

**KEKELIRUAN PRAANGGAPAN DALAM MENCIPTAKAN HUMOR
PADA FILM “JATUH CINTA SEPERTI DI FILM-FILM”**

Mukodas¹, Miranti²

**¹ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendiakaan Universitas Pakuan**

**²Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta**

Email

mukodas@unpak.ac.id,

miranti_1214822026@mhs.unj.ac.id

Abstract

*This study examines humor construction in *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film* from a pragmatic perspective, focusing on the fallacy of presumption. It aims to describe how humor arises from differences in assumptions between characters in dialogues and interactions. The subject is *Falling in Love Like in the Movies*, an award-winning romantic comedy. Using a descriptive qualitative approach, this study finds that the fallacy of presumption plays a crucial role in creating subtle yet effective humor without relying on slapstick or verbal insults. Misunderstandings between characters generate sharp, context-driven comedy. The study further demonstrates that humor can emerge from exploring meaning and irony in conversation rather than merely visual or situational elements. By contributing to pragmatic linguistics, this research introduces a new perspective on ethical and intellectual humor in film. It also proves that humor based on presumption fallacies can be both entertaining and educational, offering a more respectful and relevant model for society.*

Keywords: Pragmatic Humor; Presumption Fallacy; Pragmatic Analysis

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendiakaan Universitas Pakuan

² Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

PENDAHULUAN

Humor adalah fenomena kompleks yang melibatkan interaksi antara bahasa, konteks, dan persepsi individu. Secara linguistik, humor memiliki dimensi pragmatis yang dapat dianalisis melalui mekanisme pemaknaan, salah satunya melalui kekeliruan praanggapan (presuposisi). Film “Jatuh Cinta Seperti di Film-Film” menjadi objek kajian yang menarik karena menawarkan bentuk humor yang tidak bergantung pada kekerasan fisik (*slapstick*), tetapi justru muncul dari permainan makna dan ketidaksesuaian presuposisi antara tokoh-tokohnya.

Dalam kajian humor, terdapat tiga sudut pandang utama: humor yang muncul dari penutur, humor yang melibatkan mitra tutur secara langsung, dan humor yang terbentuk dari interaksi antartokoh yang kemudian disaksikan oleh penonton. Film sebagai medium audiovisual umumnya mengadopsi sudut pandang ketiga, di mana humor muncul dari situasi yang melibatkan kekeliruan logika atau pemahaman antara karakter yang ada di dalamnya. Inilah yang menjadikan film “*Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*” menarik untuk dikaji, terutama dalam bagaimana kekeliruan praanggapan dikonstruksi untuk menciptakan efek humor.

Kekeliruan praanggapan terjadi ketika penutur dan mitra tutur memiliki asumsi yang berbeda mengenai suatu hal, sehingga terjadi ketidaksepahaman yang menghasilkan efek lucu. Dalam film ini, mekanisme tersebut dimanfaatkan dalam membangun dialog dan situasi komedi yang menghibur tanpa harus mengandalkan elemen *slapstick* yang sering kali bersifat banal atau bahkan merendahkan. Misalnya, perbedaan pemahaman antara Bagus, seorang penulis naskah, dengan orang-orang di sekitarnya menjadi sumber humor yang subtil namun tajam, menunjukkan bahwa humor dapat diciptakan melalui kecerdikan berbahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kekeliruan

praanggapan dalam dialog dan situasi film ini berkontribusi terhadap efek humor yang dihasilkan. Dengan pendekatan pragmatik, penelitian ini ingin membuktikan bahwa humor tidak hanya bisa diciptakan melalui kelucuan fisik atau kejadian absurd, tetapi juga melalui permainan makna yang cerdas. Dengan demikian, kajian ini juga berupaya memberikan alternatif perspektif dalam menciptakan humor yang lebih mendidik dan berbasis kebahasaan, bukan sekadar hiburan instan yang mengandalkan penderitaan pihak lain.

Humor telah lama menjadi subjek kajian dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk linguistik, psikologi, dan studi komunikasi. Sebagai salah satu fenomena linguistik, humor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga merefleksikan cara manusia memproses makna dalam interaksi sosial. Dalam ranah pragmatik, humor kerap dikaitkan dengan konsep *presupposition* atau praanggapan, yang merupakan asumsi yang dipegang oleh penutur sebelum suatu tuturan diungkapkan (Putradi & Supriyana, 2024). Perbedaan praanggapan antara penutur dan mitra tutur sering kali menjadi sumber kekeliruan yang dapat menimbulkan efek komedi. Ketika terjadi ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realitas dalam sebuah percakapan, situasi tersebut dapat menghasilkan humor yang subtil namun efektif.

Kajian mengenai peran praanggapan dalam humor telah dilakukan dalam berbagai konteks, termasuk dalam *stand-up comedy* dan film. Studi tentang Yono Bakrie dalam *Stand Up Comedy Indonesia* menunjukkan bahwa *punchline* sering kali dibangun berdasarkan praanggapan yang menyesatkan atau bertentangan dengan ekspektasi audiens (Azim & Herlina, 2023). Teknik ini memungkinkan komedian menciptakan humor yang cerdas tanpa bergantung pada *slapstick* atau penghinaan verbal. Dalam lingkup yang lebih luas, teori *benign violation* (pelanggaran yang tetap dalam batas wajar) menjelaskan bahwa

humor yang efektif muncul dari kombinasi simultanitas, pelanggaran norma, dan interpretasi yang tetap dalam batas wajar (Warren, Barsky, & McGraw, 2020).

Dalam konteks film, penggunaan kekeliruan praanggapan sebagai strategi penciptaan humor menjadi semakin relevan, terutama dalam produksi film yang menghindari komedi berbasis fisik atau ejekan. Film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film* menjadi contoh menarik dalam mengilustrasikan bagaimana humor dapat muncul dari permainan makna dan ironi dalam dialog. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kekeliruan praanggapan dikonstruksi dalam film tersebut guna menciptakan humor yang lebih cerdas dan etis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada kajian pragmatik humor tetapi juga memberikan perspektif baru dalam pengembangan komedi yang lebih bermakna dalam industri hiburan.

Melalui kajian ini, diharapkan dapat ditemukan pola-pola kekeliruan praanggapan yang digunakan dalam menciptakan humor dalam film, serta bagaimana pola tersebut dapat diaplikasikan dalam penciptaan humor yang lebih etis dan intelektual. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam studi linguistik dan pragmatik, tetapi juga dalam industri hiburan yang semakin membutuhkan inovasi dalam menciptakan komedi yang cerdas dan berkualitas.

