

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan media yang memuat berbagai informasi dan gagasan, serta memperlihatkan sesuatu yang tidak diketahui orang sebelumnya (Bordwell, Thompson, & Smith, 2020: 2). Film dirancang untuk memberikan berbagai pengalaman kepada penonton. Perancangan film mempertimbangkan berbagai hal sehingga film dapat menciptakan reaksi pada penonton, seperti tertawa dan menangis. Dalam mencapai reaksi tersebut, terdapat berbagai aspek yang perlu dipertimbangkan pada film, salah satunya adalah *mise-en-scene*.

Mise-en-scene merupakan susunan atau penataan terhadap aktor, tempat, dan objek di suatu adegan (Bordwell et al., 2020: 3). *Mise-en-scene* memberikan ingatan dan memori kepada penonton terhadap film. Ingatan yang ada pada penonton terhadap suatu film didukung oleh aspek pada *mise-en-scene* berupa *setting*, kostum dan *makeup*, *lighting*, dan *staging*. Maka, dibutuhkanlah seorang *production designer* yang bertanggung jawab terhadap konsep visual pada film.

Setting pada film berperan penting dalam menciptakan suatu peristiwa dan membantu penonton memahami suatu aksi pada cerita. Perancangan *setting* tidak perlu dibuat menarik, melainkan dirancang sedemikian rupa untuk memperlihatkan kehidupan karakter (Pramaggiore & Wallis, 2008: 91). *Setting* dapat menampilkan kehidupan karakter di suatu lingkungan melalui tata letak dan dekorasi yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan pernyataan tersebut, pada film “Swipe Kanan” (2024) visualisasi *three-dimensional character* Niko akan terlihat melalui *mise-en-scene* berupa *setting* kamarnya yang berkaitan dengan elemen budaya Tionghoa.

Film “Swipe Kanan” (2024) menceritakan tentang Niko yang ingin mendapatkan pasangan dengan cepat. Hal tersebut didorong atas dasar tuntutan orang tuanya terhadap pasangan Niko dan usianya yang sudah kepala tiga. Hari Imlek telah dekat dan para keluarga dan kerabat akan berkumpul untuk menanyakan pasangan Niko seperti yang dialaminya setiap tahun. Melihat iklan di media sosial terkait aplikasi kencan *online*, Niko pun mengunduh aplikasi itu.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian adalah, bagaimana karakter Niko divisualisasikan melalui elemen budaya Tionghoa pada *setting* kamarnya dalam film “Swipe Kanan” (2024)?

1.2. BATASAN MASALAH

Agar penulisan penelitian ini lebih fokus dan juga berdasarkan rumusan masalah di atas, maka akan dibatasi pada *three-dimensional character* Niko melalui *setting* hanya pada kamar tidur Niko menggunakan elemen budaya Tionghoa berupa *feng shui* dan *shio* pada film “Swipe Kanan” (2024).

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami pentingnya *setting* dalam menggambarkan *three-dimensional character* dalam film “Swipe Kanan” (2024). Penelitian ini juga bertujuan agar penulis dapat lebih peka dan melakukan eksplorasi terhadap konsep yang ingin dibawakan melalui *setting* dalam produksi film. Adanya penelitian bertujuan untuk dijadikan referensi bagi pembaca, terutama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin membahas dan merancang konsep serupa. Selain itu, penelitian ini dibuat guna memenuhi salah satu syarat kelulusan mendapatkan gelar Sarjana Seni (S. Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara.