

RELASI ANTARA KARAKTER DENGAN SETTING DAN PROPERTY DALAM MENDUKUNG NARATIF PADA FILM MENCURI RADEN SALEH KARYA ANGGA DWIMAS SASONGKO

Nadiya Wulan Dari, Vicia Dwi Prakarti DB

Insitutit Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
Corresponding Author: nadiyawulandari3@gmail.com viciadb21@gmail.com Institut Seni Indonesia Padangpanjang	Penelitian ini membahas relasi antara karakter dengan <i>setting</i> dan <i>property</i> dalam mendukung naratif pada film <i>Mencuri Raden Saleh</i> karya Angga Dwimas Sasongko. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis relasi antara karakter dengan <i>setting</i> (latar tempat) dan <i>property</i> (benda-benda) yang digunakan karakter berperan dalam mendukung alur cerita, terutama dalam aksi pencurian dan manipulasi yang menjadi inti naratif film. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik analisis terhadap adegan-adegan terkait aksi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 25 <i>scene</i> relasi yang paling dominan antara karakter dengan <i>setting</i> dan <i>property</i>. Penelitian ini menemukan bahwa 80% dari relasi tersebut memperlihatkan relasi yang kuat antara visual dan karakter, dengan tokoh Piko, Ucup dan Gofar sebagai pusat representasi manipulasi. Piko selalu terkait dengan ruang studio dan Lukisan palsu, Ucup dengan ruang kerja digital dan alat peretas, dan Gofar dengan bengkel dan alat modifikasi teknis. <i>Setting</i> dan <i>property</i> dalam film ini bukan sekedar latar, tetapi menjadi elemen penting yang membentuk suasana, memperkuat aksi karakter, serta mendukung jalannya plot secara dinamis dan sinematik. Keywords: Karakter, <i>Setting</i>, <i>Property</i>, Naratif, Film <i>Mencuri Raden Saleh</i>
This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)	

PENDAHULUAN

Film merupakan media audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan cerita, pesan, atau gagasan kepada penonton melalui rangkaian gambar bergerak. Sebagai bentuk karya seni, film terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah film fiksi. Film fiksi memiliki karakteristik yang berbeda dengan film dokumenter, karena terikat pada alur cerita atau plot yang telah dirancang sejak awal. Ceritanya bersifat rekaan, tidak didasarkan pada kejadian nyata, dan memiliki struktur pengadeganan yang sistematis. Dalam pengembangannya, film fiksi biasanya menyajikan karakter protagonis dan antagonis, konflik, penyelesaian, serta alur yang mengikuti hukum sebab-akibat.

Selain itu, film fiksi umumnya membutuhkan perlengkapan dan properti yang beragam, jumlahnya banyak, serta bernilai cukup tinggi.

Secara umum, dunia perfilman terdiri atas dua komponen utama yang menjadi dasar dalam menyusun dan menyampaikan cerita secara visual, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini tidak dapat dipisahkan karena saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman menonton yang utuh dan baik dari sisi estetika maupun struktur cerita. Unsur naratif menjadi fondasi cerita, sementara unsur sinematik berperan dalam menyajikannya secara visual dan teknis. Keseimbangan antara keduanya sangat penting agar sebuah film tidak hanya enak dilihat, tetapi juga bermakna secara naratif. Unsur naratif dan sinematik merupakan dua unsur utama yang saling melengkapi dalam pembuatan film. Unsur naratif film biasanya mencakup aspek-aspek seperti plot, karakter, konflik dan resolusi yang semuanya saling berkaitan untuk menciptakan film yang menarik. Sedangkan sinematik berperan dalam mendukung penyampaian narasi secara visual, seperti sinematografi, pencahayaan, tata suara, *editing*, serta elemen *mise-en-scène* yang meliputi *setting* dan *property* (Pratista, 2017: 23).

