

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

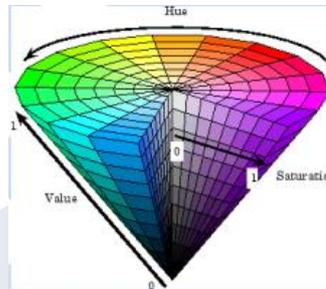
Pada karya penciptaan ini, penulis akan menggunakan *Prang System* atau yang dikenal sebagai atribut warna dari Prang Louis (1876) dan teori direksi cahaya dari Wissler (2013) sebagai teori utama. Teori pendukung yang digunakan adalah mengenai gejala *Narcissistic Personality Disorder* (NPD) dari Nasrallah & 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

untuk menunjukkan fokus dan kontras sebuah objek dengan latar belakang, dimana fokus penonton dapat dilihat lewat value.



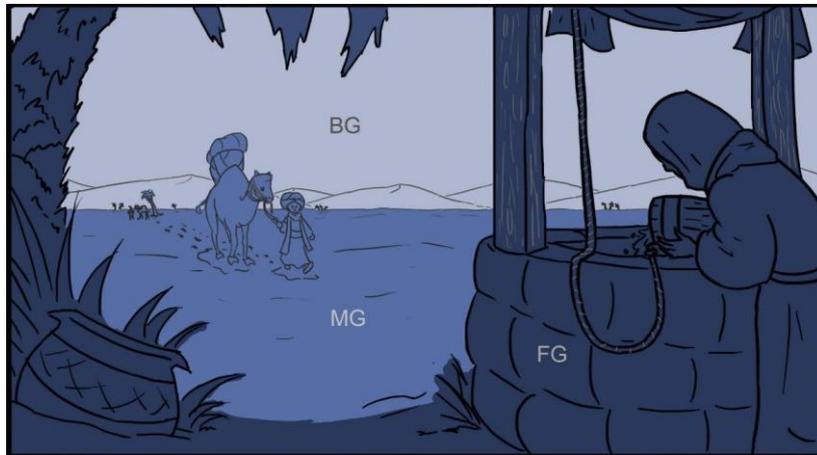
Gambar 2.1 *Hue, Saturation, and Value*
(Sumber: Kitainformatika, 2020)

3. Saturasi atau intensitas: Saturasi atau *chroma*, menjelaskan tingkat kecerahan dan pucatnya dari sebuah warna. Pada *color wheel*, apabila intensitas warnanya tinggi, maka warna akan semakin terang, namun apabila intensitasnya berkurang akan semakin gelap warnanya dan cenderung berwarna keabu-abuan.

2.1.1 Peran *Value* dalam Perancangan Komposisi *Shot*

Dalam teori visual, konsep *foreground*, *middleground* dan *background* merupakan fundamental dalam menciptakan ilusi kedalaman dan dimension untuk komposisi visual. (Creative Ventures Fine Art, n.d.) Pada gambar di bawah dijelaskan komposisi utama dari sebuah frame animasi yang dirancang oleh Madeline Rabbitt. Ada 3 poin utama dari gambar tersebut yaitu, area yang paling dekat dengan kamera merupakan *foreground* (ruang area/ objek di gambar yang paling dekat dengan penonton). Pada gambar ini *foreground*nya adalah seseorang yang sedang menimba air. Selanjutnya titik fokus di tengah diketahui sebagai *middle ground*. *Middle ground* pada gambar ini adalah seseorang yang datang dengan menarik unta. Dan yang terakhir adalah *Background* atau titik area yang paling jauh dari penonton. *Background* dari gambar atas adalah area padang gurun. Warna yang digunakan

untuk *foreground* dibuat paling gelap dan warna *background* paling terang/ pucat. Hal ini dirancang agar mata audiens terfokus pada area *middle ground*.



Gambar 2.2 *Staging and composition*
(Sumber: Madeline Rabbitt, 2015)

2.1.2 *Color Harmony* dan psikologi warna

Teori Billy dalam *Color Harmony* Calderon Victoria, 2016) Dimana Ia mengutip dari Victoria Calderon, Billy menyatakan bahwa pada dasarnya, *Color Harmony* memiliki 6 variasi Paduan warna yang menjadi fundamental agar visual terlihat harmonis pada pandangan penonton. Jika pemilihan warna kurang dipengerti, akan menyebabkan keseimbangan dalam visual cerita memberikan arah yang abstrak dan tujuan cerita tidak dapat di sampaikan dengan baik.