Landasan Teori

1. Pragmatik dan Konteks dalam Komunikasi

Pragmatik adalah cabang linguistik yang mempelajari bagaimana makna ditentukan oleh konteks dalam komunikasi (Leech dalam Putrandi dkk., 2024). Pragmatik berfokus pada hubungan antara ujaran, penutur, dan mitra tutur dalam suatu situasi komunikasi. Konteks komunikasi memainkan peran penting dalam memahami makna ujaran, terutama ketika terjadi perbedaan pemahaman antara penutur dan

pendengar (Yule dalam Putrandi dkk., 2024).

Dalam teori pragmatik, beberapa konsep utama yang berkaitan dengan studi humor adalah presuposisi, implikatur, dan prinsip kerja sama. Humor sering kali muncul akibat penyimpangan dari harapan atau asumsi yang dimiliki oleh penutur dan pendengar (Grice dalam Putrandi dkk., 2024). Salah satu penyimpangan yang menjadi sumber humor dalam komunikasi adalah kekeliruan praanggapan atau *presupposition fallacy*.

2. Kekeliruan Praanggapan dalam Humor

Levinson (dalam Putradi & Supriyana, 2024) Praanggapan atau *presupposition* adalah asumsi yang dipegang oleh penutur sebelum suatu ujaran diungkapkan, dengan harapan bahwa mitra tutur akan berbagi pemahaman yang sama. Dalam pragmatik, kekeliruan praanggapan terjadi ketika penutur dan mitra tutur memiliki asumsi yang berbeda mengenai suatu hal, sehingga terjadi ketidaksepahaman yang menghasilkan efek lucu.

Dalam kajian film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*, humor muncul dari ketidaksesuaian presuposisi antara karakter. Misalnya, perbedaan perspektif antara Bagus (penulis skenario) dan Pak Yuram (produser) dalam menilai konsep *reborn* sebagai strategi produksi film menjadi sumber humor yang tajam. Bagus menganggap bahwa film harus memiliki inovasi dalam humornya, sementara Pak Yuram melihatnya sebagai alat bisnis yang bisa didaur ulang tanpa kehilangan daya tarik.

3. Prinsip Kerja Sama dan Pelanggaran Maksim dalam Humor

Menurut teori prinsip kerja sama Grice (Putradi & Supriyana, 2024), komunikasi yang efektif harus mengikuti empat maksim:

- **Maksim kuantitas:** berikan informasi secukupnya, tidak kurang atau lebih.
- **Maksim kualitas:** Berikan informasi yang benar.
- **Maksim relevansi:** berikan informasi yang relevan dengan konteks.
- **Maksim cara:** gunakan tuturan yang jelas dan tidak ambigu.

4. Implikatur dan Ironi dalam Humor

Implikatur percakapan, sebagaimana dijelaskan oleh Grice (dalam Putradi & Supriyana, 2024), adalah makna tambahan yang tidak dinyatakan secara eksplisit tetapi dapat disimpulkan oleh mitra tutur berdasarkan konteks. Dalam humor, implikatur sering digunakan untuk menciptakan efek lucu dengan menyampaikan sesuatu secara tersirat atau ironi.

5. Presuposisi dan Kesantunan dalam Humor

Kajian pragmatik juga menghubungkan humor dengan prinsip kesantunan (*politeness principle*) yang dikemukakan oleh Leech (dalam Putradi & Supriyana, 2024). Dalam konteks humor, sering kali terjadi penyimpangan dari prinsip kesantunan yang membuat percakapan terdengar lebih tajam dan sarkastik. Namun, humor yang efektif tetap menjaga batasan agar tidak menyinggung atau merendahkan pihak tertentu.

Berdasarkan teori pragmatik, humor dalam film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film* dikonstruksi melalui berbagai mekanisme pragmatis, seperti kekeliruan praanggapan, pelanggaran maksim, implikatur, dan ironi. Penelitian ini menunjukkan bahwa humor tidak hanya muncul dari elemen *slapstick* atau fisik, tetapi juga dari permainan makna dan interaksi antara presuposisi yang bertentangan. Studi ini juga menyoroti bagaimana humor berbasis presuposisi dapat menciptakan komedi yang lebih cerdas dan etis, sejalan dengan perkembangan industri

hiburan yang semakin mengutamakan kualitas intelektual dalam komedi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mencatat, menggambarkan, dan meringkas berbagai adegan humor yang menjadi objek kajian. Metode ini berusaha melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik suatu fenomena tertentu secara faktual. Data dalam penelitian ini direpresentasikan melalui kasus-kasus yang diperoleh dari film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*. Data-data tersebut dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu menginterpretasikan berbagai bentuk humor dengan mengacu pada teori-teori ilmiah yang relevan.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*, dengan fokus pada dialog-dialog yang mengandung humor pragmatik berbasis praanggapan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi, yaitu dengan mencatat dan menganalisis transkrip percakapan yang relevan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pertama, menceritakan kembali konteks adegan humor dalam film tersebut; kedua, mentranskripsikan dialog yang mengandung humor pragmatik; dan ketiga, memahami praanggapan yang digunakan oleh penutur serta bagaimana mitra tutur menafsirkan humor tersebut. Analisis data dilakukan dengan menelaah struktur humor berdasarkan konteks situasional dan implikatur pragmatik yang muncul dalam percakapan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mendalam mengenai pola penggunaan humor dalam film serta bagaimana humor dipahami dalam interaksi komunikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tuturan humor sering kali bersifat pragmatik. Pragmatik itu sendiri adalah

suatu telaah makna yang direlasikan dengan konteks. Yang dimaksud dengan konteks adalah segala latar belakang pengetahuan yang dimiliki bersama antara penutur dan mitra tutur, serta yang menyertai dan mewadahi suatu tuturan.

Dalam ilmu pragmatik, akan dipelajari materi presuposisi atau praanggapan. Praanggapan (presuposisi) adalah apa yang digunakan penutur sebagai dasar bersama para peserta tuturnya. Dasar bersama diartikan sebagai sesuatu yang sama-sama dipahami oleh penutur dan mitra tutur. Prinsip dasar bersama ini memiliki batasan yang ditentukan bersama berdasarkan anggapan-anggapan penutur tentang apa yang akan diterima mitra tuturnya.

Dalam berkomunikasi, sebaiknya kedua penutur melaksanakan prinsip kerja sama, terutama menjalankan maksim relevansi. Maksim relevansi ini menghendaki terjalannya kerja sama yang baik antara penutur dan mitra tutur, masing-masing dapat memberikan kontribusi yang relevan tentang sesuatu yang sedang dipertuturkan. Perbedaan cara pandang (praanggapan) memungkinkan seorang penutur bertutur dengan tidak memberikan kontribusi yang dianggap tidak mematuhi dan melanggar prinsip kerja sama ini. Kekeliruan inilah yang kemudian menjadi humor bagi orang yang melihatnya.

