

1. LATAR BELAKANG

Setiap manusia pasti membutuhkan hiburan di kehidupan sehari-harinya. Salah satu hiburan yang paling dekat dengan kita adalah bermain media sosial. Media sosial merupakan sebuah platform digital yang menyediakan fasilitas untuk berinteraksi sosial bagi setiap individu tanpa harus tatap muka. Salah satu media sosial yang sering digunakan adalah Instagram, dimana aplikasi tersebut biasa digunakan untuk melihat foto atau video dari siapapun yang mengunggahnya ke platform Instagram. Dengan adanya media sosial, manusia dapat melakukan aktivitas sosial tanpa harus bertemu langsung dengan seseorang atau dapat melakukan komunikasi secara jarak jauh.

Salah satu aplikasi yang saat ini banyak digunakan untuk menjadi ruang bersosialisasi adalah *dating apps*. Berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan oleh kumparan.com pada periode 17-31 Agustus 2022 dengan melibatkan 619 responden, ditemukan bahwa sebanyak 23,26% dari pengguna menggunakan aplikasi kencan dengan tujuan untuk mencari teman.

Selain berfungsi sebagai alat komunikasi untuk beberapa individu dalam mencari teman untuk berbincang, aplikasi kencan juga sering dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencari pasangan hidup. Meskipun kemajuan teknologi ini memberikan pengaruh luar biasa di bidang informasi dan relasi, sayangnya, masih banyak orang yang menyalahgunakan platform *dating apps*. Kasus penipuan, pelecehan seksual, bahkan pembunuhan merupakan bentuk penyalahgunaan media sosial yang berawal dari *dating apps*. Menurut laporan BBC, jumlah kasus yang terkait dengan aplikasi kencan Tinder mencatat 55 kasus pada tahun 2013, yang kemudian meningkat drastis menjadi 412 kasus pada Oktober 2015. Data dari badan statistik di Inggris menunjukkan adanya 29.265 kasus pemerkosaan dan 58.954 kasus serangan pada tahun 2015 di Inggris dan Wales. Di Indonesia, kejahatan berbasis aplikasi *Dating Apps* juga telah terjadi, seperti yang terjadi di Tanjung Priok di mana seorang mahasiswi dengan inisial S menjadi korban pemerkosaan yang dilakukan oleh pelaku yang dikenal melalui *Dating Apps*.

Melalui isu tersebut, penulis mencoba mengangkat topik penyalahgunaan *dating apps* pada naskah film *Swipe Kanan*. Salah satu hiburan manusia lainnya yang bisa mengangkat atau membahas isu sosial adalah film. Menurut Bordwell, Thompson & Smith, film adalah salah satu bentuk komunikasi yang dapat memberikan suatu informasi atau gagasan dari perspektif yang berbeda. Film dapat menggambarkan sebuah pengalaman dan sering kali didorong oleh cerita yang berpusat pada karakter. Penggambaran tersebut yang membuat sebuah film dapat memberikan suatu cara untuk melihat dan merasakan pengalaman tersebut (2010).

Untuk dapat merasakan suasana atau pengalaman baru dalam menonton film, penonton dapat memilih film sesuai dengan *genre* yang diinginkannya, misalnya penonton mencari film dengan suasana yang mencekam, penonton dapat menonton film horor, sedangkan untuk suasana menghibur, film komedi bisa menjadi pilihan yang tepat. Menurut Kaplan, *genre* yang bertujuan untuk menghibur audiens dengan menghasilkan tawa melalui situasi lucu, karakter yang kocak, dan dialog yang menggelitik merupakan *genre* komedi. Di dalam sebuah *genre* komedi, terdapat beberapa unsur yang mendukung sebuah film komedi agar dapat tercipta situasi lucu atau tawa, dan kedua unsur tersebut adalah *Element Of Surprise* dan Superioritas (2018).

Dalam pengembangan cerita komedi, seringkali menggunakan elemen tambahan seperti dialog yang berperan penting dalam menambahkan unsur-unsur humor. Menurut Howard & Mabley, dialog salah satu elemen kunci dalam penulisan cerita yang efektif. Maka dari itu sebuah cerita komedi yang baik harus didukung juga oleh dialog yang dapat mendukung unsur-unsur pada *genre* komedi tersebut (2011).

Swipe Kanan merupakan film pendek yang menceritakan tentang Seorang laki laki yang bernama Niko, Niko merupakan seorang pekerja kantoran berusia 30 tahun yang ingin mendekati seorang perempuan lewat *dating apps* namun, perempuan tersebut tidak sesuai dengan yang ada di media sosial.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penggunaan elemen dialog pada *genre* komedi dalam film *Swipe Kanan*?

1.2. BATASAN MASALAH

1. Penggunaan *Conflict* untuk membangun Superioritas pada scene 5
2. Penggunaan *Twist* untuk membangun *Element Of Surprise* pada scene 8
3. Penggunaan *EndPoint* untuk membangun *Element Of Surprise* pada scene 16

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian dan pembuatan film pendek ini memiliki berbagai tujuan. Selain untuk menyelesaikan tugas akhir, penulis juga ini ingin mengetahui bagaimana penggunaan dan penerapan elemen dialog pada *genre* komedi dalam film *Swipe Kanan*. Tujuannya agar setiap penulis naskah atau mahasiswa film lainnya yang ingin menulis cerita komedi, dapat menggunakan laporan ini sebagai acuan informasi tambahan, dengan menggunakan elemen-elemen yang ada pada dialog untuk menggali aspek-aspek yang berkontribusi pada keberhasilan komedi dalam mencapai tujuan hiburan dan humor dalam penulisan ini.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA