

1. LATAR BELAKANG

NPD (*Narcissistic Personality Disorder*) merupakan karakteristik dari sifat seseorang yang selalu meninggikan diri sendiri dan menganggap dirinya lebih penting dibandingkan orang lain, mereka juga berkeinginan kuat agar orang lain kagum pada mereka dan kemampuannya untuk merasa empati cenderung kurang (Nasrallah & Sharma, 2025). Individu yang memiliki NPD akan terlihat sombong dan tidak banyak yang menyukainya. Beberapa kriteria individu yang memiliki NPD adalah memiliki ego yang sangat besar, memiliki fantasi sukses yang tidak masuk akal, merasa memiliki kepandaian, kecantikan ataupun cinta yang ideal. Memiliki kepercayaan bahwa mereka adalah pribadi spesial dan unik yang hanya dapat dimengerti oleh individu spesial atau individu berstatus tinggi. Karakteristik lainnya yaitu membutuhkan kekaguman yang berlebihan, merasa berhak atas segalanya, menjadi eksploitatif secara interpersonal, mudah merasa iri dan percaya bahwa orang lain juga cemburu atas kesuksesan yang dicapainya sehingga mereka cenderung menunjukkan kelakuan sombong.

Penulis kemudian tertarik untuk memvisualkan kriteria individu bergejala NPD kedalam sebuah animasi. Animasi adalah seni dan teknik menciptakan ilusi gerak melalui rangkaian gambar (IDS, 2025). Ketika gambar-gambar ini ditampilkan secara berurutan, mereka membentuk sebuah film yang mampu ditangkap oleh otak manusia sebagai gambar bergerak. Animasi menyampaikan pesan melalui warna, komposisi kamera, pencahayaan, dan elemen lainnya seperti bermain dengan tekstur kuas dan teknis lainnya yang sulit dicapai dengan medium film. Untuk meninggalkan kesan mendalam, selain cerita dan tokoh yang menarik, *treatment* warna pada sebuah adegan merupakan hal yang krusial. Dengan perancangan warna dan cahaya yang tepat, suasana yang ingin disampaikan bisa cepat ditangkap oleh penonton.

Selain menunjukkan perubahan emosi dalam cerita, warna dalam film/ animasi mampu membantu menjelaskan identitas tokoh, membedakan dunia cerita, dan

merepresentasikan psikologi tokoh (Bellatoni, P. 2005). Warna menjadi alat visual untuk menyampaikan emosi, konteks, atmosfer, perubahan, dan fokus cerita.

Warna juga berperan penting dalam perancangan animasi pendek “*Look at Me*”, yang menceritakan persahabatan antara Aurora dan Belle, sehingga salah satu tokohnya mengidap gejala NPD. Sebagai *color and lighting artist* dalam cerita *Look at Me*, penulis memiliki peran dalam mewujudkan sifat narsistik dari tokoh utama Starlight menggunakan warna dan cahaya dalam perancangan *color script*. Pemilihan warna yang tepat untuk merepresentasi narsis memiliki langkah yang krusial. Oleh karena itu, penulis mengumpulkan beberapa teori warna dan cahaya untuk dapat mewujudkan kesan narsistik dari gejala NPD yang dimiliki oleh tokoh Starlight.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana menunjang warna dan cahaya untuk menunjukkan sifat narsistik dari tokoh Starlight dan Aurora dalam animasi pendek *Look at Me*?

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas dan fokus pada perancangan *Color Script* yaitu warna suhu, serta HSV pada adegan-adegan yang menunjukkan sisi narsistik dari tokoh Starlight, maka ditetapkan beberapa batasan sebagai berikut:

- a. *Scene 1 shot 1* pada saat Starlight turun dari eskalator dan disambut dengan fotografer dimana adegan ini menunjukkan gejala sifat narsis pada tokoh Starlight. *Scene 2 shot 7* pada adegan Starlight ke toko boneka dan melakukan *gaslighting* ke penonton dimana hal ini menunjukkan gejala sifat manipulasi tokoh Starlight kepada penonton.
- b. Kajian teknis visual dalam penelitian ini dibatasi pada aspek warna berdasarkan model HSV (*Hue, Saturation, Value*), suhu warna, serta intensitas pencahayaan dalam adegan.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *color script* untuk menunjukkan sifat narsistik dari tokoh Starlight dan Aurora dalam animasi pendek *Look at Me*.

2. STUDI LITERATUR

Pada karya penciptaan ini, penulis akan menggunakan *Prang System* atau yang dikenal sebagai atribut warna dari Prang Louis (1876) dan teori direksi cahaya dari Wissler (2013) sebagai teori utama. Teori pendukung yang digunakan adalah mengenai gejala *Narcissistic Personality Disorder* (NPD) dari Nasrallah & Sharma (2025), Teori psikologi warna dari M. Donaldson (2017) dan *Color harmony* menurut Billy (2022).

2.1 ATRIBUT WARNA

Louis Prang (1876) mengenalkan Prang System atau yang dikenal sebagai Teori atribut warna membagi segmentasi warna menjadi 3 bagian. Teori ini menyederhanakan warna yang banyak menjadi 3 poin penting yaitu:

1. *Hue*: konsep Louis yang pertama, merupakan sebuah penamaan untuk menunjukkan penamaan dari sebuah warna, seperti merah, biru, kuning, hijau, dan lainnya. *Hue* dikategorikan oleh Louis sebagai jenis warna karena diketahui sebagai sumber atau akar dari warna. *Hue* selalu memiliki 12 kunci warna yang tertera di *Color wheel*.
2. *Value*: *Value* merupakan teori pondasi kedua yang ditemukan oleh Louis untuk menjelaskan terang atau gelapnya dalam sebuah warna. *Value* menjelaskan tingkat warna dari putih sampai hitam. Hal ini biasanya dipakai