Naratif dalam sebuah film tidak berdiri sendiri, melainkan didukung oleh kekuatan visual yang mampu memperkuat karakter, membangun suasana, dan menyampaikan pesan tersembunyi. Karakter dalam film bukan hanya hidup melalui dialog atau akting, tetapi juga melalui relasi dengan properti yang digunakannya serta ruang (*setting*) tempat ia bergerak. Relasi ini menjadi penting terutama dalam film dengan tema manipulasi, di mana tindakan-tindakan karakter membutuhkan dukungan benda-benda tertentu untuk memperkuat strategi, ilusi, atau tipu daya.

Salah satu contoh film Indonesia yang menarik dari sisi naratif dan sinematik adalah film *Mencuri Raden Saleh* (2022) karya Angga Dwimas Sasongko. Film bergenre *heist* ini berdurasi 154 menit (2 jam 34 menit) diproduksi oleh Visinema Pictures, mengisahkan sekelompok anak muda yang merancang pencurian lukisan bersejarah “Penangkapan Pangeran Diponegoro” karya Raden Saleh yang disimpan di Istana Negara. Narasi film ini dibangun dengan kuat melalui tema manipulasi dan tipu daya, di mana setiap karakter memiliki peran strategis dalam menjalankan rencana pencurian yang kompleks.

Film garapan Angga Dwimas Sasongko ini menampilkan karakter-karakter muda dengan latar berbeda yang tergabung dalam satu tim pencurian. Masing-masing karakter memiliki keahlian dan fungsi yang spesifik dalam menjalankan aksi, seperti *hacker*, mekanik, pembalap, hingga ahli bela diri. Relasi antar karakter dibangun melalui interaksi mereka dengan ruang dan benda, seperti studio seni, museum, kendaraan, dan alat-alat pencurian. Aksi manipulasi yang dilakukan para tokoh tidak hanya tergambar lewat dialog atau strategi verbal, tetapi juga melalui pemanfaatan properti seperti lukisan palsu, *blueprint*, dan perangkat komunikasi, yang semuanya dikelola dalam ruang sinematik yang tertata cermat.

Karakter utama, Piko, digambarkan sebagai seniman muda yang terpaksa memalsukan lukisan demi membebaskan ayahnya dari penjara. Keputusan moral dan strateginya diekspresikan melalui ruang kerja dan properti yang digunakannya. Penokohan yang kuat ini memperlihatkan bagaimana karakter tidak berdiri sendiri,

melainkan dibentuk dan diperkuat oleh elemen visual di sekitarnya. Dalam konteks ini, *setting* dan *property* berperan penting dalam mendukung strategi naratif film.

Karakter dalam film adalah entitas fiktif yang membawa alur cerita dan konflik, dan keberadaannya tidak terlepas dari ruang serta benda yang mengelilinginya. Dalam konteks sinematik, karakter tidak hanya dibentuk melalui dialog dan aksi, tetapi juga melalui relasinya dengan *setting* dan properti yang digunakan. Pemanfaatan ruang serta benda dapat merepresentasikan identitas, status sosial, hingga tujuan dan konflik internal karakter. Misalnya, kehadiran karakter dalam ruang gelap dan tertutup bisa menggambarkan sifat penuh rahasia atau motif tersembunyi. Hal ini ditegaskan oleh Joseph M. Boggs dan Dennis W. Petrie dalam bukunya *The Art of Watching Films* bahwa karakter tidak terlepas dari lingkungan tempat ia berada, karena “Lingkungan sering kali mendefinisikan, membatasi, atau memberdayakan tindakan karakter”. (M. Boggs, 2012: 42) Dengan kata lain, karakter dan *setting* saling berinteraksi dalam membentuk makna. *Setting* menjadi arena aksi, sedangkan *property* menjadi alat yang menunjang karakter untuk mencapai tujuan naratif, termasuk dalam menjalankan aksi manipulatif seperti penyamaran, pemalsuan, dan pengalihan perhatian.

Salah satu fungsi utama karakter, terutama dalam film bergenre *heist*, adalah menjadi aktor utama dari manipulasi. Manipulasi ini tidak hanya muncul dalam bentuk verbal atau strategi intelektual, tetapi juga melalui penggunaan ruang dan benda sebagai alat untuk mengelabui atau mengecoh. Dengan demikian, *setting* menjadi arena tempat aksi karakter berlangsung, dan *property* menjadi bagian dari strategi manipulatif mereka.

