

**KOMEDI DALAM FILM WARKOP DKI)
(Studi Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film
“Warkop DKI Reborn Part 2”)**

***COMEDY IN WARKOP DKI MOVIE
(Semiotic Analysis Study Roland Barthes In
“Warkop DKI Reborn Part 2 Movie”)***

Sinta Okaviani¹.Iis Zilfah Adnan².Heri Hendrawan³.

e-mail: oktavianisinta29@gmail.com

Public Relations

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Garut

ABSTRAK

Sinta Oktaviani. 2402714153. Judul Penelitian ini adalah: Komedi Dalam Film Warkop DKI Part 2 (Studi Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film Warkop DKI Reborn Part 2).

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa film sebagai media komunikasi sangatlah berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari. Objek dari penelitian ini adalah film komedi dengan judul “Warkop DKI Reborn Part 2”, didalam film ini terdapat tanda-tanda yang mengandung makna tertentu untuk kehidupan sehari-hari baik itu dalam kelompok atau keluarga. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menemukan dan menjelaskan tentang makna denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat pada film tersebut

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotika menurut Roland Barthes, yakni studi yang mengkaji signifikasi dua tahap dalam sistem petanda dan penanda, sehingga menghasilkan makna denotasi, konotasi dan mitos. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif (deskriptif) dan menggunakan paradigma kritis, penelitian ini dapat menjelaskan tentang makna denotasi, konotasi dan mitos. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Adapun untuk penentuan informan peneliti mengambil 5 informan yang menyukai film komedi dan film Warkop DKI Reborn Part 2.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa makna denotasi dalam film Warkop DKI Reborn Part 2 yaitu menunjukkan setiap karakter yang di mainkan memiliki makna tersendiri. Seperti Dono yang lugu, Kasino yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan Indro yang memiliki karakter yang kalem. Makna konotasi dalam film ini memiliki makna yang tersirat seperti halnya karakter Dono yang lugu tapi tidak mudah dibohongi, Kasino dengan sifat yang blak-blakan digambarkan dengan banyol spontanitas dan Indro yang mempunyai sifat kalem tidak tergesa-gesa. Mitos yang terdapat pada film Warkop DKI Reborn Part 2 ini yaitu tentang tanggung jawab yang ada didalam setiap individu mengajarkan untuk tidak gampang menyerah dalam situasi apapun

Kata Kunci : Komedi, Film, Warkop DKI Reborn Part 2, Semiotika, Semiotika Roland Barthes

ABSTRACT

Sinta Oktaviani. 2402714153. The title of this research is "Comedy In Warkop DKI Movie" (Semiotic Analysis Study Roland Barthes "Warkop DKI Reborn Part 2" Movie).

This research is based on the background that film as a medium of communication is very influential on daily life. The object of this study is a comedy film titled "DKI Warkop Reborn Part 2", in this movie there are signs that contain certain meanings for daily life both in groups or families. The purpose of this study is to find and explain the meaning of the denotations, connotations and myths found in the movie.

The research method used in this study is the semiotic method according to Roland Barthes, which is a study that examines the significance of two stages in the system of markers and markers, resulting in denotation, connotation and myth meaning. By using a qualitative (descriptive) approach and using a critical paradigm, this research can explain the meaning of denotations, connotations and myths. While the data collection techniques used are observation, interview and literature study. As for the determination of the informant the researcher took 5 informants who liked the comedy and the Warkop DKI Reborn Part 2 movie

The results of this study indicate that the denotation meaning in the DKI Warkop Reborn Part 2 film is to show that each character who is silent has its own meaning. Like the innocent Dono, the Casino has high self-confidence and Indro has a calm character. The meaning of the connotation in this film has an implicit meaning as well as the innocent but not easily deceived Dono's character, the Casino with its outspoken character is depicted by the joke of spontaneity and Indro who has a calm, unhurried nature. The myth that is found in the DKI Warkop Reborn Part 2

film is about the responsibilities that exist in each individual teaches not to give up easily in any situation

Keywords: Comedy, Film, Warkop DKI Reborn Part 2, Semiotics, Roland Barthes's Semiotics

1. Pendahuluan

Pada dasarnya berkomunikasi mempunyai tujuan tertentu pada saat menyampaikannya. Banyak cara yang dilakukan oleh manusia untuk

menyampaikan pesan tersebut baik itu secara verbal maupun nonverbal. Tetapi tidak semua penerima pesan tersebut dapat mengetahui apa yang menjadi tujuan kita sehingga kita ingin melakukan komunikasi dengannya.

Film memiliki nilai seni tersendiri, dimana film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang profesional dibidangnya. Selain itu film sebagai sarana komunikasi yang cukup efektif untuk menyampaikan pesan dari sang pembuat film kepada khalayaknya, pesan-pesan yang positif bagi khalayaknya, banyak film yang hanya mengejar keuntungan bukan menyampaikan pesan yang positif bagi khalayak.