Sebagai subjek penelitian ini, film "*Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*" memiliki variasi humor praanggapan di dalamnya. Penelitian ini memfokuskan pada perbedaan presuposisi yang dimiliki oleh dua orang aktor. Bagus adalah seorang penulis naskah film. Naskah yang dia tulis selalu adaptasi. Aktor kedua adalah Pak Yuram, seorang produser yang siap membiayai produksi film. Dua orang ini memiliki praanggapan yang berbeda. Bagus ingin film yang berasal dari naskahnya menjadi film yang ideal, yang bagus, yang menarik, yang mendapat banyak penghargaan. Berbeda dengan Pak Yuram yang seorang produser, tujuan utamanya membiayai film adalah agar banyak orang yang menonton sehingga balik

modal. Dari dua tokoh ini terjadi perdebatan menarik yang kemudian mengandung humor dan mengundang tawa. Dari sanalah seorang penutur memberikan tuturan yang melawan maksim relevansi yang menjadi humor di dalamnya.

Konteks cerita ini adalah Bagus ingin membuat naskah yang bukan berasal dari adaptasi. Dia mendatangi Pak Yuram di kantornya untuk menyampaikan naskahnya sendiri. Namun sebelum itu, Pak Yuram meminta Bagus untuk membaca tiga naskah episode yang awalnya dijadikan film adaptasi. Bagus berusaha menolak dan kemudian menyampaikan ide cerita naskahnya sendiri.

Berikut ini merupakan data-data yang diperoleh dalam penelitian.

Data 1

Dialog

Yuram: Gus, kita buat adaptasi dari IP sinetron yang dulu saja. Pasti laku! Lagi pula *You* 'kan kalau bikin film adaptasi selalu bagus 'kan?

Bagus: Ini dulu bukannya pernah *reborn*, ya?

Yuram: Namanya juga *reborn*, kan bisa *reborn* lagi.

Praanggapan

Istilah *reborn* secara harfiah berarti "lahir kembali dengan cara yang berbeda." Dalam konteks industri film dan televisi, istilah ini digunakan untuk menunjukkan adaptasi ulang atau transformasi sebuah karya lama ke dalam format baru. Salah satu contoh nyata adalah film *Keluarga Cemara*, yang awalnya merupakan sinetron dan kemudian diadaptasi ke dalam format film layar lebar. Dalam praktiknya, konsep *reborn* sering digunakan sebagai strategi bisnis, tetapi dalam konteks humor, terdapat kekeliruan praanggapan mengenai bagaimana aspek komedi dapat tetap segar dalam sebuah film yang merupakan daur ulang.

Dalam dialog yang dianalisis, terdapat perbedaan praanggapan antara dua tokoh

utama dalam proses produksi film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*: Bagus (penulis naskah) dan Yuram (produser). Bagus memiliki praanggapan bahwa pembuatan film dengan konsep *reborn* yang berulang kali berisiko kehilangan unsur humor yang segar dan inovatif. Dari sudut pandangnya sebagai kreator, humor yang efektif tidak hanya bergantung pada premis cerita, tetapi juga pada keunikan interaksi dan situasi baru yang dihadirkan. Ia mempertanyakan urgensi untuk terus-menerus membuat ulang film yang sama tanpa menawarkan pembaruan yang signifikan dalam struktur komedi. Baginya, kreativitas dalam industri perfilman seharusnya mengarah pada eksplorasi humor baru yang lebih kontekstual, bukan sekadar mendaur ulang lelucon lama dalam kemasan baru.

Sebaliknya, Yuram sebagai produser memiliki praanggapan yang lebih pragmatis, yakni bahwa keberhasilan sebuah film *reborn* di pasar menjadi justifikasi untuk terus memproduksi versi *reborn* berikutnya, termasuk dalam hal komedi. Dalam perspektif bisnis, jika satu film *reborn* berhasil secara komersial, maka kemungkinan besar versi berikutnya juga akan memperoleh keuntungan yang sama. Bagi Yuram, humor tidak selalu harus segar atau inovatif; selama premis dan format sebelumnya terbukti berhasil menghibur penonton, maka mengulang pola humor yang sama tidak menjadi masalah. Dengan demikian, ia yakin bahwa pasar tetap akan menerima film *reborn* berulang kali selama masih ada permintaan dari audiens.

Namun, dalam konteks penciptaan humor, praanggapan ini berisiko menciptakan formula komedi yang stagnan. Jika humor dalam film hanya bertumpu pada pola yang sudah digunakan sebelumnya, tanpa adanya variasi atau penyesuaian dengan konteks baru, maka daya tariknya akan semakin berkurang. Kekeliruan praanggapan ini menyoroti bagaimana perbedaan perspektif antara kreator dan produser dalam menilai humor dapat memengaruhi kualitas film secara

keseluruhan. Film yang terlalu mengandalkan pola *reborn* tanpa pembaruan dalam elemen komedi berisiko kehilangan daya tarik bagi penonton yang menginginkan sesuatu yang lebih segar dan relevan.

Data 2

Dialog

Bagus : Nanti, Pak. Nanti di akhir ketika film ini rilis dan sudah tayang di *premiere*, Hana menonton filmnya dan tahu kalau si Bagus itu ternyata suka sama dia, Pak.

Yuram : Oh, Gus. Itu gimik yang bagus. I waktu *premiere* waktu itu, taruh pocong di antara sela-sela penonton. Heboh, Gus! Jadi nanti di akhir *ending* cerita *you* buat lamaran. Nah, di akhir *ending premiere* kita, *you* lamar aja nanti pacar *you*. Oh pasti viral, Gus!

Praanggapan

Dalam percakapan ini, humor muncul dari kontras tajam antara praanggapan dua tokoh utama, Bagus dan Pak Yuram, yang merepresentasikan dua sudut pandang berbeda mengenai seni dan bisnis dalam industri film. Ketegangan ini tidak hanya menjadi sumber konflik naratif, tetapi juga menjadi pemicu humor yang berakar pada perbedaan cara mereka memandang makna sebuah film.

Bagus memiliki praanggapan bahwa film adalah medium untuk menyampaikan perasaan yang tulus, bukan sekadar alat komersial. Ia melihat film sebagai ekspresi personal, terutama dalam kasus ini sebagai cara untuk mengungkapkan cintanya kepada Hana. Baginya, humor dalam film harus muncul secara alami dari kedalaman emosi dan interaksi karakter, bukan hasil dari eksploitasi sensasi atau manipulasi pasar. Ia percaya bahwa ketulusan dalam bercerita akan menjadi kekuatan utama yang menyentuh penonton, tanpa perlu tambahan gimik atau strategi pemasaran yang berlebihan. Dengan kata lain, ia meyakini bahwa humor yang autentik lahir dari

kejujuran situasi, bukan dari kepentingan eksternal yang dipaksakan.

Sebaliknya, Pak Yuram memiliki praanggapan yang lebih pragmatis dan berorientasi pada pasar. Bagi Yuram, film bukan sekadar ekspresi seni, tetapi juga produk yang harus memiliki daya jual. Ia memahami bahwa industri perfilman bergerak berdasarkan minat audiens dan strategi pemasaran yang efektif. Dalam logika bisnisnya, humor yang bisa memancing perhatian publik lebih bernilai daripada humor yang hanya berdiri atas dasar kejujuran ekspresi. Oleh karena itu, ia berusaha mengemas momen-momen emosional dalam film menjadi bagian dari strategi promosi yang lebih besar, bahkan hingga menyarankan Bagus melamar Hana di akhir pemutaran perdana film sebagai trik pemasaran.

Konflik praanggapan ini melahirkan humor melalui absurditas perbedaan nilai antara idealisme dan pragmatisme. Bagus ingin membuat film yang menggambarkan cinta dengan cara yang jujur, sementara Pak Yuram melihat peluang untuk mengubah keintiman pribadi menjadi konsumsi publik demi menarik perhatian lebih luas. Humor dalam situasi ini muncul dari ironi pragmatis—ketika niat tulus seorang individu berbenturan dengan tuntutan industri hiburan yang mengutamakan keuntungan. Bagus yang awalnya ingin menjaga kemurnian karyanya, justru didorong ke dalam pusaran eksploitasi emosi yang bertujuan untuk meningkatkan daya jual film.

Dalam skala yang lebih luas, dialog ini juga mencerminkan fenomena umum dalam dunia hiburan, di mana kehidupan pribadi para figur publik sering kali dijadikan bagian dari strategi pemasaran. Romantisme yang seharusnya bersifat intim sering kali dikemas ulang menjadi konsumsi massal, membuat batas antara ekspresi pribadi dan komersialisasi semakin kabur. Kekeliruan praanggapan dalam memahami bagaimana humor bekerja dalam film ini menunjukkan bahwa perbedaan perspektif

antara seniman dan produser bukan hanya memengaruhi jalannya cerita, tetapi juga menentukan bagaimana humor dikonstruksi dan diterima oleh penonton.

Data 3

Dialog

Bagus : Maaf, Pak, sebelumnya. Kan karakter Bagus ini penulis, Pak. Kalau yang mainnya Dion Wiyoko, saya rasa kegantengan, Pak. Badannya atletis gitu, Pak.

Yuram : Gitu, ya?

Bagus : Iya, gak realistis buat penulis kalau bentuknya gitu, Pak.

Yoram : Maksud *you* gak seimbang?

Bagus : Iya.

Yoram : Kalau gitu kita bikin seimbang aja. Gimana kalau yang mainin Hana itu, Julia Estelle.

Praanggapan

Perbedaan praanggapan antara Bagus dan Pak Yoram dalam pemilihan aktor utama mencerminkan dua sudut pandang yang kontras: idealisme dalam merepresentasikan realitas versus strategi pasar yang berorientasi pada daya tarik visual. Ketegangan ini tidak hanya berkaitan dengan estetika film, tetapi juga berdampak pada bagaimana humor dikonstruksi dan diterima oleh penonton.

Dari sudut pandang Bagus sebagai penulis, karakter penulis dalam film seharusnya merefleksikan realitas profesinya secara autentik. Dalam praanggapannya, seorang penulis umumnya tidak memiliki fisik ideal seperti Dion Wiyoko—yang dikenal berwajah tampan dan bertubuh atletis. Baginya, menampilkan tokoh penulis dengan karakteristik fisik yang terlalu sempurna akan menciptakan ketidaksesuaian dengan citra profesi tersebut, yang sering kali diasosiasikan dengan sosok yang lebih sederhana atau bahkan eksentrik. Dengan mempertahankan otentisitas ini, Bagus ingin memastikan bahwa humor dalam film tetap organik, muncul dari kepribadian dan situasi karakter, bukan sekadar dari permainan citra yang tidak realistis.

Sebaliknya, Pak Yoram sebagai produser memiliki praanggapan bahwa daya tarik visual adalah faktor kunci dalam menarik perhatian penonton. Ia melihat bahwa pemilihan aktor bukan hanya soal kesesuaian dengan karakter, tetapi juga bagaimana wajah dan fisik mereka dapat meningkatkan daya jual film. Menurutnya, jika tokoh utama seorang penulis digambarkan dengan tampilan yang "biasa saja," film berisiko kehilangan daya tarik di pasar. Oleh karena itu, ketika membangun karakter utama, ia memilih aktor yang memiliki pesona visual agar dapat menarik lebih banyak penonton. Pak Yoram percaya bahwa humor juga bisa muncul dari ironi situasi—misalnya, seorang pria tampan dan atletis yang justru berprofesi sebagai penulis tertutup dan kutu buku, menciptakan kontras yang dapat dimanfaatkan sebagai elemen komedi.

Secara pragmatik, perbedaan praanggapan ini mengilustrasikan bagaimana humor dalam film dapat dibentuk oleh dinamika antara keautentikan naratif dan strategi pemasaran. Bagi Bagus, humor harus muncul dari kejujuran karakter dan situasi, sementara bagi Pak Yoram, humor juga bisa dikemas melalui ironi visual dan daya tarik aktor. Konflik ini menunjukkan bahwa dalam industri perfilman, bahkan aspek humor pun tidak terlepas dari tarik-menarik antara idealisme dan komersialisasi. Jika tidak dikelola dengan baik, kekeliruan praanggapan semacam ini dapat mengarah pada humor yang terasa dipaksakan atau kehilangan relevansinya dengan realitas yang ingin diangkat.

Data 4

Dialog

Yuram : Jadi, *you* pengen bikin film ini isinya ngobrol doang?

Bagus : Loh, memang kan ini filmnya *romance*, *romance* itu ngobrol isinya, Pak.

Yuram : Jadi, *you* setuju sama omongannya Hana?

Bagus : Maksudnya, Pak?

Yuram : Ya, Hana kan bilang di cerita *you* itu. Dia bilang kalau film *romance* di seumurannya *you* itu semuanya bisa diobrolin. Bisa didiskusikan.”