Setting dan property merupakan elemen yang sangat penting dalam produksi film, berfungsi untuk menciptakan suasana, mendukung narasi, serta memperkuat karakterisasi tokoh. Menurut Bordwell dan Thompson (2010), *setting* dan *property* tidak hanya berperan sebagai latar belakang visual, tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan tema dan emosi yang mendalam. Dalam konteks film, *setting* dan *property* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap cara penonton memahami karakter dan aksi yang berlangsung di layar. *Setting dan property* tidak hanya berfungsi sebagai latar tempat, tetapi juga memiliki peran dalam mendukung atmosfer, menggambarkan karakter, serta memperkuat makna naratif dalam film (Bordwell & Thompson, 2008: 122).

Salah satu unsur yang memegang peran penting dalam menyampaikan narasi adalah *setting* dan *property*. Keduanya tidak hanya berfungsi sebagai latar tempat dan benda pendukung, tetapi juga memiliki peran aktif dalam membangun suasana, menyampaikan simbol, dan memperkuat karakter. *Setting* membantu penonton memahami konteks ruang dan waktu, sementara *property* dapat mencerminkan identitas, motivasi, serta aksi dari karakter yang menggunakannya. Dalam film *Mencuri Raden Saleh*, relasinya tampak nyata. Para karakter tidak hanya didefinisikan oleh kepribadian atau latar belakang mereka, tetapi juga melalui ruang (*setting*) dan properti yang mereka kuasai seperti studio seni, museum, kendaraan, hingga alat komunikasi. Hubungan ini memperkuat kesan bahwa karakter dan ruang merupakan dua elemen yang saling terhubung dalam membangun narasi, khususnya dalam menciptakan

ketegangan dan aksi manipulatif yang menjadi inti dari film ini.

Keterkaitan antara setting, properti, naratif, dan karakter dalam film *Mencuri Raden Saleh* memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman menonton yang utuh dan imersif. Setting dan properti dalam film ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi turut menjadi alat untuk memperkuat karakterisasi dan membangun logika cerita. Penempatan objek tertentu, tata ruang yang digunakan, hingga detail-detail properti yang terlibat dalam adegan manipulatif menjadi bagian integral dari strategi penceritaan yang kompleks.

Karakter-karakter dalam film tidak sekadar hadir dalam ruang, melainkan berinteraksi aktif dengan lingkungan dan benda-benda di sekitarnya untuk menjalankan misi, mengelabui pihak lain serta memperkuat motif masing-masing tokoh. Hal ini menciptakan dampak naratif yang kuat, di mana penonton tidak hanya mengikuti cerita, tetapi juga terlibat dalam permainan ilusi yang dibangun secara sinematik. Oleh karena itu, hubungan antara karakter, *setting*, dan properti menjadi hal yang menarik untuk diteliti, khususnya dalam konteks bagaimana elemen-elemen tersebut berdampak untuk mendukung naratif secara keseluruhan.

Ketertarikan penulis dalam meneliti film ini muncul dari relasi yang kuat antara karakter, *setting* dan *property* yang berhasil membentuk dinamika naratif, terutama dalam mendukung aksi manipulatif para tokohnya. Melalui penelitian ini, penulis ingin menganalisis bagaimana hubungan antara karakter dengan *setting* dan *property* berperan dalam mendukung naratif dalam film *Mencuri Raden Saleh* sebagai representasi genre *heist* di Indonesia. Analisis ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran artistik dalam membentuk strategi naratif dalam film bergenre *heist* di Indonesia.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020), metode merupakan cara kerja yang mempunyai sistem dalam memudahkan pelaksanaan dari suatu kegiatan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan dalam sebuah penelitian, yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid.

