

## Proses Simulacrum dan Hiperrealitas pada Film *Agak Lain* Karya Muhadkly Acho dalam Perspektif Jean Baudrillard

Tri Esti Damayanti<sup>1\*</sup>, Yoseph Yapi Taum<sup>2</sup>, Christina Astrilinda Purnomo<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Sanata Dharma

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v20i.1384](https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1384)

Submitted:

June 20, 2024

Accepted:

November 10, 2024

Published:

November 30, 2024

---

#### Keywords:

Simulacrum; Hiperrealitas;  
Film *Agak Lain*; Muhadkly  
Acho; Konstruksi Realitas;  
Representasi; Identitas;  
Keberagaman

---

### ABSTRACT

Film sebagai media visual yang kuat, seringkali menyajikan realitas yang telah dikonstruksi dan dimanipulasi. Konsep simulacrum dan hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard menjadi relevan dalam memahami bagaimana film membentuk representasi realitas. Film *Agak Lain*, karya Muhadkly Acho, dipilih sebagai objek penelitian karena keberhasilannya dalam mengemas tema-tema kompleks seperti realitas, identitas, dan makna dalam format komedi yang menghibur. Makalah ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana konsep simulacra dan hiperrealitas merefleksikan konstruksi realitas dalam Film *Agak Lain* menggunakan teori Simulacra dan Hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baurillard. Penelitian ini juga mengkaji bagaimana ini mampu menggabungkan unsur komedi, horor, dan sosial secara harmonis, serta bagaimana film ini merepresentasikan keberagaman dan pluralisme masyarakat Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten. Objek analisis utama adalah film *Agak Lain*. Data yang dianalisis meliputi dialog, adegan, dan simbol-simbol visual yang relevan dengan konsep simulacrum dan hiperrealitas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pemahaman tentang representasi realitas dalam film Indonesia kontemporer. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian tentang penerapan teori-teori sastra dan sosiologi dalam analisis film.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



---

#### Corresponding Author:

**Tri Esti Damayanti**

Universitas Sanata Dharma

Jl. Paingan, Krodan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta 55281, Indonesia

Email: [triestidamayanti@gmail.com](mailto:triestidamayanti@gmail.com)

---

### 1. PENDAHULUAN

Film merupakan bentuk karya seni yang menggabungkan berbagai elemen kreatif seperti musik, seni rupa, dan teknologi, dengan gambar sebagai medium visualnya. Layaknya sebuah lakon dalam gambar hidup, film menghadirkan cerita yang tersusun dari alur, tokoh, dan latar yang memikat para penonton. Film sebagai media visual yang kuat tak hanya sekedar menyajikan cerita, tapi juga turut menghadirkan realitas. Namun, realitas yang ditampilkan dalam film seringkali bukan realitas "asli" melainkan realitas yang sudah dikonstruksi dan dimanipulasi. Konsep simulacrum dan hiperrealitas menjadi penting untuk memahami bagaimana film membentuk representasi realitas tersebut. Meski begitu, simulacrum dan hiperrealitas dapat membantu penonton untuk menemukan persepsi mereka sendiri tentang realitas.

Jean Baudrillard (1929-2007) adalah seorang sosiolog, filosofis, ahli teori budaya, komentator politik, dan fotografer andal. Karyanya sering dikaitkan dengan postmodernisme dan poststrukturalisme, aliran pemikiran yang mempertanyakan konsep modernitas dan struktur sosial yang mendasarinya. Sebagai akademisi ternama, Jean Baudrillard pernah menjabat sebagai Profesor Filsafat Budaya dan Kritik Media di Sekolah Pascasarjana Eropa di Saas-Fee, Swiss. Di sana, dia memimpin Seminar Musim Panas Intensif yang menjadi wadah bagi para pemikir untuk mendalami gagasannya (Kompasiana). Filsafat Jean Baudrillard berfokus pada dua konsep kunci: "hiperrealitas" dan "simulasi". Konsep-konsep ini menggambarkan sifat budaya kontemporer di era komunikasi dan konsumsi massal yang didominasi oleh citra dan representasi, bukan realitas itu sendiri.

Muhadkly Makkatutu Temmalengkang atau biasa dikenal dengan Muhadkly Acho lahir di Jakarta, 16 Oktober 1983 merupakan seorang pelawak tunggal, penulis, actor dan sutradara. Beberapa film yang ia sutradarai dan ia tulis adalah Gara-Gara Warisan, Ghost Writer 2, dan Agak Laen. Salah satu film Muhadkly Acho yang dijadikan sebagai objek material dalam proposal penelitian ini yakni Agak Laen yang tayang pada awal Februari 2024 lalu. Film yang dimainkan oleh para komika Indonesia Oki Rengga, Indra Jegel, Bene Dion, dan Boris Bokir berhasil menjadi film komedi terlaris dengan jumlah Sembilan juta penonton (Kompas.id). Selain menyajikan film dengan naskah matang dan baik, tetapi juga bisa menjangkau serta menghibur penonton yang berujung mendulang pundi-pundi.

Film *Agak Laen* mampu mengemas sebuah kritikan, masalah sosial, dan unsur horror menjadi sebuah komedi. Membiarkan para pemain dengan karakter masing-masingnya bermain seperti obrolan di tongkrongan, sehingga meski terdapat sindiran halus soal identitas tertentu, tetapi semua itu terdengar santai dan tidak terasa kelewat batas. Sang Sutradara, Acho memperlihatkan dengan jelas bagaimana identitas yang sensitif pun sebenarnya bisa dibawakan dengan santai. Lewat film ini, Acho, mampu menggambarkan dengan baik bagaimana Indonesia adalah negara yang sangat plural dan beragam, dengan masyarakat yang memang terbiasa dengan keberagaman tersebut. Selain itu, Unsur horror dan komedi tidak hanya disajikan secara sia-sia, melainkan oleh Acho dibumbui dengan air mata, sehingga film tersebut dapat dikatakan katarsis karena dapat mencampur aduk perasaan penonton.

Hantu biasanya dianggap sebagai roh dari orang yang telah mati yang menampakkan wujudnya dalam kehidupan kini. Definisi ini berbeda-beda tergantung pada agama, peradaban, dan adat istiadat masing-masing. Beberapa orang percaya bahwa keberadaan hantu terkait dengan hukum kekekalan energi, yaitu energi tidak dapat diciptakan maupun dimusnahkan, tapi dapat diubah bentuknya. Mereka berpendapat jika ada seseorang yang meninggal, energi yang tersimpan dalam tubuhnya akan langsung terkonversikan menjadi "energi" yang mereka sebut sebagai hantu (Warstek).