Bagus : Tapi ini kan ngobrolnya gak sembarangan. Itu romantis, Pak. Romantis dong, Pak.

Yuram : *Romance*, ya?

Bagus : Iya.

Yuram : Yah. Tapi *you* kan bisa, bikin adegan itu jadi lebih gimana gitu. Jadi lebih heboh. Lebih fantastis. Lebih romantis. Gus, *show not tell*. *Film, is bigger than life*.

Praanggapan

Perbedaan praanggapan antara Pak Yuram dan Bagus mengenai konsep penceritaan dalam film tidak hanya berpengaruh pada struktur naratif, tetapi juga pada bagaimana humor dikonstruksi dan disampaikan kepada penonton. Pendekatan yang mereka anut bertolak belakang: Pak Yuram lebih mengutamakan aspek visual berbasis aksi (*show, don't tell*), sementara Bagus lebih menekankan kekuatan verbal dalam dialog (*tell, don't just show*).

Pak Yuram sebagai produser memiliki praanggapan bahwa humor dalam film lebih efektif ketika disajikan secara visual, melalui ekspresi wajah, gestur, atau situasi absurd yang dapat dipahami tanpa perlu banyak dialog. Ia percaya bahwa semakin dinamis dan ekspresif suatu adegan, semakin besar potensi humor untuk menarik tawa penonton. Perspektif ini selaras dengan tren industri perfilman, di mana komedi visual—seperti dalam genre *slapstick* atau film aksi komedi—sering kali lebih sukses secara komersial karena bersifat universal dan mudah dicerna oleh berbagai kalangan. Oleh karena itu, ia ingin mengurangi dialog yang terlalu panjang dan menggantikannya dengan adegan-adegan yang lebih menghibur secara visual.

Sebaliknya, Bagus memiliki praanggapan bahwa humor dalam film romantis lebih efektif jika dikemas dalam dialog yang cerdas dan penuh makna. Baginya, kelucuan dalam interaksi karakter

justru terletak pada bagaimana mereka berbicara, menyampaikan sindiran halus, atau memainkan kata-kata yang membangun dinamika lucu. Ia berargumen bahwa di era digital saat ini, humor berbasis percakapan lebih diminati, sebagaimana terlihat dalam popularitas *podcast* yang mengandalkan kekuatan verbal. Dalam pandangannya, humor tidak harus selalu bersifat eksplisit atau fisik; humor yang cerdas dan berbobot justru dapat menciptakan pengalaman menonton yang lebih berkesan.

Konflik praanggapan ini memunculkan humor secara tersirat dalam film itu sendiri. Bagus ingin menciptakan humor melalui percakapan yang tajam dan reflektif, tetapi justru menghadapi situasi ironis ketika idenya harus dinegosiasikan dengan kepentingan pasar yang lebih mengutamakan aspek visual. Di sisi lain, Yuram yang mengutamakan tampilan visual menghadapi tantangan dalam memastikan bahwa humor yang ditampilkan tetap memiliki kedalaman dan relevansi dengan cerita.

Dari perspektif pragmatik, ketegangan ini menunjukkan bahwa humor dalam film dapat terbentuk melalui dua pendekatan yang berbeda—visual atau verbal—dan keduanya memiliki efektivitas tersendiri tergantung pada konteks dan preferensi audiens. Kekeliruan praanggapan dalam penciptaan humor ini terjadi ketika satu pihak terlalu berpegang pada satu pendekatan tanpa mempertimbangkan kemungkinan bahwa perpaduan antara elemen visual dan verbal justru dapat menghasilkan humor yang lebih kaya dan efektif.

Data 5

Dialog

Bagus : Iya, Pak. Gini, Pak. Kalau kita nge-date, gitu pak. Terus kita pergi ke mana. Pasti isinya ngobrol doang, kan? Bapak juga pasti pernah ngerasain itu, kan pak?

Yuram : Saya dijodohin.

Praanggapan

Perbedaan praanggapan antara Bagus dan Pak Yuram dalam memahami film romantis tidak hanya mencerminkan perbedaan perspektif dalam estetika film, tetapi juga berpengaruh pada bagaimana humor dikonstruksi dalam narasi. Pengalaman personal keduanya dalam memaknai cinta dan hubungan berperan dalam menentukan bagaimana elemen humor hadir dalam film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*.

Bagus memiliki praanggapan bahwa film romantis harus merepresentasikan realitas sebagaimana adanya, termasuk dalam cara humor dibangun. Baginya, cinta dalam kehidupan nyata lebih banyak terjadi melalui percakapan—berkencan, berbagi cerita, berdiskusi, bahkan berdebat. Oleh karena itu, humor dalam film romantis seharusnya muncul secara alami dari interaksi verbal yang kuat dan autentik, bukan dari adegan yang berlebihan atau dibuat-buat. Ia ingin menampilkan humor yang subtil, yang lahir dari percakapan cerdas dan dinamika emosional antara karakter. Dalam pandangannya, humor yang baik dalam film romantis tidak perlu bergantung pada situasi *slapstick* atau *gimmick* visual, tetapi bisa hadir melalui kecerdasan dialog yang menggugah perasaan.

Sebaliknya, Pak Yuram memiliki praanggapan yang berbeda karena latar belakang pengalamannya yang unik. Ketika Bagus meminta pendapatnya, ternyata Pak Yuram tidak pernah melalui fase pacaran karena ia dijodohkan. Pengalaman ini membentuk pandangannya terhadap cinta—bahwa romansa tidak harus selalu berkembang melalui percakapan panjang. Baginya, hubungan tidak harus didasarkan pada interaksi verbal yang intens, melainkan bisa terbangun melalui pengalaman bersama atau situasi yang lebih spontan. Dalam konteks humor, ia percaya bahwa komedi dalam film romantis lebih efektif jika disampaikan melalui situasi visual yang kuat, seperti ekspresi wajah, kebetulan yang lucu, atau kesalahpahaman antar karakter.

Oleh karena itu, konsep film yang terlalu mengandalkan dialog panjang terasa kurang relevan baginya, baik dalam membangun romansa maupun dalam menghadirkan humor.

Dari perspektif pragmatik, perbedaan praanggapan ini mencerminkan bagaimana pengalaman individu dapat memengaruhi cara seseorang memahami dan menilai struktur komedi dalam film. Bagus ingin membangun humor melalui percakapan yang tajam dan reflektif, sementara Yuram melihat humor sebagai elemen yang harus lebih visual dan situasional agar lebih mudah diterima oleh penonton. Konflik ini tidak hanya berpengaruh pada cara mereka menulis dan memproduksi film, tetapi juga menggambarkan ketegangan antara representasi realitas versus strategi hiburan yang lebih pragmatis.

Secara lebih luas, kekeliruan praanggapan dalam menciptakan humor pada film ini menunjukkan bahwa tidak ada satu formula baku dalam menyusun komedi romantis. Humor dalam film bisa lahir dari berbagai pendekatan, baik yang berbasis verbal maupun visual, tergantung pada bagaimana cerita itu dikembangkan. Jika tidak dipahami dengan baik, perbedaan perspektif dalam membangun humor dapat berisiko menciptakan ketidakseimbangan dalam film—antara yang terlalu verbal hingga terasa monoton, atau yang terlalu visual hingga kehilangan kedalaman emosinya.

Data 6

Dialog

Yuram : Gus, penonton kita itu tiap tiga menit harus ada kejadian yang heboh.

Bagus : Iya. Pak, ini seperempat *scene*-nya aja isinya ngobrol doang, Pak. Jadi produksinya murah, Pak.

Yuram : Cerdas!

Praanggapan

Perbedaan praanggapan antara Bagus dan Pak Yuram mengenai struktur naratif

dalam film romantis tidak hanya berakar pada estetika bercerita, tetapi juga memengaruhi bagaimana humor dikonstruksi dalam *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*. Ketegangan antara idealisme kreatif dan pragmatisme industri tidak hanya berdampak pada cara cerita dikembangkan, tetapi juga pada bagaimana humor digunakan untuk menjaga daya tarik film.

Bagus memiliki praanggapan bahwa realisme dalam film romantis harus diwujudkan melalui interaksi verbal yang dominan. Ia meyakini bahwa dalam hubungan nyata, baik dalam fase pacaran maupun pernikahan, percakapan menjadi elemen utama dalam membangun kedekatan emosional. Dalam pandangannya, humor juga harus muncul secara alami dari dinamika percakapan yang cerdas dan reflektif, bukan dari lelucon *slapstick* atau situasi yang dibuat-buat. Oleh karena itu, ia ingin menciptakan film yang menampilkan humor berbasis dialog, yang mengundang tawa bukan karena kejadian absurd atau aksi fisik, tetapi karena kecerdasan interaksi antar karakter.

Sebaliknya, Pak Yuram memiliki praanggapan bahwa film yang terlalu banyak berisi percakapan berisiko kehilangan daya tarik sinematik dan humor yang efektif. Ia percaya bahwa humor yang lebih visual dan berbasis situasi lebih menarik bagi penonton umum. Dalam perspektifnya sebagai produser, adegan yang dinamis dengan elemen kejutan lebih efektif dalam menciptakan tawa dibandingkan dengan humor yang hanya bertumpu pada dialog panjang. Oleh karena itu, ia awalnya skeptis terhadap pendekatan Bagus, karena khawatir bahwa film yang terlalu "banyak ngobrol" akan kehilangan energi komedi yang bisa muncul dari aksi atau ekspresi karakter.

Namun, perspektif Yuram berubah ketika ia menyadari bahwa pendekatan berbasis percakapan ini juga berarti biaya produksi yang lebih murah. Minimnya kebutuhan efek visual, jumlah lokasi yang tidak terlalu banyak, serta sedikitnya adegan aksi menjadikan film ini lebih efisien secara

finansial. Hal ini menunjukkan bahwa keputusannya untuk menyetujui konsep film tidak sepenuhnya berdasarkan pertimbangan artistik, tetapi lebih didorong oleh faktor ekonomi. Ia mulai melihat bahwa humor berbasis percakapan juga bisa bekerja dengan baik selama dapat menjaga perhatian penonton, terutama jika dikombinasikan dengan strategi pemasaran yang tepat.

Dari perspektif pragmatik, perbedaan praanggapan ini mengilustrasikan bagaimana struktur humor dalam film bisa dipengaruhi oleh pertimbangan kreatif maupun komersial. Bagus ingin mempertahankan humor yang lebih subtil dan berbasis dialog, sementara Yuram awalnya meragukan efektivitasnya karena menganggap humor harus lebih visual agar menarik bagi pasar yang lebih luas. Namun, kompromi akhirnya terjadi ketika aspek finansial menjadi faktor utama dalam pengambilan keputusan. Hal ini menyoroti bagaimana dalam industri perfilman, humor sering kali tidak hanya dipandang sebagai elemen naratif, tetapi juga sebagai alat untuk menjaga efisiensi produksi dan meningkatkan daya tarik komersial sebuah film.

Data 7

Dialog

Yuram : *I* tuh suka sekali sama bagian Hana dan masa lalunya, Gus. Adegan peti mati itu dahsyat itu. Tapi *you* bisa gak bikin sedihnya itu lebih panjang sedikit, atau *you* bisa kasih *soundtrack* yang tepat. Pas itu.

Bagus : Hm... Ya kalau sekarang saya masih nulis sih, Pak. Cuman kalau misalnya adegan dukanya saya panjang-panjangin, emang nantinya gak bakal terlalu melodrama, ya?

Yuram : Justru penonton suka itu, Gus. Mereka minta diperes emosinya. Kalau bisa tuh, mereka sampai nangis, Gus. Nanti di *premiere*, kalau mereka nangis, bisa *I* pake

rekamannya buat media promosi, Gus.

Praanggapan

Perbedaan praanggapan antara Bagus dan Pak Yuram dalam menyajikan elemen kesedihan dalam film tidak hanya berimplikasi pada dinamika emosional dalam narasi, tetapi juga memengaruhi bagaimana humor dikonstruksi. Dalam *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*, ketegangan antara kejujuran emosional dan eksploitasi kesedihan untuk kepentingan komersial justru menjadi celah bagi humor untuk muncul.

Bagus, sebagai penulis, memiliki praanggapan bahwa emosi dalam film harus disajikan dengan seimbang, tanpa harus menjerumuskan karakter dan penonton ke dalam penderitaan yang berlarut-larut. Karena kisah ini bersumber dari pengalaman pribadinya, ia ingin mempertahankan integritas emosionalnya. Baginya, karakter Hana tidak perlu terus-menerus larut dalam kesedihan yang mendalam, melainkan harus tetap memiliki ruang untuk bertumbuh dan menunjukkan sisi manusiawinya, termasuk dalam momen-momen ringan dan penuh humor. Ia meyakini bahwa humor tidak harus dikorbankan demi membangun intensitas dramatis, justru dalam keseimbangan antara humor dan kesedihan itulah film akan terasa lebih realistis dan dekat dengan kehidupan nyata.