Desain atau rancangan penelitian adalah pokok perencanaan yang membuat target ingin dicapai dalam penelitian secara menyeluruh. Hal ini mempunyai tujuan supaya proses pemecahan masalah dalam penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana, berjalan dengan baik dan terstruktur. "Penelitian Kualitatif adalah sebuah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara *holistic* dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks

khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah”. (J. Moleong, 2011: 6)

Desain penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan angka-angka namun lebih menggunakan pada kata-kata, kalimat, pernyataan, foto dan sebagainya. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif ini lebih mengandalkan manusia sebagai alat penelitian. Sebagai penunjuk sasaran penelitiannya pada usaha menggunakan teori penelitiannya.

Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiyono, 2009: 8). Penelitian ini mengkaji objek dari adegan-adegan aksi manipulasi yang ditampilkan pada film dengan memperhatikan bagaimana relasi antara karakter dengan *setting* dan *property* berfungsi dalam mendukung naratif pada film *Mencuri Raden Saleh*.

2. Jenis dan Sumber Data

Menurut Data adalah semua keterangan orang, maupun yang berasal dari dokumen-dokumen, baik dalam bentuk *statistic* atau dalam bentuk lainnya guna keperluan penelitian. Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Sumber data dalam penelitian kualitatif ada dua yakni, data primer dan data skunder.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017: 224). Teknik pengumpulan data bisa dilakukan dengan menganalisis, mencari sumber yang terpercaya, dan melakukan riset yang cukup untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

pustaka Teknik observasi. Kunci keberhasilan dari peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan peneliti kemudian menyimpulkan dari apa diminati. Dalam pengamatan film *Mencuri Raden Saleh* dilakukan dengan cara menonton dan mengamati *scene* atau adegan-adegan terkait aksi manipulasi yang berkaitan relasi antara karakter dengan analisis *setting* dan *property* dalam mendukung naratif pada film *Mencuri Raden Saleh*.

Sugiyono (Sugiono, 2017: 226) menjelaskan bahwa observasi adalah unsur dasar semua ilmu pengetahuan dalam mencari suatu kebenaran dalam penelitian. Teknik pengamatan juga memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian yang sebagaimana terjadi pada keadaan sebenarnya (Moleong, 2017: 174).

b. Studi Pustaka

Studi pustaka atau yang bisa disebut Studi Literatur merupakan teknik pengumpulan data yang berasal dari sumber seperti buku-buku, tulisan ilmiah,

dan lainnya yang dapat menjadi referensi bagi penulis dalam penelitian ini. Menurut Sugioyono (2015: 83) hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Studi pustaka yang digunakan dengan sebagai referensi adalah yang berkaitan dengan analisis *setting* dan *property* dalam mendukung naratif pada film *Mencuri Raden Saleh*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu kumpulan peristiwa yang sudah berlalu dan diabadikan. J. Moleong (2011: 227-229)

“Dokumentasi terdiri dari pribadi dan dokumen resmi. Dokumen pribadi berisi tentang buku harian, surat pribadi, dan otobiografi. Dokumentasi resmi terdiri dari majalah, pernyataan yang disiarkan melalui media masa”. Pada penelitian ini penulis menyertakan dokumentasi sebagai salah satu data sebagai pendukung penelitian. Dokumentasi pada dasarnya merupakan pembuktian setiap proses pengerjaan sesuatu dengan dilandaskan berdasarkan suatu sumber. Dokumentasi penelitian ini berupa *screenshot* film maupun *behind the scene* film *Mencuri Raden Saleh* di youtube atau media sosial lainnya. Gambar *screenshot* penulis ambil oleh penulis sendiri yang merupakan salah satu cara untuk menghasilkan data serta menjadi bukti nyata penelitian