Suku Batak merupakan salah satu suku bangsa terbesar di Indonesia yang terkenal akan kekayaan budaya dan adat istiadatnya. Salah satu ciri khas masyarakat Batak adalah sistem kekerabatan yang kompleks dan kuat. Mereka sangat menjunjung tinggi nilai-nilai luhur yang diwariskan secara turun-temurun. Jiwa petualang dan keuletan juga melekat pada diri orang Batak, tercermin dari kebiasaan merantau untuk mencari penghidupan yang lebih baik. Di sisi lain, persepsi masyarakat Indonesia terhadap orang Batak masih sering dipengaruhi oleh stereotip yang beredar. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman yang mendalam mengenai keberagaman budaya di Indonesia, termasuk budaya Batak, masih perlu ditingkatkan. Meskipun ada beberapa stereotip positif yang menguntungkan, stereotip negatif dapat mengarah pada diskriminasi dan ketidakadilan sosial. Stereotip yang dilekatkan pada suatu etnis tetap merugikan dan dapat menghasilkan bentuk ketidakadilan yang lebih spesifik berupa marginalisasi dan subordinasi (Trianingih, 2024).

Isu identitas di Indonesia sangat sensitif, terutama dalam konteks masyarakat antar agama dan antar suku. Keragaman etnis dan agama yang kompleks di Indonesia menciptakan tantangan dalam menjaga harmoni sosial. Masyarakat Indonesia terdiri dari lebih dari 300 kelompok etnis, setiap kelompok memiliki tradisi dan budaya unik yang perlu dihargai. Namun, perbedaan ini juga dapat menjadi sumber konflik jika tidak diatasi dengan baik. Konflik identitas yang pernah terjadi salah satunya yakni Konflik Maluku. Konflik ini adalah konflik kekerasan dengan latar belakang perbedaan agama yakni antara kelompok Islam dan Kristen. Konflik Maluku disebut menelan korban terbanyak yakni sekitar 8-9 ribu orang tewas. Selain itu, lebih dari 29 ribu rumah terbakar, serta 45 masjid, 47 gereja, 719 toko, 38 gedung pemerintahan, dan 4 bank hancur. Rentang konflik yang terjadi juga yang paling lama, yakni sampai 4 tahun (Tempo.co).

Beberapa hal yang menjadi alasan mengkaji topik ini adalah (1) proses terjadinya kepalsuan yang digambarkan ke dalam sebuah film, kepalsuan tersebut hasil dari imajinasi seseorang (2) masyarakat seringkali hanyut ke dalam sebuah cerita dan sulit membedakan realita sesungguhnya dengan yang bukan. Film *Agak Laen* mengangkat tema-tema seperti realitas, identitas, dan makna, yang mana sejalan dengan konsep simulacra dan hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Film ini mengeksplorasi bagaimana realitas dapat dikonstruksi dan dimanipulasi melalui media dan teknologi, dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi cara kita memandang dunia dan diri sendiri. Perlunya membuka wawasan tentang makna film dalam konteks sosial dan budaya saat ini membuat penerapan teori Baudrillard membantu memberikan kontribusi baru pada pemahaman dan interpretasi film.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga, yaitu metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyajian hasil analisis data.

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari objek material, yaitu Film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho yang tayang perdana pada awal tahun 2024. Sumber data sekunder diperoleh dari literatur-literatur yang berhubungan dengan objek formal penelitian atau rumusan masalah penelitian. Untuk menyusun penelitian ini, penulis menggunakan metode studi pustaka.

### 2.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode formal dan metode analisis isi. Metode formal sendiri merupakan metode dengan mempertimbangkan aspek-aspek formal, aspek-aspek bentuk, yaitu unsur karya sastra (Ratna, 2004: 49). Metode formal yang dimaksud adalah analisis yang meliputi Alur, tokoh dan penokohan, serta latar dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho yang menjadi langkah awal untuk memahami isi dari karya sastra yang akan diteliti. Sedangkan, metode analisis isi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi dalam karya sastra yang dimaksudkan adalah isi dari pesan-pesan yang dengan sendirinya sesuai dengan hakikat sastra (Ratna, 2004: 48). Tujuan analisis isi dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan dan menjelaskan secara lebih mendalam keberadaan simulakrum dan hiperrealitas dalam film *Agak Laen* karya Muhadkly Acho.

### 2.3 Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Metode penyajian analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif merupakan analisis yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian dilanjutkan dengan penganalisisan. Dalam penelitian ini, metode deskriptif analisis dilakukan dengan mendeskripsikan fakta-fakta atau korpus data yang ditemukan dalam film *Agak Laen*. Setelah itu, fakta-fakta atau korpus data tersebut dianalisis dengan menggunakan teori hiperrealitas Jean Baudrillard.

### 2.4 Sumber Data

Film yang menjadi objek material penelitian memiliki identitas berikut.

Judul : *Agak Laen*

Penulis : Muhadkly Acho

Tahun tayang : 2024

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Teori Simulacrum dan Hiperrealitas

Jean Baudrillard, seorang filsuf postmodern, mengemukakan konsep simulakrum dan hiperrealitas untuk menjelaskan kondisi dunia kontemporer yang diwarnai dengan simulasi dan manipulasi realitas. Simulakrum adalah representasi yang tidak lagi merujuk pada objek nyata, melainkan pada representasi lain. Baudrillard menegaskan, manusia abad kontemporer hidup dalam dunia *simulacrum*. Di dalamnya citra atau penanda atau kode menggantikan pengalaman (realitas). Tugas peneliti adalah mengungkap *sejarah simulacra*, yaitu *sejarah imitasi*, atau reproduksi sehingga menimbulkan persoalan makna, orisinalitas, dan identitas manusia.

Simulakrum (dari kata simulasi), dalam pemikiran Baudrillard, adalah representasi dari realitas yang tidak lagi memiliki hubungan yang jelas dengan realitas itu sendiri. Simulasi tidak hanya meniru realitas, tetapi juga menciptakan realitas baru yang tidak terkait dengan referensi yang nyata. Dalam masyarakat postmodern, simulasi menjadi semakin dominan, di mana tanda-tanda dan representasi menggantikan atau bahkan meniadakan realitas yang sebenarnya (Taum, "Simulakrum dan Hiperrealitas: Materi Kuliah di LMS, 2024). Sebagai contoh, Baudrillard menggunakan konsep simulasi dalam konteks peta dan wilayah. Dia menggambarkan situasi di mana peta menjadi begitu rinci dan akurat sehingga tidak lagi sekadar mewakili wilayah, tetapi hampir menggantikannya. Dalam hal ini, peta menjadi simulasi yang menggantikan realitas wilayah yang sebenarnya.

Mengutip dalam buku berjudul "Selected Writings" (Poster, 1988: 174) ia mengatakan:

*Etika kenyataan tidak lagi seperti dulu, nostalgia mengambil makna sepenuhnya. Ada penyebaran mitos tentang masa kini dan tanda-tanda realitas, tentang kebenaran yang tidak langsung, ketidakjelasan, dan keaslian. Ada eskalasi kebenaran, tetapi pengalaman hidup adalah kebangkitan figuratif di mana objek dan substansi telah menghilang. Dan ada produksi yang dilanda kepanikan dari kenyataan dan yang bersifat referensial, di atas dan sejajar dengan kepanikan produksi material. Beginilah simulasi muncul dalam fase yang menyangkut kita, strategi kenyataan, neo-nyata, dan hipernyata, yang gandanya yang universal adalah strategi pencegahan.*

Dalam pemikiran Baudrillard, masyarakat modern telah memasuki era di mana simulasi semakin menggantikan realitas, sehingga orang mulai hidup dalam dunia "hyperreal" di mana tanda-tanda dan representasi memiliki kekuatan yang lebih besar daripada realitas itu sendiri. Dunia "hiperrealitas" adalah konsep yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard dalam pemikiran postmodernnya. Istilah ini merujuk pada kondisi di mana batas antara realitas (kenyataan) dan representasi (simulasi) semakin kabur, sehingga orang mulai sulit membedakan antara keduanya.