Sebaliknya, Pak Yuram melihat kesedihan sebagai alat utama untuk membangun daya tarik film. Ia beranggapan bahwa semakin banyak penonton yang menangis, semakin besar potensi film untuk viral dan menarik perhatian publik. Dalam perspektifnya, eksploitasi emosi bukan sekadar elemen naratif, tetapi juga strategi pemasaran yang efektif. Oleh karena itu, ia cenderung ingin mendorong adegan-adegan yang menguras air mata dan mengesampingkan humor, karena menganggap bahwa kesedihan yang mendalam akan lebih menarik perhatian dan meninggalkan kesan yang kuat bagi penonton.

Namun, justru dalam benturan perspektif inilah humor muncul. Bagus yang berusaha menjaga keseimbangan emosi dalam film sering kali harus berhadapan dengan tekanan Yuram yang ingin lebih banyak adegan dramatis. Dialog dan situasi di balik layar yang memperlihatkan pertarungan antara dua sudut pandang ini secara tidak langsung menciptakan humor yang ironis—di mana seorang penulis ingin menampilkan kisah yang lebih natural dan ringan, sementara produser ingin memperpanjang adegan kesedihan demi keuntungan finansial.

Dari perspektif pragmatik, perbedaan praanggapan ini menyoroti bagaimana humor dapat muncul dari kontras antara idealisme kreatif dan strategi industri. Bagus ingin membangun humor secara organik sebagai bagian dari keseimbangan emosional film, sementara Yuram melihat humor sebagai elemen sekunder yang tidak terlalu penting jika dibandingkan dengan dampak emosional yang lebih kuat. Kekeliruan praanggapan dalam menciptakan humor pada film ini menunjukkan bahwa humor tidak selalu harus hadir sebagai elemen yang terpisah dari drama, melainkan dapat menjadi jembatan yang membuat film terasa lebih hidup, tidak berlebihan dalam kesedihan, tetapi tetap memiliki daya tarik emosional yang kuat.

Data 8

Dialog

Yuram : Ini berantemnya unik, Gus. *I* suka ini. Ini yang namanya *golden scene*.

Bagus : Tapi itu masih belum kelar loh, Pak.

Yuram : Nah, justru itu. *I* kemarin rapat direksi dan mereka setuju kalau film ini tayang akhir tahun. Jadi *you* minimal selesaikan skrip ini minggu depan.

Bagus : Minggu depan tuh, seminggu lagi? Wah, Pak. Kalau seminggu lagi kecepatan banget, Pak. Saya, kalau dikejar-kejar kayak gini mah, hasilnya gak bakalan bagus, Pak.

Yuram : *You* kan, Bagus.

Bagus : Jangan bercanda gini dong, Pak.

Praanggapan

Perbedaan praanggapan antara Pak Yuram dan Bagus dalam proses produksi film tidak hanya mencerminkan pertentangan antara efisiensi bisnis dan dedikasi artistik, tetapi juga melahirkan humor tersendiri dalam *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*. Ketegangan antara kebutuhan industri yang mengutamakan kecepatan produksi dan keinginan seorang kreator untuk menjaga kualitas narasi sering kali menjadi sumber kelucuan yang ironis dan reflektif.

Pak Yuram memiliki praanggapan bahwa semakin cepat sebuah film selesai, semakin besar pula peluang untuk mendapatkan keuntungan. Dalam logika bisnisnya, waktu adalah uang, dan setiap hari yang terbuang untuk penyempurnaan naskah dianggap sebagai hambatan dalam meraih momentum pasar. Oleh karena itu, ia ingin agar naskah segera diselesaikan tanpa terlalu banyak revisi yang dianggapnya tidak perlu. Baginya, humor dalam film juga bisa hadir secara spontan selama film dapat diproduksi dengan cepat dan mengikuti tren yang sedang populer.

Sebaliknya, Bagus sebagai penulis memiliki praanggapan bahwa sebuah naskah tidak bisa dipaksakan untuk selesai dalam waktu singkat tanpa mengorbankan kualitasnya. Ia percaya bahwa humor dalam film bukan sekadar elemen tambahan, tetapi harus dibangun dengan dialog yang matang dan situasi yang kontekstual. Ia meyakini bahwa humor yang efektif berasal dari kedalaman karakter dan interaksi yang alami, bukan dari lelucon instan yang dibuat hanya demi mengejar jadwal produksi. Oleh karena itu, ia menolak untuk menyelesaikan naskah dengan tergesa-gesa, karena baginya, kualitas lebih penting daripada kecepatan.

Ketika Bagus mencoba mempertahankan idealismenya, respons Pak Yuram justru penuh kelakar dengan berkata, “*You* kan Bagus.” Sebuah permainan kata yang mengacu pada nama Bagus, tetapi juga menyiratkan ekspektasi bahwa apa pun yang

dibuatnya seharusnya otomatis "bagus." Humor dalam situasi ini muncul dari absurditas ekspektasi Pak Yuram yang menganggap bahwa sesuatu bisa tetap berkualitas meskipun dibuat dengan terburu-buru. Ironi ini menjadi gambaran nyata tentang bagaimana industri perfilman sering kali menekan para kreator untuk tetap menghasilkan sesuatu yang luar biasa dalam waktu yang sesingkat mungkin.

Dari perspektif pragmatik, perbedaan praanggapan ini mencerminkan bagaimana humor juga dapat muncul dari ketegangan antara tuntutan pasar dan idealisme kreatif. Di satu sisi, ada anggapan bahwa humor bisa diciptakan dengan cepat tanpa banyak pemikiran mendalam, sementara di sisi lain, ada keyakinan bahwa humor yang baik harus melewati proses yang matang agar terasa natural dan memiliki daya tarik yang lebih kuat. Kekeliruan praanggapan dalam menciptakan humor dalam konteks produksi film ini menunjukkan bahwa humor tidak hanya hadir dalam cerita yang ditampilkan di layar, tetapi juga dalam dinamika di balik layar—terutama dalam benturan antara kepentingan komersial dan visi kreatif.

Data 9

Dialog

Yuram : Gus, gak semua yang instan itu gak enak kan?

Bagus : Ah, Bapak ini.

Praanggapan

Perbedaan praanggapan antara Pak Yuram dan Bagus semakin menegaskan pertarungan antara pragmatisme industri dan idealisme kreatif dalam dunia perfilman. Namun, lebih dari sekadar perdebatan mengenai kecepatan produksi, ketegangan ini justru melahirkan humor yang berakar pada absurditas kompromi yang terjadi dalam proses kreatif film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*.