4. Teknis Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari studi pustaka atau literatur, dari observasi atau pengamatan, dan dari dokumentasi yaitu bukti nyata dari penelitian. Dilakukan analisis data dengan menggunakan teori yang telah ditentukan. Dalam analisis data penulis akan melakukan reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2009: 95). Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti menganalisis data menggunakan teknik analisis model interaktif milik Miles & Huberman (1992), Dimana proses analisis data kualitatif melalui tahapan sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, terkait adegan aksi manipulasi yang nantinya memfokuskan pada hal-hal yang penting terutama relasi antara karakter dengan *setting* dan *property* dalam mendukung naratif, mencari polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk pengumpulan data selanjutnya dan mencari data lain yang diperlukan. Reduksi data berlangsung secara terus menerus selama pengumpulan data berlangsung yang ingin dicapai.

b. Sajian Data

Penyajian data yang dimaksud adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Tahap ini dilakukan setelah reduksi data yang bisa dilakukan dalam

bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Miles dan Huberman menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks bersifat naratif.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Simpulan yang dibuat harus relevan dengan fokus penelitian, tujuan penelitian dan temuan penelitian yang sudah dilakukan pembahasannya terkait relasi antara karakter dengan *setting* dan *property* dalam mendukung naratif pada film *Mencuri Raden Saleh*.

5. Teknik Penyajian Hasil Analisis

Menurut Sudaryanto (1993: 144) ada dua metode dan teknik penyajian analisis data yaitu metode formal dan informal. Metode formal adalah perumusan dengan menggunakan tanda atau lambang-lambang, sedangkan yang dimaksud dengan penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa (Sudaryanto, 1993: 145). Metode formal yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penyajian dengan menggunakan foto *screenshot* film, sedangkan metode informal adalah metode penyajian dengan menggunakan uraian kata-kata biasa agar terkesan rinci dan terurai.

Penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara formal yaitu dalam bentuk gambar dan foto, dan informasi dalam bentuk deskripsi secara kualitatif. Foto dan *screenshot* film yang ditampilkan pada bagian adegan aksi manipulasi yang dilakukan karakter menunjukkan relasi antara karakter dengan *setting* dan *property* berperan sebagai mendukung naratif pada film *Mencuri Raden Saleh*. Setelah penyajian data formal dilanjutkan dengan penyajian data informal, yaitu penjelasan dari hasil analisis relasi antara karakter dengan *setting* dan *property* dalam mendukung naratif utama dengan teori yang digunakan pada setiap adegan-adegan yang berkaitan aksi manipulasi pada film *Mencuri Raden Saleh*.

HASIL

Pada Hasil penelitian ini, penulis menghitung ada total 167 *scene* yang terdapat pada film *Mencuri Raden Saleh*. Analisis dilakukan dengan melihat hubungan atau relasi antara karakter dengan elemen *setting* dan *property* yang digunakan dalam setiap adegan khususnya berkaitan dengan aksi manipulasi yang dilakukan karakter. Dari keseluruhan *scene* tersebut, ditemukan bahwa sebanyak 40 *scene* (sekitar 80 % dari total adegan manipulasi) menampilkan relasi yang signifikan antara karakter dengan *setting* dan *property*. Serta dari jumlah tersebut, 25 *scene* dipilih sebagai fokus utama karena menampilkan relasi naratif yang paling dominan dan kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas adegan dalam film tidak hanya berfungsi sebagai penggerak dan pendukung naratif, tetapi juga memperkuat identitas karakter melalui ruang dan benda yang melingkupinya.

Adapun karakter yang memiliki intensitas relasi paling dominan dengan elemen

setting dan *property* adalah Piko, Ucup, dan Gofar. Masing-masing mereka memiliki relasi yang memperlihatkan keterkaitannya secara aktif dengan *setting* seperti, Piko dengan studio lukis, *property* khas seperti kanvas, kuas, lukisan palsu, cat. Ucup dengan ruangan peretas sebagai *hacker*, *property* khas seperti laptop, computer, cctv, kabel, data, internet. Dan Gofar dengan *setting* bengkel sebagai mekanik yang memodifikasi alat, *property* khas seperti *box sound system*, alat pemanas lukisan, dan peralatan bengkelnya. Selain tiga karakter ini, ada karakter lain seperti, Sarah, Fella, Tuktuk, Permadi, Budiman, dan Dini yang relevan dengan elemen-elemen pendukung visual, meskipun interaksi mereka dengan *setting* dan *property* tidak dominan, kontribusi mereka turut mendukung dinamika cerita dan memengaruhi jalannya aksi manipulasi secara tidak langsung mendukung arah naratif.