Dalam dunia hiperrealitas, tanda-tanda, gambar, dan representasi memiliki kekuatan yang sangat besar dalam membentuk persepsi dan pengalaman manusia. Sebagai contoh, dalam media massa dan budaya populer, gambar-gambar yang diciptakan seringkali tidak hanya meniru realitas, tetapi juga menciptakan versi yang idealis atau distorsi dari realitas itu sendiri. Dalam proses ini, realitas yang sebenarnya menjadi kabur atau bahkan tertutupi oleh representasi yang diciptakan.

Baudrillard berpendapat bahwa dalam masyarakat hiperreal, orang cenderung hidup dalam dunia yang terdiri dari citra, simulasi, dan tanda-tanda yang diciptakan oleh media massa, teknologi, dan budaya konsumsi. Akibatnya, realitas yang sebenarnya menjadi semakin sulit diakses atau bahkan diidentifikasi, karena dominasi representasi yang terus menerus diciptakan dan disebar oleh berbagai media dan institusi.

Baudrillard menggambarkan proses pembentukan simulacrum sebagai berikut.

Diagram of Simulacra Process (You-Chang Jeon, 2015)

Dalam pandangan Jean Baudrillard, simulacrum adalah representasi atau citra yang kehilangan hubungannya dengan kenyataan, sehingga pada tahap akhir, tidak ada lagi kenyataan yang direfleksikan. Diagram di atas memperlihatkan empat tahap pembentukan simulacrum dalam pandangan Jean Baudrillard, yakni merefleksikan kenyataan; menutupi atau menyesatkan kenyataan; menutupi ketiadaan dalam kenyataan, dan tidak ada lagi kenyataan. Berikut adalah penjelasan dari empat tahap pembentukan simulacrum yang disampaikan oleh Baudrillard, disertai contoh yang konkret untuk memperjelas setiap tahap.

#### **1. Merefleksikan kenyataan (Reflection of Image)**

Tahap pertama ini adalah ketika sebuah citra atau representasi masih berfungsi sebagai cerminan dari kenyataan yang ada. Citra tersebut secara akurat merepresentasikan atau mencerminkan realitas. Contoh: Fotografi dokumenter atau berita yang menggambarkan peristiwa nyata. Misalnya, foto berita yang menampilkan gambar gempa bumi di sebuah wilayah. Foto tersebut mencerminkan kenyataan gempa itu, dan orang-orang yang melihatnya bisa merujuk langsung kepada peristiwa nyata yang terjadi.

#### **2. Menutupi atau menyesatkan kenyataan (Denatures of Image)**

Pada tahap ini, citra mulai mengubah atau mengaburkan kenyataan. Representasi tersebut masih berhubungan dengan kenyataan, tetapi mulai menutupi atau memanipulasi kenyataan yang sesungguhnya sehingga kenyataan menjadi tidak jelas atau bahkan menyesatkan. Contoh: Iklan kosmetik yang menggambarkan kulit model sebagai sempurna tanpa cela. Gambar tersebut tidak sepenuhnya mencerminkan kenyataan karena menggunakan teknik editing atau filter untuk menyempurnakan penampilan, membuat orang percaya bahwa produk kosmetik tersebut akan memberikan hasil yang serupa di kehidupan nyata, meskipun sebenarnya tidak.

#### **3. Menutupi ketiadaan dalam kenyataan (Absense of Image)**

Pada tahap ini, citra tidak lagi menutupi kenyataan yang ada, melainkan menutupi ketiadaan dari kenyataan. Ini adalah tahap di mana citra berperan sebagai pengganti dari kenyataan yang sebenarnya tidak ada, menciptakan ilusi bahwa ada sesuatu yang nyata di baliknya, padahal tidak. Contoh: Pertunjukan *reality show* yang mengklaim menggambarkan kehidupan nyata, tetapi sebenarnya penuh dengan skenario dan rekayasa. Meskipun tampak seperti mencerminkan realitas kehidupan, acara tersebut hanyalah ilusi dari kenyataan yang sudah diatur dan direkayasa, sehingga kenyataan yang asli tidak benar-benar ada.

#### **4. Tidak ada kenyataan manapun. Murni sebagai simulacrum (No Relation of Image)**

Tahap terakhir adalah ketika citra tidak lagi memiliki hubungan dengan kenyataan sama sekali. Citra tersebut menjadi simulacrum murni, atau representasi yang sepenuhnya terpisah dari kenyataan, tanpa rujukan pada apa pun yang nyata. Citra ini mandiri dan menciptakan realitasnya sendiri. Contoh: Dunia virtual atau video game seperti *The Sims* atau *Grand Theft Auto*. Di dalam game ini, pemain bisa melakukan berbagai aktivitas yang menyerupai kehidupan nyata, tetapi semuanya adalah ciptaan yang sepenuhnya digital. Tidak ada hubungan langsung antara pengalaman dalam game tersebut dan kenyataan di dunia nyata. Ini adalah simulacrum murni, karena dunia tersebut hanya ada dalam permainan.

Tahap-tahap pembentukan simulacrum ini menunjukkan bagaimana representasi bertransisi dari refleksi yang akurat terhadap kenyataan menuju citra yang sepenuhnya terpisah dan mandiri. Seiring perkembangan simulasi, dunia yang kita alami semakin jauh dari kenyataan yang sebenarnya, hingga pada akhirnya kita hidup dalam simulasi yang sepenuhnya terlepas dari realitas.

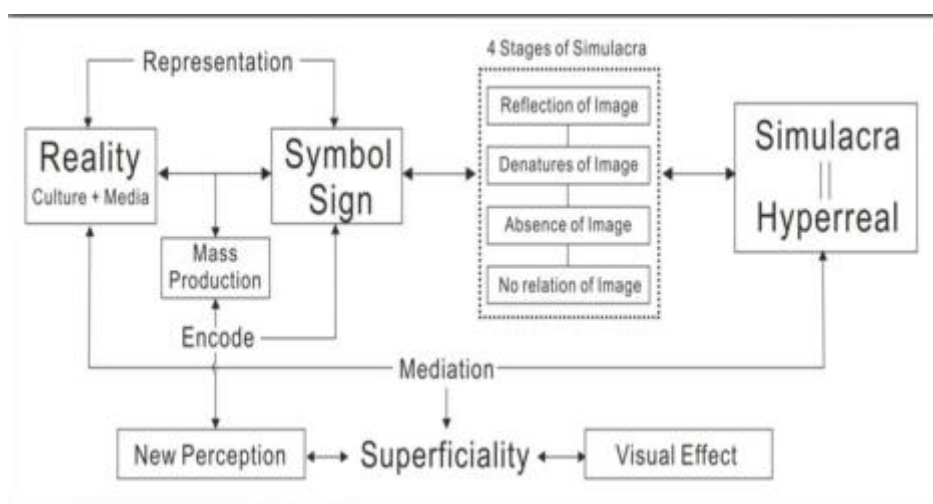
### **3.2 Alur**

Film *Agak Laen* mengisahkan tentang sekelompok pemuda Batak yang bekerja sebagai penjaga rumah hantu di sebuah pasar malam. Mereka, Bene, Boris, Jegel, dan Oki, memiliki tugas untuk menakuti pengunjung