Berdasarkan fenomena tersebut film yang menjadi perhatian bagi penulis untuk penelitian analisis semiotika adalah film komedi yang berjudul *Warkop DKI Reborn Part 2*, film ini adalah kelanjutan dari film *warkop DKI reborn part 2* film komedi Indonesia 2016 yang di sutradarai oleh Anggy Umbara. *Dono* (Abimana Aryasatya), *Kasino* (Vino Sebastian), dan *Indro* (Tora Sudiro) adalah tiga orang sahabat yang bekerja sebagai petugas keamanan organisasi bernama CHIIPS (Cara Hebat Ikut-Ikutan Pelayanan Sosial) dimana tugas mereka adalah membantu menertibkan dan menjaga keamanan masyarakat. Namun, tingkah mereka yang konyol dan bermasalah selalu membuat jengkel dan marah atasan mereka (Ence Bagus), walaupun mereka berhasil lolos dari ancaman pemecatan. Hingga pada suatu hari saat mereka sedang mengejar seorang copet (Arie Kriting) yang sedang melarikan diri, mereka berakhir membuat kekacaun sehingga ditangkap dan dibawa ke pengadilan. Disana, mereka bertiga dituntut untuk mengganti rugi dengan membayar denda sebesar 8 milyar rupiah atau mereka akan dipenjara. *Dono*, *Kasino*, dan *Indro* yang kebingungan mencari uang, tidak sengaja melihat seorang pria ditabrak oleh mobil misterius. Mereka bertiga kemudian membawa pria itu ke rumah sakit saat sekarat, pria itu menyerahkan sebuah peta harta karun pada mereka bertiga. *Dono*, *Kasino*, dan *Indro* pun akhirnya menerima peta tersebut dan berniat untuk mencari harta tersebut agar bisa membayar denda 8 milyar. *Jangkrik boss part 2*, meneruskan petualangan *Dono* (Abimana Aryasatya), *Kasino* (Vino G bastian) dan *Indro* (Tora Sudiro) dalam mencari harta karun untuk membayar hutang, agar mereka tidak masuk ke dalam penjara. *Negri Jiran*, *Malaysia* menjadi destinasi awal perjalanan mereka di film ini. Tas berisi kode harta karun yang bertukar dengan tas milik wanita cantik asal *Malaysia* bernama *Nadia* (Fazura) pun akhirnya membawa mereka ke berbagai macam tempat yang tak pernah terpikirkan, sampai akhirnya mereka berada di sebuah pulau angker tak berpenghuni. Dipulau tersebut mereka terpaksa berpisah dan harus berhadapan dengan hantu-hantu menyeramkan namun menggelikan. Kejadian dan peristiwa lucu yang memecahkan tawa terus terjadi mengiringi aksi mereka, di mana twist demi twist tidak terduga akan terkuak dalam petualangan mencari harta karun yang kocak nan seru dari sekuel *Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss Part 2* ini. Melesatnya angka jumlah penonton *Warkop Dki Reborn Part 2* garapan

Anggy Umbara ini mengukir prestasi manis, dengan mencetak rekor penonton hari pertama sejumlah 300 ribu. Angka ini mengalahkan jumlah penonton hari pertama Warkop DKI Reborn Part 1 sejumlah 275 ribu. Pada hari kedua, perolehan penonton Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 2 sejumlah 530 ribu mengalahkan jumlah penonton per-sekuel film ini.

Film ini mempunyai nilai kehidupan yaitu nilai sosial dan nilai kebersamaan, seperti nilai sosialnya adalah mengajarkan kita untuk mendapatkan sesuatu dengan cara kerja keras dan untuk saling memberi walaupun diri kita sendiri kekurangan dan untuk nilai kebersamaannya mengajarkan kita untuk menerima kekurangan dan kelebihan sahabat kita

Seiring berkembangnya zaman ini menuntut kita untuk terus mengikuti perkembangan yang terjadi, baik itu dalam hal teknologi, ilmu pengetahuan dan juga fashion. Tentunya kita sebagai makhluk social membutuhkan teknologi yang bisa mempermudah kita untuk berkomunikasi dengan orang lain. Teknologi tersebut bisa dijadikan media untuk kita berkomunikasi, seperti misalnya internet, media sosial, handphone dan audio visual. Namun komunikasi tidak hanya dilakukan secara langsung dengan menggunakan alat sebagai media komunikasi dengan cara menuangkannya ke dalam media berbeda, seperti misalnya film, video, lagu, dan gambar. Mereka lebih memilih media tersebut karena menurut mereka dengan berkomunikasi melalui media tersebut mereka lebih bisa mengekspresikan apa yang ada didalam diri mereka. Tanpa diragukan, produksi media merespons terhadap perkembangan sosial dan budaya, selanjutnya mempengaruhi perkembangan tersebut. Adanya jenis media tertentu seperti televisi mempengaruhi bagaimana kita berpikir tentang dan merespons pada dunia. Sementara media bekerja dalam berbagai cara untuk segmen-segmen masyarakat yang berbeda, audiens tidak semuanya terpengaruh, tetapi berinteraksi dalam cara yang khusus dengan media (Littlejohn, 2014 :401)

Media merupakan perpanjangan pikiran manusia, dimana manusia menggunakan media sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pada era sekarang ini. Salah satunya media yang mungkin sudah tidak asing lagi bagi seluruh masyarakat yakni media audio visual. Media Audio Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pentas, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

Film dinyatakan sebagai bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia, karena lebih dari jutaan orang menonton film di bioskop, film televisi atau lewat *Digital Video Disc* (DVD). Ini berarti film

dapat mengjangkau banyak segmen sosial, sehingga ia memiliki pengaruh besar untuk mempengaruhi khalayaknya (Ardianto, 2007 : 134).

Film *Warkop DKI Reborn Part 2* ini sangat bermanfaat untuk ditonton. Selain sebagai hiburan, dalam film ini banyak tersirat nilai-nilai baik yang patut menjadi pelajaran bagi kehidupan sehari-hari. Itulah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Komedi Dalam Film Warkop Dki (Studi Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film “ Warkop DKI reborn Part 2”)**”

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yakni studi analisis semiotic Roland Barthes, semiotic berusaha menggali hakikat system tanda yang beranjak keluar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukan (*denotative*) kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan hal itu dilakukan dengan mengakui adanya mitos, yang telah ada dan sekumpulan gagasan yang bernilai yang berasal dari kebudayaan dan disampaikan melalui komunikasi (Sobur, 2012 : 122).

Mitos sendiri dalam kerangka Barthes, konotasi identic dengan operasi ideology, yang disebut dengan “mitos”, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (Sobur, 2004 : 71).

Mitos, oleh Barthes disebut sebagai tipe wicara. Ia juga menegaskan bahwa mitos merupakan system komunikasi, bahwa dia adalah sebuah pesan. Hal ini memungkinkan kita untuk berpandangan bahwa mitos tidak bisa menjadi sebuah objek, konsep, atau ide; mitos adalah cara penandaan (*signification*), sebuah bentuk. Segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana (Barthes, 2009 : 208).