Pak Yuram memiliki praanggapan bahwa kecepatan produksi tidak selalu berarti menurunkan kualitas. Ia ingin naskah film selesai dalam waktu seminggu dengan keyakinan bahwa sesuatu yang dibuat cepat

tetap bisa memiliki hasil yang baik. Untuk memperkuat argumennya, ia bahkan menggunakan analogi sederhana: menunjuk mi instan dengan pandangan matanya—sebuah isyarat simbolis bahwa tidak semua yang instan itu buruk. Mi instan mungkin dibuat dalam waktu singkat, tetapi tetap lezat dan dinikmati banyak orang. Dengan cara ini, Yuram ingin meyakinkan Bagus bahwa efisiensi tidak harus bertentangan dengan kreativitas, dan humor dalam film pun tidak harus melalui proses penulisan yang terlalu panjang untuk tetap bisa menghibur.

Sebaliknya, Bagus memiliki praanggapan bahwa naskah film harus dibuat dengan proses yang matang dan tidak bisa diburu-buru. Ia percaya bahwa humor yang efektif lahir dari kedalaman karakter, bukan dari sekadar respons cepat terhadap tuntutan industri. Baginya, setiap dialog, alur, dan karakter harus dikembangkan dengan kedalaman yang cukup agar humor yang dihasilkan terasa natural dan kontekstual, bukan hanya sekadar tempelan untuk menarik perhatian penonton. Oleh karena itu, ia ingin menolak tuntutan Yuram yang mengharuskan naskahnya selesai dalam waktu singkat. Namun, pada akhirnya, ia sadar bahwa keputusan akhir tetap berada di tangan produser—orang yang membiayai naskahnya.

Momen ketika Bagus luluh menandakan adanya kompromi antara idealisme dan realitas industri, yang secara tidak langsung menjadi sumber humor tersendiri. Ironi muncul ketika seorang kreator yang awalnya mempertahankan prinsipnya harus mengalah kepada tekanan industri yang lebih menuntut efisiensi. Humor juga hadir dalam absurditas analogi yang digunakan Pak Yuram, yang seolah menyamakan proses kreatif penulisan naskah dengan cara memasak mi instan—sebuah perbandingan yang tampak tidak masuk akal, tetapi justru efektif dalam meyakinkan Bagus.

Dari perspektif pragmatik, interaksi ini menunjukkan bagaimana logika bisnis dan

keaktivitas sering kali harus dinegosiasikan, bahkan dalam aspek penciptaan humor. Pak Yuram melihat film sebagai produk yang harus segera dipasarkan, sementara Bagus ingin mempertahankan proses kreatifnya tanpa terburu-buru. Namun, dalam industri film, faktor ekonomi tetap menjadi faktor dominan. Dengan analogi mi instan, Yuram berhasil menggeser paradigma Bagus—bahwa sesuatu yang dibuat cepat belum tentu buruk, selama diracik dengan formula yang tepat. Kekeliruan praanggapan dalam proses ini menunjukkan bahwa humor dalam film tidak hanya hadir dalam naskah atau adegan, tetapi juga dalam dinamika di balik layar, di mana kreativitas dan efisiensi sering kali harus bertemu dalam kompromi yang tak terhindarkan.

Dari seluruh analisis yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kekeliruan praanggapan dalam film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film* menjadi sumber utama humor yang terbentuk melalui ketidaksepahaman karakter dalam memandang berbagai aspek kehidupan, mulai dari cinta, proses kreatif, hingga strategi industri. Film ini tidak sekadar menyajikan kelucuan, tetapi juga mencerminkan dinamika yang lebih luas dalam dunia perfilman—antara idealisme kreatif yang diusung oleh Bagus dan pragmatisme industri yang diperjuangkan oleh Pak Yuram. Perbedaan perspektif mereka dalam pemilihan aktor, konstruksi dialog, dan konsep penceritaan menunjukkan bahwa humor dapat lahir dari kontradiksi logika serta benturan kepentingan antara seni dan pasar.

Kekeliruan praanggapan yang terjadi bukan hanya membangun elemen humor dalam film, tetapi juga merefleksikan tantangan nyata yang dihadapi para kreator dalam menjaga keseimbangan antara ekspresi artistik dan tuntutan industri. Humor dalam film ini tidak hadir dalam bentuk *slapstick* atau komedi yang merendahkan pihak lain, melainkan dieksplorasi melalui ironi, kesalahpahaman, serta permainan logika antara karakter.

Dengan demikian, film ini tidak hanya berhasil menghibur, tetapi juga memberikan wawasan tentang bagaimana humor dapat dikonstruksi secara cerdas dan tetap relevan dalam industri film yang terus berkembang.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa humor tidak selalu harus berasal dari unsur yang menyakiti orang lain, baik dalam bentuk kekerasan fisik maupun celaan verbal. Salah satu strategi yang efektif dalam menciptakan humor adalah dengan memanfaatkan kekeliruan praanggapan antaraktor, sebagaimana yang diterapkan dalam film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*. Film ini membuktikan bahwa ketidaksepahaman dalam komunikasi dan perbedaan cara pandang dapat diolah menjadi elemen komedi yang cerdas, relevan, dan menghibur.

Keberhasilan film ini dalam menghadirkan humor berbasis praanggapan terlihat dari banyaknya adegan komedi yang memanfaatkan dinamika interaksi antarkarakter, tanpa bergantung pada *slapstick* atau penghinaan. Penerimaan positif dari penonton serta penghargaan yang diraih membuktikan bahwa model komedi semacam ini dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa humor yang berkualitas dapat lahir dari eksplorasi kecerdasan berbahasa dan permainan logika, tanpa harus mengorbankan nilai-nilai etika dalam komunikasi.

Studi ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan humor pragmatik dalam berbagai media, serta bagaimana elemen ini dapat dikembangkan dalam konteks budaya dan bahasa yang berbeda. Dengan memahami mekanisme kekeliruan praanggapan sebagai sumber humor, industri kreatif dapat mengeksplorasi strategi baru dalam menciptakan komedi yang lebih inklusif, intelektual, dan tetap menghibur.

DAFTAR PUSTAKA

- Azim, N. S. U., & Herlina, D. (2023). Yono Bakrie's humor discourse presupposition in stand up comedy. *PARADIGM: Journal of Language and Literary Studies*, 6(1), 65–67. <https://doi.org/10.18860/prdg.v6i1.20820>
- Putradi, A. W. A., & Supriyana, A. (2024). *Pragmatik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warren, C., Barsky, A., & McGraw, A. P. (2020). What makes things funny? An integrative review of the antecedents of laughter and amusement. *Personality and Social Psychology Review*, 25(1), 41–65. <https://doi.org/10.1177/1088868320961909>