dengan berbagai kostum dan aksi yang menyeramkan. Namun, upaya mereka selalu gagal total. Pengunjung justru lebih tertarik pada tingkah konyol mereka daripada merasa takut. Kegagalan demi kegagalan membuat mereka frustrasi dan mencari cara baru untuk membuat rumah hantu mereka semakin menyeramkan. Di tengah usaha mereka, muncul berbagai konflik dan kesalahpahaman yang justru membuat situasi semakin kocak. Film ini menyajikan perpaduan unik antara genre horor dan komedi, dengan fokus pada persahabatan dan kerja sama tim di antara para pemeran utama.

### 3.3 Tokoh

- Bene : Si penakut, tengah dilanda dilema antara cinta dan tanggung jawab. Ia ingin segera menikahi kekasihnya, namun syarat yang diajukan orang tua kekasihnya membuatnya merasa tertekan.
- Boris : Terlihat ceria, menyimpan ambisi untuk bergabung dengan angkatan bersenjata. Namun, mimpinya itu harus pupus karena ia ditipu oleh oknum yang menjanjikan Boris bias lolos dan menjadi seorang angkatan.
- Jegel : Si penjudi, harus berhadapan dengan utang yang menumpuk akibat kebiasaan buruknya. Ia memiliki kekasih yang tidak mudah.
- Oki : Mantan napi, berusaha keras untuk memulai hidup baru dan membahagiakan ibunya yang telah lama menunggunya.



(Sumber: You-chang Jeon, Do-sik Kim & Hayub Song (2015) A Study on the Simulated Surface Effect in Contemporary Architecture: The Relationship between Simulacra and Digital Fabrication Technology, Journal of Asian Architecture and Building Engineering, 14:1, 25-32, DOI: 10.3130/jaabe.14.25)

### 3.4 Interpretasi Hantu

#### 1) Reflection of Image

Hantu, sosok misterius yang telah menjadi bagian dari budaya manusia sejak zaman dahulu, kerap dikaitkan dengan roh orang yang telah meninggal dunia. Dalam berbagai kepercayaan, makhluk halus ini digambarkan memiliki dimensi keberadaan yang berbeda dengan manusia, seringkali di tempat-tempat yang dianggap angker atau mistis. Bentuk fisik hantu pun sangat beragam, mulai dari sosok yang transparan hingga menyerupai manusia hidup. Meskipun banyak cerita rakyat, film horor, dan pengalaman pribadi yang mengisahkan tentang penampakan hantu, keberadaan mereka masih menjadi perdebatan dan belum dapat dibuktikan secara ilmiah. Misteri seputar hantu terus menarik minat manusia untuk mencari tahu lebih dalam tentang alam gaib dan kehidupan setelah kematian.

Dalam pandangan Islam, konsep hantu atau makhluk halus sering dikaitkan dengan jin atau setan. Makhluk-makhluk ini memiliki kemampuan untuk berubah bentuk dan menampakan diri dalam berbagai rupa, termasuk yang menyerupai manusia. Namun, untuk dapat dilihat oleh mata manusia, mereka memerlukan energi yang sangat besar. Energi ini digunakan untuk membentuk wujud fisik yang cukup padat agar dapat ditangkap oleh indera penglihatan kita. Proses penampakan diri ini tidaklah mudah bagi makhluk halus. Mereka harus mengeluarkan sebagian besar energi mereka, sehingga wujud yang dihasilkan seringkali tidak sempurna dan bahkan terkesan menyeramkan. Hal ini mungkin menjadi alasan mengapa penampakan hantu seringkali digambarkan sebagai sosok yang kabur, transparan, atau hanya berupa bayangan. Selain itu, mengeluarkan energi dalam jumlah besar juga dapat melemahkan kekuatan makhluk halus tersebut. Keyakinan bahwa hantu sulit untuk menampakan diri secara utuh dan jelas juga berkaitan dengan alam spiritual mereka. Makhluk halus pada dasarnya berada di alam yang berbeda dengan manusia, yaitu alam gaib. Untuk dapat berinteraksi

dengan dunia manusia, mereka harus melewati suatu penghalang atau dimensi. Proses penyeberangan ini membutuhkan energi yang cukup besar dan tidak selalu berhasil. Oleh karena itu, pengalaman melihat hantu secara langsung dianggap sebagai peristiwa yang langka dan istimewa. Banyak orang yang mengaku pernah melihat penampakan hantu, namun seringkali pengalaman tersebut sulit untuk dibuktikan secara ilmiah. Hal ini semakin memperkuat keyakinan bahwa makhluk halus adalah entitas yang misterius dan sulit dipahami.

Hantu sering dikaitkan dengan tempat-tempat yang sunyi, gelap, dan terbengkalai. Bangunan tua, hutan belantara, atau bahkan sudut-sudut gelap di rumah sendiri sering dianggap sebagai tempat favorit makhluk halus ini bersemayam. Kepercayaan ini muncul karena tempat-tempat tersebut dianggap memiliki energi yang berbeda dan lebih mudah ditembus oleh entitas dari alam gaib. Pohon besar yang berusia tua, misalnya, sering dianggap sebagai pintu gerbang menuju dunia lain. Selain itu, tempat-tempat yang menyimpan banyak sejarah dan kenangan, seperti bangunan tua yang ditinggalkan, juga dipercaya menjadi tempat berkumpulnya roh-roh yang belum tenang. Ketakutan manusia terhadap tempat-tempat gelap dan sunyi ini semakin diperkuat oleh berbagai cerita rakyat dan mitos tentang penampakan hantu. Hal ini membuat banyak orang menghindari tempat-tempat tersebut karena khawatir akan mengalami kejadian mistis yang menakutkan.

## 2) Denatures of Image

Film 'Agak Laen' menyoroti sisi komersial dari kepercayaan terhadap hantu. Rumah hantu yang menjadi salah satu wahana di pasar malam membuktikan bahwa ketakutan terhadap makhluk halus dapat dijadikan sumber pendapatan. Dengan efek suara dan suasana yang sengaja dibuat mencekam, pengunjung diajak untuk merasakan sensasi takut yang menyenangkan.