Penulis akan meneliti sebuah film komedi yang berjudul “*Warkop DKI Reborn Part 2*” yang didalamnya terdapat makna komedi yang menghibur yang sangat berpengaruh untuk kehidupan kita. Dengan menggunakan analisis semiotika menurut Roland Barthes, peneliti akan mencoba dan mencari tahu tentang apa saja makna yang terkandung dalam film tersebut, baik itu makna yang tersirat maupun yang tersurat. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apa yang menjadi unsur komedi film tersebut.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Film yang diteliti ini yaitu yang bergenre komedi dengan judul *Warkop DKI Reborn Part 2*. Film yang disutradai oleh Anggy Umbara . Dono (Abimana Aryasatya), Kasino (Vino Sebastian), dan Indro (Tora Sudiro) adalah tiga orang sahabat yang bekerja sebagai petugas keamanan organisasi bernama CHIIPS (Cara Hebat Ikut-Ikutan Pelayanan Sosial) dimana tugas mereka adalah membantu menertibkan dan menjaga keamanan masyarakat. Namun, tingkah

mereka yang konyol dan bermasalah selalu membuat jengkel dan marah atasan mereka (Ence Bagus), walaupun mereka berhasil lolos dari ancaman pemecatan. Hingga pada suatu hari saat mereka sedang mengejar seorang copet (Arie Kriting) yang sedang melarikan diri, mereka berakhir membuat kekacaun sehingga ditangkap dan dibawa ke pengadilan. Disana, mereka bertiga dituntut untuk mengganti rugi dengan membayar denda sebesar 8 milyar rupiah atau mereka akan dipenjara. Dono, Kasino, dan Indro yang kebingungan mencari uang, tidak sengaja melihat seorang pria ditabrak oleh mobil misterius. Mereka bertiga kemudian membawa pria itu kerumah sakit saat sekarat, pria itu menyerahkan sebuah peta harta karun pada mereka bertiga. Dono, Kasino, dan Indro pun akhirnya menerima peta tersebut dan berniat untuk mencari harta tersebut agar bisa membayar denda 8 milyar. Jangkrik boss part 2, meneruskan pertualangan Dono (Abimana Aryasatya), Kasino (Vino G bastian) dan Indro (Tora Sudiro) dalam mencari harta karun untuk membayar hutang, agar mereka tidak masuk ke dalam penjara.

Negri Jiran, Malaysia menjadi destinasi awal perjalanan mereka di film ini. Tas berisi kode harta karun yang tertukar dengan tas milik wanita cantik asal Malaysia bernama Nadia (Fazura) pun akhirnya membawa mereka ke berbagai macam tempat yang tak pernah terpikirkan, sampai akhirnya mereka berada disebuah pulau angker tak berpenghuni. Dipulau tersebut mereka terpaksa berpisah dan harus berhadapan dengan hantu-hantu menyeramkan namun menggelikan. Kejadian dan peristiwa lucu yang memecahkan tawa terus terjadi mengiringi aksi mereka, di mana *twist* demi *twist* tidak terduga akan terkuak dalam petualangan mencari harta karun yang kocak nan seru dari sekuel Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss Part 2 ini.

Secara keseluruhan alur dari film tersebut dibagi kedalam tiga tahap, yakni tahap awal, pertengahan dan akhir. Tahap awal sendiri menceritakan tentang karakter-karakter yang ada pada film tersebut. Dimana ada beberapa karakter yang sangat penting dalam film tersebut.

Pada tahap pertengahan konflik-konflik dalam film tersebut pun mulai bermunculan sehingga mencapai puncak klimaknya, penulis mencatat bahwa ada beberapa adegan klimaks dalam film tersebut, seperti misalnya Dono, Kasino, dan Indro yang kebingungan mencari uang, tidak sengaja melihat seorang pria ditabrak oleh mobil misterius. mereka bertiga kemudian membawa pria itu kerumah sakit saat sekarat pria itu menyerahkan sebuah peta harta karun pada mereka bertiga, Dono, Kasino dan Indro tertukar tas dibandara dan masih banyak lagi. Pada tahap akhir sang sutradara menceritakan tentang kesadaran Dono, Kasino dan Indro bahwa mereka dijebak untuk mempertanggung jawabkan apa yang mereka tidak lakukan, mereka dijebak oleh bos nya pendiri CHIPS. Hal-hal seperti itulah yang membuat film ini semakin menarik dan memang pantas untuk ditayangkan kepada masyarakat umum.

Banyaknya klimaks yang disajikan dengan visual-visual yang kreatif tentunya membuat film ini sangat menarik, apalagi isi adegannya yang terkandung nilai-nilai moral dalam kehidupan kita sehari-hari.

Tanpa bermaksud mengurangi esensi dari film tersebut, penulis akhirnya memilih scene-scene yang sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan, yakni makna denotasi, konotasi dan mitos pada film tersebut. Penulis memilih 5 *scene* yang sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan, yakni makna denotasi, konotasi dan mitos pada film tersebut. Namun pada tahap penyelesaiannya penulis membedakan dalam 2 aspek untuk mempermudah penelitian, yakni aspek sastra dan aspek sinematis. Aspek sastra mengkaji tentang karakter-karakter yang ada dalam film tersebut, aspek sinematis mengkaji tentang visual, dialog/sound (suara) yang ada pada film tersebut. Identifikasi tersebut terlihat sebagai berikut :

1. Aspek Sastra (karakter) terdapat pada *scene* 1
2. Aspek sinematis (visual, dialog/sound) terdapat pada *scene* 2,3,4,5

1) Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos dari Aspek Sastra (Karakter)

Untuk menjelaskan identifikasi masalah diatas, maka 5 *scene* tersebut harus di analisis dengan model analisis yang sesuai, yaitu dengan menggunakan model analisis semiotika Roland Barthes sebagai berikut :

