

(Sumber: Orchid Films)

Dilihat dari gambar 4.6, terdapat stiker *live*, viral, tulisan “#FYP”, dan juga plakat TokTok yang memberikan kesan berbeda dari *scene* sebelumnya. Bisma sudah semakin menyatu lagi dengan dunia *sosial media*. Yusuf yang masih berusaha untuk membuat kontennya agar karirnya tidak terancam di bengkelnya. Namun justru Bisma bergerak semakin jauh lagi ditandai dengan plakat yang ada ini. Sebuah penghargaan dari aplikasi TokTok, yang membuat bengkelnya semakin terkenal. Bisma pun menjadi lebih ketergantungan dengan TokTok. Bisma yang semakin berbeda membuat Yusuf semakin tertekan dan tidak nyaman karena adanya perbedaan dunia yang melekat.

Dari segi pewarnaan, disini masih didominasi dengan variasi skema warna komplementer, yaitu dengan warna hijau dan juga merah. Keseluruhan *frame* ini membuat perbedaan yang kontras antara dua pihak atau dua subjek, Yusuf dan Bisma. Sifat kontras ini diberikan secara penuh melalui warna yang dominan. Tujuannya adalah untuk menjaga jarak dari dua pihak ini agar tetap jauh. Walau bersebrangan, warna hijau dan merah ini tetap memberikan kombinasi yang *intens* antara dua subjek (Eiseman, 2017).

## 5. KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan bahwa penerapan setting dan properti ini berhasil menyimpulkan ketidaknyamanan. Dalam membentuk sebuah ketidaknyamanan pada kantor Bisma, penulis memvisualisasikan ketidaknyamanan menggunakan elemen dari *mise-en-scene*, yakni setting dan properti. Namun selain itu warna juga disini berperan besar dalam memberikan jarak antara 2 subjek, yaitu Yusuf dan juga Bisma. Yusuf dengan pangkatnya sebagai karyawan dan juga Bisma sebagai atasannya. Properti yang ada di kantor ini membuat perbedaan dunia ke arah dunia sosial media yang akhirnya membuat Yusuf ini semakin sulit menggapai dunia tersebut.

Ternyata properti pun tidak hanya sekedar properti. Properti berperan penuh dalam proses penceritaan, dan ternyata ada banyak jenis properti dengan fungsinya masing-masing yang berperan dalam menunjang cerita dalam sebuah adegan. Dan media bercerita bukan hanya melalui dialog ataupun pergerakan

kamera. *Set dressing* menjadi peran penting bahwa objek yang ada di sebuah set ini bisa bercerita.

Peletakan properti pada bagian Yusuf dan juga Bisma ini juga memperlihatkan kekuatan dari karakter masing-masing melalui setting. Bisma dipenuhi dengan *props* dan *dressing* yang tentunya memiliki peran besar untuk membuat Yusuf menjadi lebih tidak nyaman. Berbeda dibandingkan bagian Yusuf, kosong dan hanya diisi dengan tembok hijau. Membuat pandangan dari Bisma sendiri tentang Yusuf bahwa Yusuf merupakan orang yang tidak memiliki apapun dan bukan siapa-siapa.

Lalu dari pewarnaan, warna bekerja saling melengkapi satu sama lain. Perbedaan posisi dan jarak menjadi dapat dirasakan melalui warna yang dihadirkan pada setting kantor Bisma. Walaupun merah dan hijau ini terlihat kontras dan bersebrangan di dalam roda warna. Namun secara estetika ternyata penggunaan skema ini juga membuat keseluruhan adegan saling melengkapi untuk menciptakan sebuah suasana.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, Paul. (2005). *Color*. Parramon.

Barnwell, J. (2004). *Production Design: Architects of The Screen*. Wallflower.

Bordwell, D, Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An introduction (8<sup>th</sup> ed.)*. McGraw -hill education.

Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony (Pantone Edition)*. Rockport.

Fischer, L. (2015). *Art Direction and Production Design*. Rutgers University Press.

Gibbs, J. (2002). *Mise-en-Scene: Film Style and Interpretation*. Wallflower.

Hart, E. (2017). *The Prop Building Guidebook For Theatre, Film, and TV (2<sup>nd</sup> Ed.)*. A Focal Press Book.

LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press.