Di wahana rumah hantu itu, Bene, dengan riasan pucat dan gaya berjalan yang khas, berhasil menghantui pengunjung sebagai suster ngesot. Boris, dengan rambut panjang terurai dan baju daster putih yang lusuh, sukses memerankan sosok kuntilanak yang klasik. Jegel, yang seluruh tubuhnya dibalut kain kafan putih, tampak begitu menyerupai pocong khas Indonesia, lengkap dengan ikatan kain di kepala. Sementara itu, Oki tampil sederhana namun efektif sebagai tuyul dengan hanya sehelai kain yang menutupi bagian bawah tubuhnya, menciptakan siluet yang menyeramkan.

Wahana rumah hantu itu mengalami kesulitan karena sepi pengunjung. Minimnya pemasukan membuat mereka kesulitan membeli alat make-up profesional untuk para pemeran. Akibatnya, penampilan para hantu pun kurang meyakinkan. Sebelum direvitalisasi berdasarkan ide Oki, banyak pengunjung yang malah tertawa melihat penampilan mereka yang konyol. Dalam salah satu kejadian, Boris, Bene, dan Jegel berusaha menakuti dua pengunjung, namun usahanya sia-sia. Kedua pengunjung itu justru terbahak-bahak.

### Data 1

*"Ini pocong? Ini mah kaya bapak-bapak meriang. Lagian pocong pake sandal"*

Dialog di atas menyajikan dua ungkapan menarik yang mencerminkan budaya dan imajinasi masyarakat. Ungkapan *"Inimah kaya bapak-bapak meriang"* menggambarkan situasi seseorang yang sedang sakit dan mencari kehangatan. Ini menunjukkan perhatian masyarakat terhadap kesehatan dan kenyamanan. Sementara itu, ungkapan *"Lagian pocong pake sandal"* mengandung makna simbolik. Penggunaan sandal oleh pocong, makhluk halus yang tidak memiliki tubuh fisik, menciptakan imaji yang absurd dan lucu. Hal ini dapat diartikan sebagai upaya untuk menyindir atau mengolok-olok sesuatu yang dianggap tidak masuk akal.

### Data 2

*"Lagian ngapain ngesot? Pengkor bang? Noh ke Haji Naim!"*

Kata 'pengkor' umumnya merujuk pada kondisi fisik seseorang yang kakinya bengkok atau pincang sehingga jalannya tertatih-tatih. Ketika melihat Bene berperan sebagai suster yang 'ngesot', penonton secara otomatis mengasumsikan bahwa kakinya mengalami kelainan fisik yang menyebabkan ia berjalan seperti itu. Ungkapan *"Noh ke Haji Naim!"* semakin memperkuat asumsi ini. Haji Naim, dalam konteks cerita ini, kemungkinan besar adalah seorang tukang pijat atau tukang urut yang sering menjadi rujukan bagi orang-orang yang mengalami masalah pada tulang atau persendian.

### Data 3

*"Lagian ini namanya bukan rumah, tapi rumah orang miskin"*

Umumnya, rumah hantu digambarkan sebagai bangunan gelap dan kumuh, dengan elemen-elemen mistis seperti benda-benda kuno atau pohon besar. Namun, rumah hantu buatan empat sekawan ini sangat berbeda. Suasananya sangat sederhana, bahkan terkesan kosong. Satu-satunya dekorasi yang ada hanyalah sebuah pohon pisang di dalamnya

## 3) Absense of Image

Hantu yang digambarkan dalam Film Agak Laen berbanding terbalik dengan hantu yang kita yakini dalam dunia nyata. Kemunculan hantu yang terasa biasa saja, tidak menakutkan, tapi sangat ditunggu-tunggu.

Hantu tidak lagi menjadi hal yang meyeramkan dan menakutkan, tetapi juga bias menjadi sumber komedi. Pada film ini tidak menghadirkan hantu dengan wujud yang mengerikan seperti sebelum-sebelumnya, dengan wajah yang rusak, berlumuran darah, bahkan dengan bentuk yang tidak masuk akal. Muhadkly Acho menggambarkan bentuk hantu yang apa adanya tetapi tidak menghilangkan ciri khas hantu-hantu yang dikenal di masyarakat. Hantu di dalam film ini sebenarnya mewakili ketakutan yang ada dalam diri manusia. Ketakutan yang seseorang hadir akibat ketakutan orang lain.

Ketakutan tersebut juga digambarkan jelas pada tokoh yang memiliki permasalahan hidup mereka masing-masing. Bene takut apabila ia tidak bisa memenuhi syarat yang diberikan oleh orang tua kekasihnya, sang kekasih akan dinikahkan dengan orang lain. Boris mengaku kepada Ibunya bahwa ia adalah seorang ABRI. Setiap kali Ibunya telepon, Boris dibantu dengan Jegel, Oki dan Bene mengubah tempat suasana layaknya di Pos tentara, mereka juga mengenakan atribut lengkap layaknya seorang tentara. Boris takut apabila Ibunya dan para tetangganya mengetahui kebohongan Boris lantaran ditipu oleh oknum yang menjamin Boris menjadi tentara dengan membayar uang sebelumnya. Jegel takut sewaktu-waktu didatangi oleh preman-preman penagih utang karena hobinya berjudi. Terakhir Oki, Ibunya sakit-sakitan. Oki harus selalu menebus obat ketika obat Ibunya habis sedangkan Oki adalah mantan napi, pekerjaan pun tidak punya.

Ditambah lagi permasalahan seorang caleg yang meninggal di dalam rumah hantu mereka. Perempuan yang menjadi selingkuhan caleg tersebut terus mendatangi rumah hantu untuk mencari tahu keberadaan si caleg. Diputuskannya untuk memindahkan mayat laki-laki caleg itu ke calon makam milik Ibu Oki. Dengan taktik yang sudah direncanakan, mereka beraksi di tengah malam agar tidak terlihat oleh orang lain. Pada bagian proses pemindahan ini yang justru membuat tegang para penonton. Penonton takut aksi mereka diketahui oleh polisi. Di sisi lain jika tidak terungkap, film ini akan kehilangan sisi kemanusiaannya. Karena sesuatu yang salah harus diakui dan pelaku harus menerima konsekuensinya yakni hukuman.

#### **4) No Relation of Image**

Media memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk persepsi kita tentang hantu. Melalui film dan tontonan horor, kita disuguhkan berbagai gambaran menakutkan tentang makhluk halus ini. Padahal, ketakutan terhadap hantu sebenarnya berasal dari dalam diri kita sendiri, seperti ketakutan akan kegelapan atau kesepian. Hantu hanyalah sebuah simbol atau representasi dari ketakutan-ketakutan tersebut. Konsep hantu yang sering dikaitkan dengan tempat-tempat tertentu atau suasana mistis sebenarnya lebih kepada konstruksi sosial daripada realitas yang sebenarnya

### **3.2 Stereotype Orang dengan Suku Batak**

#### **1) Reflection of Image**

Suku Batak kerap menjadi sasaran berbagai stereotipe yang terbentuk dari interaksi budaya, pengalaman pribadi, dan pengaruh media. Citra orang Batak yang keras kepala, tegas, dan bersuara lantang begitu melekat. Stereotipe ini sering dikaitkan dengan profesi seperti pengacara atau hakim, yang dianggap sesuai dengan karakteristik tersebut. Walaupun sifat-sifat ini terbentuk dari sejarah perjuangan mempertahankan adat istiadat, namun sering kali ditafsirkan secara negatif sebagai sifat yang keras kepala, tidak mau mengalah, dan egois.