***Scene* 1**

Scene 1 menceritakan tentang misi mereka ke Negri ziran Malaysia untuk mencari harta karun, dan pada saat mereka sampai di bandara tas mereka tertukar dengan seorang wanita berbaju merah yang terlihat di cctv, kemudian mereka mendapatkan informasi wanita tersebut dari sebuah buku yang tertinggal di tas wanita itu yang mengarahkan ke perpustakaan Nasional Malaysia. Didalamnya juga menceritakan tentang peran-peran karakter Dono, Kasino dan Indro

Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
<p>Menit ke 09.03-14.02, tempat dalam perpustakaan.</p>		<p>Kasino : Lu anterin dong Don</p>	<p>Frame satu sampai tiga kamera <i>medium shot</i> Frame ke empat <i>close up</i>. Pada <i>scene</i> ini para pemain menggunakan pakaian yang berbeda seperti warna pakaian yang dipakai oleh Kasino menggunakan warna Hijau Tosca dan kancing bajunya dibuka sedikit menandakan bahwa Kasino memiliki sifat yang percaya diri yang tinggi, Dono memakai warna hijau dan terdapat corak-corak bunga menandakan suasana hati Dono sedang gembira, sedangkan Indro memakai jaket jeans warna biru menandakan karakter Indro yang kalem dan tenang. Pada gambar kedua suasana dalam perpustakaan yang tergambar sepi dan hening ditambah</p>

			<p>dengan rentetan rak-rak buku.pada gambar ketiga terlihat ada sebuah meja resepsionis lengkap dengan komputer dan seorang wanita yang bertugas sebagai penjaga perpustakaan yang merasa risih dihampiri oleh Kasino dan Indro, penjaga perpustakaan yang memakai baju biru memiliki karakter yang berbeda dengan warna biru dimana orang yang memakai warna biru terlihat kalem namun dalam karakter penjagaan perpustakaan ini memiliki suara yang keras namun para pengunjung perpustakaan tidak terganggu dengan suara keras yang dikeluarkan oleh penjaga perpustakaan itu. Pada scene keempat penjaga perpustakaan luluh dengan kedatangan Dono, sehingga informasi mengenai wanita</p>
--	--	--	--

			yang dicari oleh mereka dapatkan.
Denotasi	Pada gambar di atas menunjukkan ada 3 karakter yang masing-masing berbeda yaitu Dono yang polos namun tidak memperlihatkan kebodohnya, Kasino yang lebih lebih banyak akal terkenal dengan banyolannya yang spontanitas dan		


	Indro yang memiliki karakter yang sangat kalem.
Konotasi	Pada pemberian 3 karakter berbeda tersebut tentunya akan ada yang sama namun ada yang berbeda dalam hal pemaknaan emosi, seperti Dono yang terlihat polos yang artinya tidak banyak tingkah dan apa adanya selalu berpikir positif terhadap sesuatu hal, Kasino yang cerdas artinya banyak akal dan Indro yang kalem melambungkan tidak tergesa-gesa.
Mitos	Karakter –karakter yang terdapat dari Dono, Kasino, Indro saling melengkapi satu sama lain, seperti halnya Dono yang polos dilengkapi oleh karakter Kasino yang cerdas 2 karakter ini dilengkapi oleh Indro yang kalem

2) Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Aspek Sinematika (*Visual, Dialog/Sound*)

Scene 2

Dalam scene 2 menceritakan tentang pencarian seorang wanita yang berbaju merah, namun mereka salah sasaran, sehingga mereka menjadi percobaan eksperimen di lab Aran Putra Malaysia.

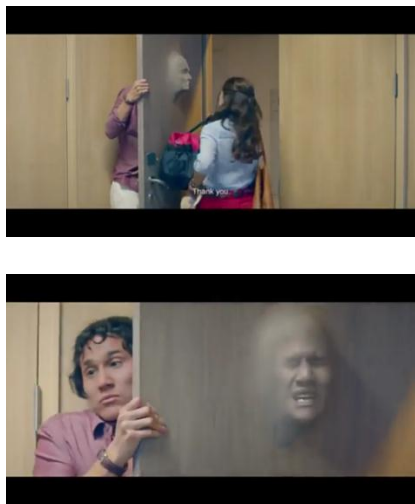
Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke 15.39-22.53, tempat Lab Aran Putra Malaysia.		<p>Kasino : Ini apalagi maen nimrung aja</p> <p>Dono : Aku Cakar ya</p> <p>Kasino : Lo selfie-selfie lagi ya awas lo ya</p>	<p>Dono, Kasino, Indro menjadi korban salah sasaran, sehingga mereka menjadi percobaan eksperimen oleh Lab Aran Putra Malaysia</p> <p>Frame satu kamera <i>close up</i>. Frame kedua kamera <i>Long shoot</i>. Selain itu makna. Pada scene ini muncul seorang wanita dengan rambut pendek, wanita ini kawan dari Dono,</p>

		<p>Kasino dan Indro. Wanita ini menggunakan baju berwarna merah menandakan karakter ini pemberani selain itu kondisi Kasino yang memiliki payudara seperti wanita akibat dari eksperimen di Lab itu. Pada gambar kedua Dono terlihat syok melihat Kasino memiliki payudara seperti wanita tidak hanya Dono saja yang syok Kasinopun marah dan tidak terima dengan eksperimen yang salah sasaran ini. Pada gambar ketiga dimana Dono, Kasino, dan teman wanitanya kabur dari Profesor cantik yang membuat eksperimen pada mereka.</p>
Denotasi	<p>Dalam scene tersebut terlihat kandang-kandang yang berjejer di atas meja berisikan macam-macam hewan hasil eksperimen di Lab Aran Putra Malaysia. Mereka menjadi bahan percobaan eksperimen menjadikan Indro cepat berlari di atas kecepatan cahaya, Dono menjadi tampan hanya saja</p>	

	tangannya berubah menjadi kepiting, Kasino menjadi percobaan sirup pertumbuhan yang menyebabkan payudaranya membesar seperti wanita,
Konotasi	Dari ke tiga eksperimen tersebut yang menjadi konotasi yakni Dono menjadi tampan karena orang jelek pun bisa menjadi tampan apabila melakukan suatu perubahan.
Mitos	Mitos yang ditampilkan dari <i>scene</i> ini yaitu tentang eksperimen makhluk hidup , eksperimen disini adalah suatu set tindakan dan pengamatan terhadap sebuah sesuatu yang akan dijadikan eksperimen.