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat beberapa karakter yang memiliki relasi yang kuat dengan elemen *setting* dan *property* dalam mendukung naratif film, khususnya dalam aksi manipulasi yang menjadi inti cerita. Oleh karena itu, pada bagian berikutnya penulis menguraikan analisis relasi antara karakter tersebut dengan *setting* dan *property* secara lebih mendalam, dimulai dari karakter utama yaitu Piko.

1. Analisis Karakter Piko Subiato “The Forger”



Gambar 1. Piko Cat Kanvas

Durasi. 00:26:38 – 00:26:44

(Sumber: *Screenshoot Film Mencuri Raden Saleh* 2025)

Adegan ini memperlihatkan awal mula tindakan Piko yang tampak memasuki ruang seninya setelah mendapatkan informasi serta kanvas dari Ucup. Ia dengan cepat memulai tahapan pertama dalam pemalsuan lukisan dengan membuka kaleng cat, menuangkan cat dasar putih ke kanvas, lalu mulai mengoleskannya dengan kuas besar. Gerakannya terlihat tenang tetapi penuh keyakinan, menunjukkan bahwa ia sudah berpengalaman dalam proses ini. Adegan ini menjadi tanda awal keterlibatan Piko secara aktif dalam misi manipulasi, yang juga menunjukkan peralihan dari seorang mahasiswa biasa menjadi individu yang terlibat dalam aktivitas kriminal yang berhubungan dengan keahlian seni.

2. Analisis Karakter Yusuf Hamdan/Ucup “The Hacker”

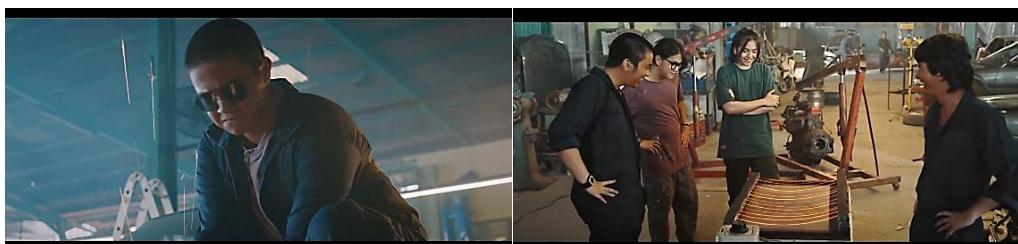


Gambar 2. Ucup Meretas Data *Senopati Express*
Durasi. 00:44:06 – 00:44:27
(Sumber: Screenshoot Film *Mencuri Raden Saleh* 2025)

Masih Adegan ini memperlihatkan momen setelah Ucup, Piko, dan Sarah diminta oleh Permadi untuk menjalankan aksi pencurian dengan cara menukar lukisan. Sebagai bentuk dukungan, Permadi memberikan sejumlah uang dan data logistik yang berkaitan dengan perusahaan ekspedisi *Senopati Express*, yang nantinya akan digunakan untuk mencuri lukisan. Namun, Ucup mulai mencurigai adanya motif tersembunyi di balik rencana Permadi, sehingga ia memutuskan untuk menyelidiki lebih dalam mengenai perusahaan tersebut. Pada adegan ini, Ucup terlihat melakukan peretasan terhadap sistem data *Senopati Express*, tidak hanya untuk mencari informasi dasar mengenai profil perusahaan, tetapi juga untuk mengakses file internal yang berkaitan dengan sistem pengantaran dan distribusi lukisan.