Selain stereotipe negatif, masyarakat juga sering mengaitkan orang Batak dengan kesuksesan finansial dan pendidikan tinggi. Sosok seperti Hotman Paris, seorang pengacara terkenal dengan gaya hidup mewah, semakin memperkuat citra orang Batak sebagai individu yang kaya raya. Namun, di sisi lain, sifat sombong sering dikaitkan dengan orang Batak, terutama karena mereka sangat mementingkan marga sebagai identitas diri. Mayoritas orang Batak memeluk agama Kristen Protestan, sebuah fakta yang juga sering menjadi bagian dari persepsi masyarakat.

#### **2) Deanture of Image**

Film *Agak Laen* menggambarkan orang-orang batak dengan realitas yang berbeda dari pandangan umum terhadap suku batak sendiri. Diceritakan Boris, Bene, Jegel, dan Oki adalah pemuda yang berasal dari Suku Batak. Hal itu dapat dilihat dari logat bicara pada keseluruhan film. Dari permasalahan yang dialami oleh para pemain sebenarnya memiliki kesamaan, yakni masalah ekonomi.

Sutradara Muhadkly Acho berhasil menyajikan beberapa permasalahan yang saling berkaitan dalam satu cerita. Kita diajak mengikuti kisah Boris, yang mimpinya menjadi tentara pupus setelah ditipu. Bene, di sisi lain, dihadapkan pada tuntutan finansial yang tinggi dari keluarga calon istrinya. Jegel, seorang penjudi, berusaha menghindari para penagih utang dengan bersembunyi di masjid. Sementara itu, Oki, mantan narapidana, berjuang keras untuk menghidupi keluarganya yang sakit-sakitan. Ironisnya, Oki yang memiliki banyak masalah justru menjadi sosok yang paling membantu usaha rumah hantu mereka.

#### **3) Absense of Image**

Demi mempertahankan usaha rumah hantunya, keempat pemuda itu rela berkorban banyak. Oki bahkan sampai menggadaikan sertifikat rumah ibunya. Film ini menunjukkan sisi lain dari kehidupan orang Batak yang seringkali terlupakan, yakni perjuangan keras untuk bertahan hidup. Sebelum Oki bergabung, usaha mereka sepi pengunjung karena kekurangan modal. Stereotipe orang Batak yang kaya raya dan sukses sama

sekali tidak tercermin dalam film ini. Justru, Oki, sebagai mantan narapidana, menjadi bukti bahwa tidak semua orang Batak hidup dalam kemewahan.

Film ini menghadirkan sebuah adegan yang cukup menggelitik terkait identitas dan keyakinan. Kita tahu bahwa mayoritas masyarakat Batak menganut agama Kristen. Namun, dalam film ini, kita diperkenalkan dengan Jegel dan Oki, dua pemuda Batak yang memeluk agama Islam. Konflik identitas ini menjadi menarik karena menantang persepsi umum tentang suku Batak yang identik dengan agama Kristen. Adegan ini seolah ingin menunjukkan bahwa identitas seseorang tidak selalu bisa digeneralisasi berdasarkan suku atau asal-usul.

#### Data 1

*“Kau dari mana, kok capek kali kayaknya?” (Oki)*

*“Mesjid” (Jegel)*

*“Alhamdulillah. Ih ga sangka aku, tukang judi lho kau dulunya.” (Oki)*

Dialog dalam film ini menyajikan ironi yang menarik. Jegel, yang awalnya hanya memanfaatkan masjid sebagai tempat persembunyian dari para penagih utang, secara tidak langsung menunjukkan tindakan beribadah. Hal ini memunculkan pertanyaan mengenai makna ibadah sesungguhnya. Di sisi lain, ucapan "Alhamdulillah" yang sering diucapkan oleh Oki menjadi bukti nyata bahwa ia adalah seorang muslim. Namun, di balik ucapan syukur tersebut, tersimpan perjuangan hidup yang berat.

#### 4) No Relation of Image

Selama ini, masyarakat luas seringkali memandang orang Batak dengan lensa yang sempit, membayangkan mereka sebagai sosok yang egois, kaya raya, dan selalu beragama Kristen. Padahal, keragaman dalam suku Batak sangatlah luas. Tidak semua orang Batak memiliki sifat individualis atau berasal dari keluarga yang berkecukupan. Agama yang dianut pun beragam, tidak hanya Kristen, tetapi juga Islam dan agama lainnya. Stereotipe ini seringkali muncul akibat generalisasi yang berlebihan dan kurangnya pemahaman mendalam tentang budaya Batak.

### 3.5 Sensivitas isu identitas

#### 1) Reflection of Image

Di Indonesia, agama dan suku seringkali menjadi isu yang sangat sensitif dan kerap memicu konflik. Keragaman yang menjadi kekayaan bangsa ini, justru seringkali disalahartikan dan menjadi pemicu perpecahan. Padahal, dalam konteks kemajemukan, perbedaan seharusnya menjadi kekuatan pemersatu, bukan pemisah.

Agama dan suku seringkali menjadi identitas yang paling menonjol bagi seseorang. Identitas ini terbentuk sejak lahir dan diwariskan secara turun-temurun. Namun, ketika identitas ini dipolitisasi atau dikaitkan dengan kepentingan kelompok tertentu, maka potensi konflik akan semakin besar. Isu-isu agama dan suku seringkali dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk menggalang dukungan atau meraih keuntungan politik.

Perang identitas yang terjadi di Indonesia menunjukkan betapa rapuhnya tatanan sosial kita. Konflik yang berakar pada perbedaan agama dan suku tidak hanya merugikan pihak-pihak yang bertikai, tetapi juga merusak tatanan sosial dan menghambat pembangunan. Kejadian-kejadian kekerasan yang didasari oleh perbedaan identitas mengingatkan kita akan pentingnya menjaga kerukunan dan toleransi.

#### 2) Denatures of Image

Film *Agak Laen* hadir sebagai sebuah angin segar dalam dunia perfilman Indonesia. Dengan mengangkat tema keberagaman dan identitas, film ini berhasil membuktikan bahwa isu-isu sensitif dapat disajikan dengan cara yang menghibur tanpa mengesampingkan pesan mendalam. Melalui humor yang cerdas dan karakter-karakter yang relatable, *Agak Laen* mampu menyatukan penonton dari berbagai latar belakang dan memicu diskusi yang konstruktif tentang identitas.

Keberhasilan *Agak Laen* dalam menyajikan isu identitas dalam balutan komedi membuktikan bahwa humor dapat menjadi alat yang ampuh untuk meruntuhkan tembok-tembok perbedaan. Dengan tawa, penonton diajak untuk melihat sisi konyol dari perbedaan-perbedaan yang ada, sehingga mengurangi ketegangan dan membuka ruang untuk saling memahami. Karakter-karakter dalam film ini, dengan segala keunikan dan kekhasannya, menjadi cerminan dari masyarakat Indonesia yang beragam.

