi dalam narasi film. Melalui penempatan yang teliti dari *planting*, seperti tabung plastik obat jantung dan topi kuning, Acho menciptakan lapisan-lapisan cerita yang mengundang penonton untuk berpikir lebih dalam tentang hubungan antara kejadian-kejadian dalam alur cerita.

Saat *payoff* terkait dengan setiap *planting* muncul, penonton tidak hanya disuguhkan dengan momen dramatis yang memuaskan, tetapi juga diberi kesempatan untuk menjelajahi dimensi-dimensi emosional dan psikologis dari karakter-karakter dalam film. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan konsep naratif *planting* dan *payoff* tidak hanya sebagai alat untuk membangkitkan perhatian penonton, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang lebih dalam tentang konflik, hubungan, dan tema-tema universal dalam kehidupan.

Misalnya, penggunaan tabung plastik obat jantung secara halus diperkenalkan dalam adegan awal di mana Basuki secara tidak sengaja menjatuhkannya di depan loket tiket Rumah Hantu. Tindakan ini tidak hanya menarik perhatian penonton, tetapi juga menanamkan rasa ingin tahu yang kuat. Melalui dua *payoff* yang berbeda, yaitu saat Intan menemukan tabung tersebut di lokasi yang sama dan saat Basuki mengalami serangan jantung, penonton dibawa pada perjalanan emosional yang mengesankan, dengan kejutan yang memuaskan.

Selanjutnya, elemen topi kuning menjadi titik fokus penting dalam pengembangan cerita. Sutradara dengan cerdas menanamkan topi tersebut dalam adegan di pasar malam, menciptakan ikatan visual yang kuat dengan karakter utama. Melalui *payoff* yang terkait dengan topi kuning, termasuk penemuan topi di lokasi yang mencurigakan dan penggunaannya oleh karakter lain dalam adegan dramatis, penonton disuguhkan dengan resolusi yang memuaskan terhadap peran topi dalam cerita.

Selanjutnya, adegan pembayaran petak makam mamak Oki menunjukkan penggunaan yang cerdas dari

konsep planting dan payoff dalam pengembangan plot. Penanaman awal keinginan Oki untuk memastikan petak makam mamaknya disandingkan dengan ayahnya menggambarkan kompleksitas hubungan karakter. Melalui dua payoff yang berkelanjutan, yaitu pembayaran petak makam yang berhasil dan pengungkapan keterlibatan empat sekawan dalam kematian Basuki, penonton disuguhkan dengan penyelesaian yang memuaskan terhadap konflik yang telah dibangun sebelumnya.

Dengan demikian, analisis mendalam ini membuktikan kecerdasan sutradara dalam menggunakan konsep planting dan payoff untuk membangun struktur naratif yang kompleks dan memikat. Dengan memanfaatkan elemen-elemen ini secara efektif, film "Agak Laen" berhasil menciptakan pengalaman menonton yang mendalam, memuaskan, dan meninggalkan kesan yang mendalam pada penontonnya. Muahdkly Acho, dengan menjadi sutradara dan penulis skenario, menunjukkan kehebatannya dalam menggabungkan unsur-unsur naratif ini untuk menghasilkan karya yang memikat dan memperkaya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abbott, H. P. (2020). *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge University Press.
- Alderson, M. (2011). *The plot whisperer: Secrets of story structure any writer can master*. Adams Media.
- Bal, M., & Van Boheemen, C. (2009). *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. University of Toronto Press.
- Berliner, T. (2019). *Expect the Unexpected: Psycho and the Types of Planting and Payoff*. Style, 53(1), 105–131. <https://doi.org/10.5325/style.53.1.0105>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *Film Art: An Introduction* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Bordwell, D. *Narration in the Fiction Film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Howard, D., & Mabley, E. (1993). *The tools of screenwriting: A writer's guide to the craft and elements of a screenplay*. Macmillan.
- IMDb (2024). *Agak Laen Full Cast and Crew*. [https://www.imdb.com/title/tt28856462/fullcredits?ref\\_=tt\\_cl\\_sm](https://www.imdb.com/title/tt28856462/fullcredits?ref_=tt_cl_sm)
- McKee, R. (1997). *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York, ReganBooks.
- Narasi TV (2024). *Sinopsis Agak Laen, Film yang Raih 1 Juta Penonton dalam Empat Hari* <https://narasi.tv/read/narasi-daily/sinopsis-agak-laen>
- Neale, S., & Krutnik, F. (1990). *Popular Film and Television Comedy*. Routledge.
- Nibley, A. "Good Story Well Told, Volume I: Principles of Film Analysis." (2013). Dreamlake Media, p. 83.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. University of Texas press.
- Rayfield, Donald. *Anton Chekhov: A Life*. New York: Henry Holt and Co., 1997.
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in film and television*. Harvard University Press.