Proses peretasan ini divisualisasikan dengan penggunaan beberapa perangkat seperti komputer, *keyboard*, *mouse*, serta peralatan lain yang secara visual menggambarkan aktivitas khas seorang peretas atau *hacker*. *Setting* dan properti yang digunakan dalam adegan ini menjadi elemen penting dalam memperkuat peran Ucup sebagai tokoh yang memiliki keahlian teknologi dan menjadi kunci dalam mengungkap rencana tersembunyi yang disusun oleh Permadi

3. Analisis Karakter Gofar “The Handyman”



Gambar 3. Uji Coba Alat Pemanas Lukisan
Durasi. 00:29:26 – 00:29:46
(Sumber: Screenshoot Film *Mencuri Raden Saleh* 2025)

Adegan ini menampilkan momen ketika Gofar berhasil menguji alat pemanas yang dirancang khusus untuk mendukung aksi pemalsuan lukisan Piko. Berlokasi di bengkel Gofar bekerja dengan menggunakan seragam kerjanya, memperlihatkan hasil rancangannya dihadapan Piko, Ucup, dan Tuktuk membantu memasang kabel ke terminal listrik dan Gofar memutarakan alat tersebut. Ketika alat mulai menyala, terlihat garis-garis merah api pada permukaan indicator bahwa perangkat berfungsi dengan baik. Momen ini menandakan keberhasilan uji coba alat yang akan memainkan peran penting dalam proses pemalsuan lukisan yang direncanakan oleh tim.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa *setting* dan *property* dalam film *Mencuri Raden Saleh* memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung naratif, terutama dalam membahas aksi pencurian dan manipulasi yang dilakukan oleh para karakter. Relasi yang tercipta antara karakter dengan *setting* (ruang) dan *property* (benda) di sekitarnya, selain berfungsi sebagai latar belakang atau pendukung visual, tetapi juga menjadi bagian dalam membentuk karakter, perkembangan konflik, dan strategi manipulatif dalam cerita.

Penulis melakukan analisis pada 25 *scene* (adegan) yang paling dominan dengan relasi elemen sinematik dan naratif, dimana setiap karakter memiliki ciri khas tersendiri terhadap *setting* dan *property* yang mereka gunakan sesuai dengan perannya masing-masing. Seperti Piko dengan alat lukis dan ruang studionya sebagai karakter yang ahli dalam memalsukan lukisan, Ucup dengan ruangan kamarnya yang terdapat beberapa komputer sebagai kendalanya sebagai seorang *hacker*, Gofar dengan peralatan bengkel dan ruangan bengkel menunjukkan sebagai seorang mekanik, serta Sarah, Fella, Tuktuk, Permadi, Budiman, dan Dini dengan ruangan dan benda yang digunakan sebagai alat pendukung aksi mereka sesuai perannya masing-masing.

Analisis ini juga menunjukkan bahwa fungsi *setting* dan *property* dalam film *Mencuri Raden Saleh* relevan dengan teori yang penulis gunakan pada landasan teori, yaitu teori Himawan Pratista sebagai pendukung ruang, waktu, motif atau simbol, dan aksi adegan, teori Linda Seger dalam menjelaskan aksi sebagai bentuk karakterisasi dan strategi manipulasi, serta teori dari Bordwell dan Thompson mengenai *setting* dan *property* terhadap aksi manipulasi bisa menciptakan ilusi, penyamaran dan mengatur ritme aksi cerita. Dengan demikian, film ini berhasil memanfaatkan elemen sinematik untuk memperkuat naratif dan karakterisasi karakter melalui relasi yang aktif antara tokoh dengan ruang dan benda.

Setelah melakukan penelitian dan analisis terhadap Relasi Antara Karakter Dengan *Setting* dan *Property* Dalam Mendukung Naratif Pada Film *Mencuri Raden Saleh* Karya Angga Dwimas Sasongko, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan belum sempurna. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini hanya membahas relasi karakter dengan *setting* dan *property* dalam aksi pencurian dan manipulasi. Penulis menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan pembahasan pada aspek lain seperti, warna, pencahayaan, semiotik atau simbol

tersembunyi dalam *property* dan ruang yang digunakan dalam film. Selain itu agar lebih bagus lagi jika memiliki pendekatan penelitian diperluas, seperti sudut pandang genre, psikologi karakter, atau persepsi penonton, agar makna dari elemen tersebut dapat dianalisis lebih dalam.