Salah satu kunci keberhasilan *Agak Laen* adalah kemampuannya dalam menyajikan humor yang inklusif. Humor yang digunakan tidak mengarah pada stereotipe negatif atau penghinaan terhadap kelompok tertentu. Justru, humor dalam film ini lahir dari pengamatan terhadap kehidupan sehari-hari dan interaksi antar individu yang berbeda. Dengan demikian, penonton dapat merasa terwakili dan terhubung dengan cerita yang disajikan.

Selain itu, *Agak Laen* juga berhasil menyentuh isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Film ini tidak hanya sekedar menghibur, tetapi juga mengajak penonton untuk berpikir kritis tentang identitas, toleransi, dan pentingnya menerima perbedaan. Melalui pesan-pesan yang disampaikan secara halus namun tegas, *Agak Laen* menginspirasi penonton untuk menjadi manusia yang lebih terbuka dan menghargai keberagaman.



**Data 1**

- "Menurutku kita harus minta tolong ama orang pintar" (Jegel)  
 "Oh, aku ada kenalan pendeta, udah sering dia ngurus-ngurus kek gini" (Bene)  
 "Jangan pendeta, ustad aja!" (Jegel)  
 "Jangan. Pendeta aja lah!" (Boris)  
 "Setuju" (Bene)  
 "Sebentar. Kalian menghina Islam?" (Jegel)  
 "Kok jadi menghina, siapa yang menghina sih?" (Boris)  
 "Menghinalah masuknya itu, Bor! Nolak tokoh agama kau." (Oki)  
 "Bukan menolak tokoh agama, Ki. Kan kita mau cari orang pintar, wajarlah kalo kami kepikiran pendeta"  
 (Bene)  
 "Maksudmu ustad ga pintar?" (Oki)  
 "Ga ada lo aku ngomong gitu, gila ko!" (Bene)  
 "Tapi dari cara ngomongmu, mimik mukamu kelihatan kau ga suka Islam, Ben." (Jegel)  
 "Ga ada. Mana ada ku bilang?" (Bene)  
 "Emang dia ga suka islam dari dulu ini." (Oki)  
 "Ya udah kalau gitu kita cari dukun Budha!" (Bene)  
 "Ayo...Ayo" (Jegel, Oki, Bene)

Berdasarkan dialog di atas dapat kita simpulkan bahwa mereka sedang berusaha mencari solusi atas masalah yang mereka hadapi, yaitu kehadiran arwah penasaran. Perdebatan pun muncul ketika mereka membahas tokoh agama mana yang paling kompeten untuk mengatasi masalah tersebut. Boris dan Bene cenderung lebih percaya pada pendeta, sementara Jegel dan Oki lebih yakin dengan ustadz. Konflik semakin memanas ketika Jegel merasa tersinggung karena Bene lebih dulu menyebutkan pendeta, seolah-olah meremehkan peran ustadz. Perseteruan ini semakin melebar karena masing-masing pihak merasa bahwa pilihan mereka adalah yang paling benar. Akhirnya, untuk mengakhiri perdebatan yang tidak kunjung usai, Bene mengajukan alternatif lain dengan mengusulkan dukun beragama Buddha.

**Data 2**

- "Ayok, udah lo gapapa, ayok! (dengan logat Batak)" (Boris)  
 "Joh setane Batak to (dengan logat Jawa)?" (pengunjung)  
 "Apasih jawa-jawa ini? Ayok sini." (Boris)

Dari percakapan yang terjadi, kita bisa melihat betapa kuatnya pengaruh latar belakang suku dan budaya dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dalam situasi yang mengancam nyawa. Ketika kedua pengunjung terperangkap di lubang, alih-alih fokus mencari jalan keluar, mereka malah sibuk membahas asal-usul suku orang yang hendak menolong mereka. Penggunaan kata-kata khas Jawa seperti 'Joh' dan 'Jancok' semakin memperkuat dugaan bahwa mereka adalah orang Jawa. Di sisi lain, Boris dan Bene yang mendengar logat Batak dari salah satu pengunjung, justru merasa tersinggung dan kesal. Padahal, dalam situasi darurat seperti itu, seharusnya mereka saling membantu tanpa mempermasalahkan perbedaan suku. Walaupun merasa kesal, Boris dan Bene tetap berusaha memberikan pertolongan. Melihat penampilan Bene yang menyeramkan sebagai suster ngesot dan Boris sebagai kuntilanak, kedua pengunjung itu langsung histeris dan berusaha melarikan diri.

**3) Absense of Image**

Dengan cerdas, film ini mendemonstrasikan bahwa perbedaan suku, budaya, dan agama tidak selalu menjadi sumber konflik atau perpecahan. Justru, keberagaman ini dapat menjadi bahan olok-olok yang menghibur tanpa menyinggung pihak mana pun. Melalui humor yang cerdas dan sindiran yang halus, *Agak Laen* berhasil meruntuhkan tembok-tembok prasangka yang seringkali menghalangi kita untuk saling memahami.

Salah satu kekuatan utama *Agak Laen* terletak pada kemampuannya dalam menyajikan karakter-karakter yang unik dan menggelitik. Para pemain, dengan kemampuan akting yang mumpuni, berhasil menghidupkan tokoh-tokoh yang penuh warna. Mimik wajah yang khas, gaya bicara yang kocak, serta karakterisasi yang kuat membuat penonton terhibur dan tak jarang ikut tertawa lepas.

Lebih dari sekadar hiburan, *Agak Laen* juga menyajikan pesan moral yang mendalam tentang pentingnya toleransi dan keberagaman. Film ini mengajarkan kita untuk lebih menghargai perbedaan dan tidak mudah menghakimi orang lain berdasarkan latar belakangnya. Melalui humor yang cerdas, *Agak Laen* berhasil menyentuh hati penonton dan meninggalkan kesan yang mendalam. Pesan moral yang terkandung dalam film ini disampaikan secara halus namun efektif, sehingga tidak terasa menggurui.

**4) No Relation of Image**

Membahas isu identitas di Indonesia seharusnya bisa dilakukan dengan santai, tanpa menimbulkan konflik yang berarti. Di tengah keragaman suku, agama, dan budaya yang ada, seringkali perbedaan tersebut justru

memicu kesalahpahaman dan ketegangan. Namun, jika kita mampu mendekati topik ini dengan sikap terbuka dan rasa saling menghormati, dialog yang konstruktif dapat terbangun. Misalnya, saat membicarakan identitas, kita bisa mulai dengan mengenali keberagaman yang ada dalam masyarakat. Setiap orang memiliki latar belakang yang unik, dan cerita-cerita ini bisa menjadi jembatan untuk saling memahami.

Dalam percakapan sehari-hari, kita bisa menggunakan humor dan contoh-contoh sederhana untuk menggambarkan pengalaman hidup kita masing-masing tanpa harus merasa terancam atau defensif. Dengan cara ini, isu identitas tidak lagi dianggap sebagai masalah serius yang menakutkan, melainkan sebagai bagian dari dinamika kehidupan yang menarik. Ketika kita berbagi pengalaman, bisa jadi kita menemukan banyak kesamaan di antara perbedaan yang ada, dan ini dapat memperkuat rasa persatuan.