Scene 3

Pada scene ini menceritakan tentang misi untuk bekerja sama dengan wanita berbaju merah yang bernama Nadia untuk menemukan harta karun yang mereka cari. Mereka menuju hotel untuk menukarkan tas yang tertukar di bandara namun hal sial terjadi pada Kasino.





Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke 31.07- 32.00, tempat dalam Hotel.		Nadya : Terimakasih	Frame satu <i>long shoot</i> dan frame kedua kamera <i>close up</i> . Pada gambar ini terlihat Kasino menggunakan warna pink dan dengan kancing terbuka, warna pink menandakan karakter Kasino sedang kasmaran dengan wanita yang dicari oleh mereka karena tas mereka tertukar karna dengan di mabuk cinta

			Kasino tidak menyadari bahwa wanita yang disukainya membuka pintu tepat dimuka Kasino, Kasino tidak marah pada wanita itu. Pada gambar kedua menunjukkan kejadian kejedot pintu Kasino menghasilkan gambar wajah Kasino di depan Pintu kamar Hotel.
Denotasi	Pada scene diatas menceritakan tentang Kasino yang mencoba menggoda wanita tersebut, namun hal sial terjadi padanya muka kasino kejedot pintu, dan terungkaplah sebab mengapa ada muka-muka aneh di pintu hotel tersebut.		
Konotasi	Konotasi dari scene ini yaitu terungkapnya muka-muka aneh yang ada di pintu hotel yang mereka tempati, karena hampir semua pintu ada tembusan muka-muka orang yang mengalami hal seperti kasino		
Mitos	Menggoda adalah mengajak atau menarik hati genit, karena menggoda hal lumrah untuk laki-laki yang mencoba melakukan pendekatan kepada wanita yang menarik hatinya.		

Scene 4

Dalam scene ini menceritakan tentang Dono, Kasino, Indro yang menjalankan misi nya ke sebuah pulau yang tidak berpenghuni dibagian barat Malaysia. Di pulau ini mereka bertemu dengan peristiwa seram sekaligus konyol yang turut melibatkan mahluk-mahluk gaib seperti pocong, kuntilanak, hingga pohon hidup.

Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke 43.58-50.07,		Kasino : Lagu lo udah kaya	All frame long shoot. Pada gambar pertama


<p>tempat hutan.</p>	   	<p>anak STM beraninya keroyokan. Kuntilanak : Tolongin saya dong.</p>	<p>menggambarkan suasana gelap yang menandakan sedang berada disebuah hutan, disana Indro tiba-tiba tidur bersama Pocong. Pada gambar kedua Indro yang berusaha bangun dan diikuti gerakannya oleh pocong. Gambar ketiga masih dengan suasana gelap dan berlatar hutan. Dono ketakutan dan kaget ketika melihat ke salah satu pohon ada sesosok wanita sedang bergelantung dan menggoda Dono. Pada gambar ketiga Kasino sedang berusaha sekuat tenaga melawan pohon-pohon hidup yang mengajak berantem pada Kasino.</p>
<p>Denotasi</p>	<p>Scene diatas menceritakan tentang Dono, Kasino, Indro yang keliaran di hutan , nyasar di pulau penuh hantu memperlihatkan Indro yang berantem dengan pocong , Dono yang dengan kuntilanak yang tergantung, Kasino dengan pohon hidup.</p>		

	Namun mereka tidak patah semangat untuk menemukan harta karun tersebut, karena mereka tidak mau dipenjara
Konotasi	Hantu dikonotasikan dengan sesuatu objek mistis yang berada diluar kekuatan manusia dan sangat seram bentuknya. Mainset berfikir seperti inilah yang sebenarnya melemahkan manusia secara mentalitas dan akhirnya pola fikir seperti ini mendarah daging hingga ke anak cucu.
Mitos	Semangat adalah keadaan pikiran ketika batin tergerak untuk melakukan satu atau banyak tindakan. Semangat memiliki fungsi sebagai penggerak batin untuk bertindak. Seseorang yang memiliki semangat bagus, sikap dan perilakunya biasanya terlihat dinamis

Scene 5

Scene ini menceritakan tentang adegan-adegan klasik yang dipadu padankan dengan film-film Indonesia jadul, ditambah pula dengan warna gradingnya yang menciptakan kesan *vintage* dalam film.

Setting	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
Menit ke, 01:10:33- 01:15:28 tempat halaman.		<p>Nadya : Macam bunyi dari cerita hantukkan</p> <p>Kasino : Jangan-jangan ini jodohku yang sebenarnya</p> <p>Indro : Gantianlah kas! Kau jodoh-jodoh, gantian yang ini biar aku saja.</p>	<p>Frame satu, dua, dan tiga <i>long shoot</i>.</p> <p>Frame keempat <i>medium shoot</i>. Pada gambar pertama berlatar dipadang rumput dengan seseorang yang membelakangi kamera yang merupakan seorang raja dangdut mmemberikan kesan tersendiri pada gambar ini, pada gambar</p>