Bagi para sineas yang sedang mengembangkan ide produksi film, penggunaan *setting* dan *property* bisa menjadi alat bantu yang sangat penting untuk memperkuat karakter dan cerita. Film ini bisa menjadi contoh terkait unsur visual dapat digunakan secara efektif untuk mendukung alur naratif dan memberikan Kesan tertentu bagi penonton. Contoh hal sederhana seperti kostum, barang-barang di Lokasi, latar tempat yang dipilih bisa memberikan pengaruh yang besar terhadap bagaimana cerita bisa tersampaikan. Penulis berharap saran ini dapat memberi manfaat bagi siapapun yang ingin mendalami film dari segi elemen sinematik, visual dan juga naratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, N. & Darmawan, A. (2021) 'Properti dan Realisme dalam Adegan Pencurian pada Film Indonesia Modern', *Jurnal Visualisasi Naratif Film Indonesia*, 3(1), hlm. 66–74.
- Amalia, R. and Wahyuni, D. (2022) 'Relasi Kuasa dalam Tokoh Pendukung Film Drama Indonesia', *Naratif Sinema Modern*, 4(1), hlm. 60–68.
- Ardiansyah, A. (2020) 'Representasi Ruang dan Konstruksi Karakter dalam Narasi Film', *Jurnal Kajian Film Indonesia*, 5(1), hlm. 68–76.
- Azizah, N. & Gunawan, R. (2020) 'Visual Control dan Ilusi Keamanan dalam Film Aksi: Kajian Estetik pada Representasi CCTV dan Sistem Pemantauan', *Jurnal Media dan Estetika*, 5(2), hlm. 61–72.
- Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2012). *The Art of Watching Films* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Bordwell, David dan Thompson, Kristian. (2008). *Film Art: An Introduction* (9th ed). McGraw-Hill.
- Bordwell, David dan Thompson, Kristian. (2010). *Film Art: An Introduction* (10th ed). McGraw-Hill.
- CXO Media (2022) Di Balik Karakter Ucup: Angga Yunanda dan Proses Kreatif di Mencuri Raden Saleh, YouTube. Tersedia di: <https://www.youtube.com/watch?v=j8SDNB69Vhc> (Diakses: 26 Juni 2025).
- Fauziah, N. & Herlina, D. (2021) 'Representasi Karakter dan Setting dalam Narasi Film: Studi Semiotika pada Film "Impetigore"', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), hlm. 49–57.
- HAHAHA TV (2022) Bincang Mencuri Raden Saleh: Behind the Scene with Iqbaal, Angga, Rachel. YouTube. <https://youtu.be/bgWR6fNCHi0?si=liEiEMXnIAfNHty0> (Diakses: 28 Juni 2025).
- Harwanto, D. & Maulana, R. (2021) 'Representasi Visual Ruang Hacker dalam Film Fiksi: Fungsi Ruang, Teknologi, dan Identitas Karakter', *Jurnal Kajian Film dan Media*, 4(2), hlm. 76–89.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. ReganBooks.

- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. California: Sage Publications.
- Moleong, J, Lexy. (2017). *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, J, Lexy. (2011). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, A. & Putri, A. (2021) 'Visual Narrative and Character Identity in Contemporary Heist Films', *Jurnal Sinema dan Narasi Visual*, 5(1), hlm. 68–78.
- Nurfadillah, I. & Dicky, A.R. (2021) 'Kolaborasi Visual dan Strategi Karakter dalam Film Aksi Modern', *Jurnal Naratif Visual*, 4(2), hlm. 60–73.
- Nurdiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurdiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurdiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, hlm. 178.
- Nurdiyantoro, Burhan. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pratama, Ilham Irsyam. (2023). Skripsi berjudul *Setting dan Properti Sebagai Pendukung Naratif Pada Film Dilan 1990*. Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan (2020). Buku berjudul *Memahami Film* Edisi Kedua. Yogyakarta: Montase Press.