Lebih jauh, pendekatan yang tidak berat dalam mendiskusikan identitas juga dapat membantu mengurangi stigma yang sering kali melekat pada kelompok tertentu. Misalnya, alih-alih berfokus pada perbedaan, kita bisa lebih menekankan nilai-nilai yang mengikat kita sebagai bangsa. Dengan demikian, perbincangan tentang identitas bisa menjadi kesempatan untuk merayakan keberagaman dan menciptakan saling pengertian.

Kita juga perlu ingat bahwa banyak konflik yang muncul di masyarakat sering kali berakar dari kesalahpahaman yang sepele. Dengan memberikan ruang bagi dialog yang penuh rasa ingin tahu dan tanpa prasangka, kita bisa menghindari dinamika negatif tersebut. Saat kita lebih bersikap inklusif, bukan hanya identitas kita yang terjaga, tetapi juga persatuan dan kesatuan bangsa yang semakin kokoh. Inilah saatnya kita menjadikan pembahasan isu identitas sebagai momen untuk belajar dan tumbuh bersama, bukan sebagai alasan untuk berkonflik.

#### 4. KESIMPULAN

Dari keseluruhan analisis tersebut peneliti melalui pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi, mengeksplorasi representasi realitas yang dikonstruksi film. Teori Jean Baudrillard digunakan untuk menganalisis bagaimana simulasi dalam media dapat menggantikan realitas, menciptakan hiperrealitas di mana batas antara yang nyata dan fiksi menjadi kabur. Dalam konteks film *Agak Laen*, hal ini dapat dilihat melalui karakter-karakter komikal yang hidup dalam dunia yang dipenuhi simulasi social dan media.

Film *Agak Laen* berhasil menyajikan kritik social terhadap isu-isu sensitive seperti identitas, keberagaman, dan stereotype budaya tanpa memicu konflik. Film ini memanfaatkan humor sebagai alat untuk menyoroti berbagai ketegangan social, termasuk perbedaan suku dan agama di Indonesia. Humor yang digunakan tidak bersifat ofensif, melainkan mencerminkan kehidupan sehari-hari dan interaksi antarbudaya, sehingga mampu menciptakan dialog konstruktif tentang toleransi dan keberagaman.

Dalam analisis ini, film *Agak Laen* juga mengangkat tema ketakutan, baik secara langsung melalui karakter hantu, maupun secara simbolik, seperti ketakutan para tokoh terhadap tekanan social. Konsep simulacrum digunakan untuk menunjukkan bahwa hantu dalam film ini tidak lagi ditampilkan sebagai sosok yang menakutkan, melainkan menjadi simbol dari ketakutan-ketakutan manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan social mereka. Selain itu, penelitian ini mengungkap empat tahap proses simulacrum dari Baudrillard dalam film, yang meliputi refleksi realitas, penyesatan realitas, penggantian realitas dengan ketiadaan, hingga terciptanya simulacrum murni yang sepenuhnya terlepas dari kenyataan. Penelitian ini sebagai bentuk kontribusi signifikan terhadap sastra, khususnya film –karya sastra berbentuk audio visual– dengan memperkaya pemahaman mengenai penerapan teori simulacrum dalam media film. Dengan demikian, film ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media yang efektif untuk mengkritisi dan merefleksikan dinamika social dan budaya di Indonesia, serta bagaimana media dan budaya membentuk persepsi mereka terhadap dunia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anugraeny, Yoanita Aisyah. (2024). 5 Fakta *Muhadkly Acho*, Sutradara Film *Agak Laen* yang Tembus 7 Juta Penonton. Diakses pada 17 Mei 2024 dari <https://www.beautynesia.id/life/5-fakta-muhadkly-acho-sutradara-film-agak-laen-yang-tembus-7-juta-penonton/b-286699>
- APS. (2023). "Pengertian Film, Sejarah dan Perannya dalam Masyarakat". Diakses 17 Mei 2024 dari <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-film-sejarah-dan-perannya-dalam-masyarakat-21OYpZwdeis/full>
- Azwar, Muhammad. 2014. "Teori Simulacrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas." Dalam *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, Vol. 2 No. 1, hlm. 38- 48.
- Chrisanto, Jessica Laura. 2024. "Ketika Hantu Ditinjau Secara Fisika" *Warung Sains Teknologi*. Diakses 28 September 2024 dari <https://warstek.com/hantu/>

- Dewabrata, Wisnu. 2024. "Perjalanan Bertahap Acho yang *Agak Laen*". Diakses 9 Maret 2024 dari <https://www.kompas.id/baca/tokoh/2024/03/08/perjalanan-bertahap-acho-yang-agak-laen>
- Goodreads. "Jean Baudrillard". Diakses 17 Mei 2024 dari [https://www.goodreads.com/author/show/1264.Jean\\_Baudrillard](https://www.goodreads.com/author/show/1264.Jean_Baudrillard)
- Jeon, Y.-C., Kim, D.-s., & Song, H. (2015). A study on the simulated surface effect in contemporary architecture: The relationship between simulacra and digital fabrication technology. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 14(1), 25-32. DOI: 10.3130/jaabe.14.25)
- Kompasiana. 2023. "Jean Baudrillard: Memahami Konsep Simulasi dan Hiperrealitas. Diakses 28 September 2024 dari <https://www.kompasiana.com/thoriqtaqiyuddin5732/648d3ef34d498a1157510df2/jean-baudrillard-konsep-simulasi-dan-hiperrealitas?page=all#section1>
- Mulyanto, Dede. (2015). "Marxisme dan Hantu". Diakses 28 September 2024 dari <https://indoprogress.com/2015/03/marxisme-dan-hantu/>
- Poster, M., 1988. *Jean Baudrillard: Selected Writings*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Pratiwi, Hesti Rika. (2024). "Profil Muhadkly Acho, Komika Tanjung Priok Dalang *Agak Laen*". Diakses 17 Mei 2024 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240223205025-234-1066703/profil-muhadkly-acho-komika-tanjung-priok-dalang-agak-laen>
- Priherdityo, Endro. (2024). "Review Film: *Agak Laen*". Diakses pada 17 Mei 2024 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240209120524-220-1060401/review-film-agak-laen>
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tempo.co. 2015. "Konflik yang Dipicu Keberagaman Budaya Indonesia". Diakses 30 September 2024 dari [https://bisnis.tempo.co/read/1921925/daya-beli-masyarakat-menurun-teten-masduki-umkm-ikut-terdampak?tracking\\_page\\_direct](https://bisnis.tempo.co/read/1921925/daya-beli-masyarakat-menurun-teten-masduki-umkm-ikut-terdampak?tracking_page_direct)
- Trianingsih, Defi & Akalili, Awanis. 2024. "Narasi Counter-Stereotype Etnis Batak dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap (2022)". Dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi*, ISSN(e): 2988-344x, Vol. 7 No 2.