		<p>kedua berlatar di sebuah warung dan didatangi seorang wanita misterius yang memesan 100tusuk sate mengingatkan pada film Suzanna.</p>
Denotasi	<p>Dibagian scene ini membuat kita bernostalgia dengan adegan-adegan klasik yang di daur ulang dari film-film Indonesia era 80an seperti Rhoma Irama dan Suzanna.</p> <p>Dibagian ini Dono, Kasino, Indro menggoda Suzana dengan plesetan-plesetan yang sangat lucu dan Suzanna hanya menjawab soto.</p>	
Konotasi	<p>Plesetan kata atau disebut dengan perubahan bentuk kata yang mirip dengan makna pragmatik yang baru pula. Plesetan bisa berupa humor tingkat tinggi maupun tergolong dalam bentuk kritik secara tidak langsung. Timbulnya plesetan dapat di akibatkan oleh adanya bentuk yang sama dan memiliki sebuah kecenderungan untuk menjadi populer, umumnya bahasa plesetan dapat berupa kata maupun kelompok kata. Plesetan sering digunakan untuk sebuah guyonan apalagi dalam film komedi pasti ada saja plesetan-plesetan tak terduga.</p>	
Mitos	<p>Mitos dalam scene ini yaitu kita bisa bernostalgia mengenai karya film Indonesia era 80an, melepaskan rindu terhadap film legendaris pada zamannya yang dikemas cukup lucu dengan sentuhan khas Warkop.</p>	

2) Analisis dan Hasil Pembahasan

Dalam pembahasan ini peneliti menggunakan analisis semiotika menurut *Roland Barthes* dimana semiotika berusaha menggali hakikat system tanda yang beranjak keluar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukan (*denotative*) kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalu penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan hal itu dilakukan dengan mengakui adanya mitos, yang telah ada dan sekumpulan gagasan yang bernilai yang berasal dari kebudayaan dan disampaikan melalui komunikasi.

Roland Barthes membuat model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*), menjelaskan signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal.

Jika kita melihat definisi makna denotasi menurut *Roland Barthes* adalah signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Makna konotasi menurut *Roland Barthes* yaitu Konotasi adalah istilah yang digunakan barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna subjektif atau paling tidak intersubjektif.

Membahas tentang mitos sendiri, oleh Barthes disebut sebagai tipe wicara. Ia juga menegaskan bahwa mitos merupakan sistem komunikasi, bahwa dia adalah sebuah pesan. Hal ini memungkinkan kita untuk berpandangan bahwa mitos tidak bisa menjadi sebuah objek, konsep atau ide; mitos adalah cara penandaan (*signification*), sebuah bentuk. Segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana.

Untuk mempermudah melakukan analisis peneliti melakukan analisis dan pembahasan secara scene per scene.

Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Dalam Aspek Sastra (Karakter)

Jika kita melihat dari definisi makna denotasi menurut *Rolamd Barthes* adalah signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda.

Tanda tahap pertama yang ditampilkan dalam karakter tersebut memiliki makna-makna tersendiri, dimana karakter-karakter tersebut diberi karakter yang berbeda. Karakter Dono yang polos namun tidak memperlihatkan kebodohnya, Kasino yang lebih lebih banyak akal terkenal dengan banyolannya yang spontanitas dan Indro yang memiliki karakter yang sangat kalem. Pemberian karakter-karakter tersebut dapat dibilang sesuai dengan apa kenyataannya,

Sedangkan makna konotasi menurut *Roland Barthes* yaitu konotasi adalah istilah yang digunakan barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif.

Makna konotasi yang ditemukan yakni berada pada pemberian 3 karakter berbeda tersebut tentunya akan ada yang sama namun ada yang berbeda dalam hal pemaknaan emosi, seperti Dono yang terlihat polos yang artinya tidak banyak tingkah dan apa adanya selalu berpikir positif terhadap sesuatu hal, namun orang-orang lebih mengenalnya lugu adalah sifat anak kecil ia bisa menerima semua disekitarnya dengan mudah, Kasino yang cerdas artinya banyak akal, orang-orang lebih mengenalnya cepat mengerti juga panjang akal, dan Indro yang kalem melambangkan tidak tergesa-gesa, orang-orang lebih mengenalnya tenang bersifat santai.

Membahas tentang mitos sendiri, oleh barthes disebut sebagai tipe wicara. Ia juga menegaskan bahwa mitos merupakan system komunikasi, bahwa dia adalah sebuah pesan. Hal ini memungkinkan kita untuk berpandangan bahwa mitos tidak bisa menjadi sebuah objek, konsep, atau ide; mitos adalah cara penandaan (*signification*), sebuah bentuk. Segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana.

Mitos yang ditampilkan film tersebut yakni dalam sistem perwarnaan karakter dalam baju yang diterapkan pada karakter tersebut, bahwa pada kenyataan warna-warna arti memiliki arti masing-masing seperti warna hijau yang berarti warna alam, sehingga membuatnya selalu Nampak bersahabat dengan alam. Memancarkan kesejukan. Warna ini mampu menurunkan stress, dan melambangkan penyembuhan atau kesehatan.

Warna biru yang berarti warna langit yang mampu memberikan kesan stabil. Secara umum, biru akan diasosiasikan dengan kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitif.

Warna coklat adalah salah satu warna yang mengandung unsur bumi. Dominasi warna ini akan memberi kesan hangat, nyaman, dan aman. Secara psikologis warna coklat akan memberi kesan kuat dan dapat diandalkan warna ini melambangkan sebuah pondasi dan kekuatan hidup.

Karakter-karakter tersebut merupakan sebagian dari komunikasi visual yang berbentuk nonverbal, dimana komunikasi visual senantiasa berhubungan dengan penampilan rupa yang di cap orang banyak dengan pikiran maupun perasaannya. Rupa yang mengandung pengertian atau makna, karakter serta susunan yang mampu dipahami (diraba dan dirasakan) oleh khalayak umum atau terbatas (T.Sutanto dalam Tinaburko, 2008:2).

Berdasarkan pemaparan diatas tentunya karakter-karakter tersebut merupakan rupa yang mengandung pengertian atau makna yang dapat dipahami oleh orang

umum atau terbatas. Karena dalam karakter tersebut ada pemberian warna dan penyesuaian karakter dengan warna tersebut.

Seperti pada table berikut :

Karakter	Visual
Dono	Mimik Dono yang selalu terlihat polos menandakan bahwa karakter Dono lugu.
Kasino	Mimik Kasino yang kadang terlihat sombong dengan membusungkan dada menandakan bahwa karakter Kasino memiliki banyak akal untuk memecahkan suatu permasalahan.
Indro	Mimik Indro yang kalem dan tenang menandakan bahwa karakter Indro orang yang tidak tergesa-gesa dalam menyelesaikan suatu masalah karna berpikir semua masalah pasti ada jalannya

Dari table di atas dapat diketahui bahwa karakter yang dimainkan oleh pemain film *DKI Reborn part 2* tentunya menggambarkan karakter yang ada di dunia nyata, seperti yang diutarakan oleh informan satu ini

Berdasarkan dari informan mengenai karakter film *Warkop DKI Reborn part 2* ini tentunya mengajak para penonton untuk bernostalgia dimana ketiga karakter ini sebelumnya dimainkan oleh tiga aktor comedian legendaris.

3) Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Dalam Aspek Sinematis (*Visual*)

Scene 1

Pada scene ini mi menampilkan sebuah adegan dimana Dono, Indro, dan Kasino sedang berada di sebuah perpustakaan sedang menyusun strategi untuk menanyakan kepada penjaga perpustakaan mengenai seorang wanita yang sedang mereka cari, seperti pada gambar dibawah ini :

Pada tahap pertama ini memiliki makna denotasi mengenai ketiga karakter film ini dimana bagian ini merupakan awal terbentuknya sebuah karakter untuk meyusun strategi untuk memecahkan sebuah masalah.

Tahap kedua, memiliki makna konotasi dimana ketiga karakter ini berusaha untuk mendapatkan informasi dari penjaga perpustakaan yang berkarakter galak dan pemilih untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh salah satu aktor utama di film ini. Berbagai usaha telah dilakukan oleh Kasino dan Indro hingga pada akhirnya Dono datang dan mengobrol dengan penjaga perpustakaan akhirnya penjaga perpustakaan luluh setelah berbincang dengan Dono.

Tahap ketiga mengenai mitos bahwa karakter yang dibawakan oleh pemain Warkop DKI *Reborn Part 2* ini berbeda namun saling melengkapi satu sama lain dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapinya, selain itu karakter yang dimainkan tentunya bisa menjadi cermin bagi penonton.

Scene 2

Pada *scene* ini kelanjutan dari *scene* sebelumnya dimana pada *scene* ini menceritakan kelanjutan dari pencarian seorang wanita yang akhirnya membawa Dono, Kasino, dan Indro ke sebuah Lab. Pada tahap kedua ini memiliki makna denotasi dimana terlihat gambar kandang besi yang berjajar mengiring opini penonton bahwa dengan ditampilkannya sebuah kandang menandakan bahwa tempat tersebut sebuah Lab eksperimen. Tahap ketiga makna dari konotasi bahwa hasil eksperimen disini dilakukan pada sebuah hewan dan hasilnya pula tidak jauh dari bahan eksperimen namun dalam film ini, sebuah hewan bisa diubah menjadi sebuah benda mati. Pada tahap mitos hasil dari eksperimen harus sesuai dengan bahan yang diujikannya, karna film ini berunsur komedi jadi hasil eksperimen mengacau hal ini dilakukan untuk menghibur penonton saja.

Scene 3

Scene ini bercerita mengenai pertemuan dengan seorang wanita yang dicari oleh Dono, Kasino dan Indro di sebuah hotel yang disewa oleh mereka, sebelum memasuki kamar hotel mereka bertiga kebingungan dengan gambar pada masing-masing pintu kamar hotel yang serasa nyata dan mempertanyakan cara pembuatan dari gambar itu. Pada tahap ini makna denotasi mengenai gambar wajah pada setiap pintu yang ada di kamar hotel, biasanya karya dibuat oleh sebuah seniman yang handal. Namun pada film ini tentu gambar wajah yang dibuat dari ekspresi orang yang tanpa sengaja menabrak pintu. Sedangkan makna konotasi gambar merupakan hasil dari suasana hati seorang seniman dan memiliki makna estetika tersendiri.

Scene 4

Pada *scene* ini merupakan bagian *scene* yang mencari harta karun, dimana Dono, Kasino, Indro berpencah dan bertemu dengan beberapa makhluk halus yang terkenal di Indonesia.

Tahap Scene diatas menceritakan tentang Dono, Kasino, Indro yang keliaran di hutan, nyasar di pulau penuh hantu memperlihatkan Indro yang berantem dengan pocong , Dono yang dengan kuntilanak yang tergantung, Kasino dengan pohon hidup. Namun mereka tidak patah semangat untuk menemukan harta karun tersebut, karena mereka tidak mau dipenjara. Hantu dikonotasikan dengan sesuatu objek mistis yang berada diluar kekuatan manusia dan sangat seram bentuknya. Mainset berfikir seperti inilah yang sebenarnya melemahkan manusia secara mentalitas dan akhirnya pola fikir seperti ini mendarah daging hingga ke anak cucu. Semangat adalah keadaan pikiran ketika batin tergerak untuk melakukan satu atau banyak tindakan. Semangat memiliki fungsi sebagai penggerak batin untuk bertindak. Seseorang yang memiliki semangat bagus, sikap dan perilakunya biasanya terlihat dinamis

Scene 5

Scene ini penggabungan dari film lama dengan Warkop DKI *Reborn Part 2* dimana film legendaris pada masanya digabungkan untuk merasakan nostalgia. Salah satunya dengan menggabungkan film Rhoma Irama dan Suzzana,berikut scene Dibagian scene ini membuat kita bernostalgia dengan adegan-adegan klasik yang di daur ulang dari film-film Indonesia era 80an seperti Rhoma Irama dan Suzanna. Dibagian ini Dono, Kasino, Indro menggoda Suzana dengan plesetan-plesetan yang sangat lucu dan Suzanna hanya menjawab soto. Plesetan kata atau disebut dengan perubahan bentuk kata yang mirip dengan makna pragmatik yang baru pula. Plesetan bisa berupa humor tingkat tinggi maupun tergolong dalam bentuk kritik secara tidak langsung. Timbulnya plesetan dapat di akibatkan oleh adanya bentuk yang sama dan memiliki sebuah kecenderungan untuk menjadi populer, umumnya bahasa plesetan dapat berupa kata maupun kelompok kata. Plesetan sering digunakan untuk sebuah guyonan apalagi dalam film komedi pasti ada saja plesetan-plesetan tak terduga. Mitos dalam scene ini yaitu kita bisa bernostalgia mengenai karya film Indonesia era 80an, melepaskan rindu terhadap film legendaris pada zamannya yang dikemas cukup lucu dengan sentunhan khas Warkop.

3) Hasil Pembahasan

Makna Konotasi dalam film DKI Reborn part 2

Dalam sebuah film tentu terselip sebuah makna yang berbeda dari film lain, seperti halnya film ini tentunya memiliki makna konotasi dimana film ini menggambarkan karakter pemain yang tersirat, penggambaran ini yang selalu menjadi bahan peneliti untuk penelitian, bagian makna konotasi mempunyai makna subjektif menggambarkan interaksi yang terjadi dalam pemain film ini. Seperti karakter Dono yang terlihat lugu dan polos yang memiliki arti yang berbeda dari sebenarnya, penggambaran Dono tidak dikaitkan dengan benar-benar polos pada

umumnya, polos dan lugu disini memiliki makna yang berbeda pada film ini, Lugu dan polos pada arti sesungguhnya artinya tidak tahu apa-apa dan mudah dibohongi dan mudah dirayu, namun pada karakter Dono disini menunjukkan bahwa polos dan lugu memang digambarkan tidak tahu apa-apa tapi tidak mudah dibohongi dan tidak mudah dirayu.

Pada karakter Indro yang tergambar kalem dan selalu tenang bukan menandakan karakter Indro selalu tenang dalam menghadapi sebuah masalah terkadang sifat kalem akan merasa tegang jika masalahnya terlalu berat dan rumit, begitu pula dengan karakter Kasino yang tergambar memiliki banyak akal dan yang menjadi ciri khasnya yakni bayolan spontannya.

Ketika karakter ini tentunya saling melengkapi satu sama lain dan bahkan bisa menutupi karakternya masing-masing, dalam makna konotasi tersebut film ini memiliki makna yang tersirat yang harus dicermati agar masuk kedalam dunia nyata.

Makna Denotasi dalam film Warkop DKI Reborn Part 2

Pada makna denotasi dari film Warkop DKI Reborn Part 2, menunjukkan setiap karakter yang dimainkan memiliki makna tersendiri yang jelas tergambar seperti karakter Dono yang polos terlihat dari ekspresi Dono ketika sedang komunikasi dengan Kasino dan Indro selalu menampilkan ekspresi yang kebingungan, ekspresi kebingungan ini menandakan karakter Dono yang polos terhadap sesuatu. Karakter Kasino yang terkenal dengan banyak akal dan kepercayaan dirinya yang tinggi terlihat dari ekspresi Kasino yang selalu antusias dalam segala hal selain itu ditunjang dengan cara berpakaian Kasino yang lebih nyentrik dibandingkan dua karakter lainnya, sedangkan Indro yang terkesan memiliki karakter kalem tergambar pada ekspresi Indro yang selalu tenang begitupula dengan cara bicara Indro yang memiliki intonasi tegas dalam berdialog.

Makna Mitos dalam Film Warkop DKI Reborn Part 2

Setiap film tentunya memiliki mitos termasuk film yang bergenre komedi, film Warkop DKI reborn part 2 ada beberapa mitos dalam film ini seperti mitos eksperimen yang dilakukan di Lab Aran Putra Malaysia, eksperimen dilakukan dalam film ini aneh dimana makhluk hidup berubah menjadi benda mati, selain itu mitos yang terdapat dalam film mengenai mitos makhluk astral yang menggoda para pemain film ini seperti Indro yang diikuti oleh pocong dalam dunia nyata pocong merupakan makhluk astral yang merupakan jenazah, Dono yang digodain oleh hantu perempuan yang dikenal dengan sebutan Kuntilanak, sedangkan Kasino diganggu oleh pohon hidup

Pocong, Kuntilanak, dan pohon hidup merupakan mitos yang kental dengan dunia nyata bahkan masyarakat mempercayai keberadaan makhluk astral ini. Selain

itu mitos yang ada dalam film ini mengenai wasiat untuk pencarian harta karun, harta karun merupakan emas yang disimpan pada brankas dan disembunyikan di sebuah tempat terpencil, pada jaman sekarang harta karun sudah luntur dan orang-orang tidak begitu percaya dengan adanya harta karun. Dalam film ini memiliki misi untuk mencari harta karun di sebuah tempat namun apa yang mereka dapat ternyata teman wanita yang bernama Hannah merupakan penjahat untuk melenyapkan mereka.

Meskipun berunsur komedi film ini, tentunya harus memiliki sebuah pesan moral yang disampaikan oleh sutradara kepada penontonnya. Tidak sembarangan dalam membuat film karena akan berdampak negative bagi penonton. Begitu pula dengan film *Warkop DKI Reborn Part 2* memiliki pesan moral tersendiri, di beberapa *scene* terdapat pesan moral yang tersirat salah satunya seperti pada *scene* ketika sedang mencari seorang wanita yang tertukar tasnya dimana tersirat pesan moral untuk terus berusaha dan mempertanggungjawab apa yang kita punya. Selain itu pesan moral lainnya yakni pada *scene* yang berkelahi dengan makhluk halus mengajarkan untuk tidak gampang menyerah selain itu di *scene* terakhir yakni dimana DOno, Indro, dan Kasino yang dibohongi oleh teman wanita mengajarkan pada kita untuk tidak mudah percaya dengan orang yang baru kita kenal.