1. *Complementary*

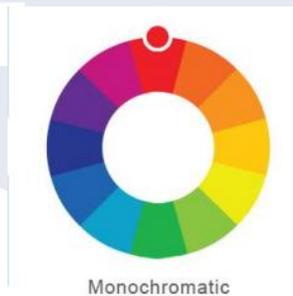
Warna harmoni ini merupakan kombinasi dari dua warna yang menunjukkan kontras atau berlawanan. Kedua warna bertolak belakang di roda warna dan sering digunakan untuk menggambarkan objek yang sering bertentangan.



Gambar 2.3 *Color Wheel Complementary*
(Sumber: www.cleanpng.com)

2. *Monochromatic*

Warna ini tidak memiliki kombinasi dan kebanyakan hanya menggunakan satu jenis warna dengan gradasi warna yang berbeda. Kebanyakan menggunakan Teknik permainan di area *Value* dan Saturasi contoh seperti Biru tua sampai muda. Kombinasi warna ini bertujuan untuk memberi kesan halus.



Gambar 2.4 *Color Wheel Monochrome*
(Sumber: www.cleanpng.com)

3. *Analogous*

Warna Analogous berarti kombinasi warna yang memiliki posisi berdekatan dengan satu sama lain di roda warna. Warna ini bertujuan untuk memberi kesan tenang kepada visual.

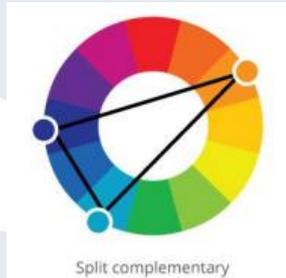
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5 *Color Wheel Analogous*
(Sumber: www.cleanpng.com)

4. *Split Complementary*

Warna ini merupakan kombinasi warna yang menggabungkan 3 warna, 1 dari warna yang kontras dan 2 warna dari satu sisi yang sama, ketiga warna ini akan membentuk segitiga Panjang. Warna ini bertujuan untuk membuat kontras kepada visual, seperti *complementary* akan tetapi memiliki warna tambahan.



Gambar 2.6 *Color Wheel Split Complementary*
(Sumber: www.cleanpng.com)

5. *Triadic*

Seperti *Split Complementary*, kombinasi warna ini membentuk segitiga pada roda warna akan tetapi skema ini bertujuan untuk memberi visual dinamis dan segitiga yang berbentuk sama sisi.



Gambar 2.7 *Color Wheel Triadic*
(Sumber: www.cleanpng.com)

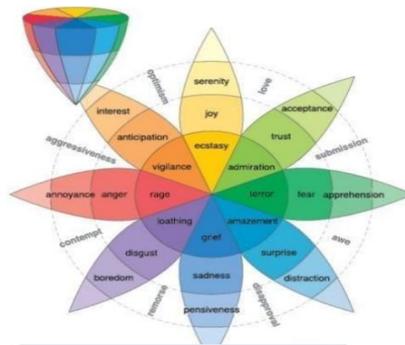
6. *Tetradic*

Warna kombinasi ini berbentuk segi empat atau yang diketahui *rectangle*, perpaduan warna ini memiliki 4 warna yang berletak 2 warna berhadapan pada setiap sudut dan bertujuan untuk memberi keseimbangan pada visual antara kedua warna temperatur panas dan dingin.



Dampak Warna pada Psikologi

Menurut riset oleh tim Desain & Visual (2020), warna memberikan dampak yang berbeda kepada setiap orang saat melihatnya. Hal ini menimbulkan sebuah emosi dan perasaan yang di alami pada setiap warna kepada orang yang melihatnya. Secara singkat, warna dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu sesuai dengan temperature warna, hangat dan dingin. Dalam roda warna dapat di bagi dua, sisi kanan yang berkomposisi *Yellow, Yellow Orange, Orange, Orange red, Red, Red-Purple*. Sedangkan, Warna *Green- Yellow, Green, Blue Green, Blue, Purple-Blue, Purple* merepresentasikan warna-warna dingin pada sisi kiri di roda warna. Teori M. Donaldson (2017) menunjukkan bahwa warna-warna ini dapat merepresentasikan emosi juga secara psikologis. Warna yang dingin seperti biru dapat memberikan kesan Depresi, cemas, kesepian atau warna gelap yang dialami oleh manusia pada dasarnya. Tetapi, warna hangat seperti merah dapat melambangkan hangat, energi, kekuatan atau penekanan pada suatu hal. Pengertian ini merupakan simbol yang digunakan secara universal. Berikut roda emosi yang merupakan pokok grafik sebagai patokan untuk menunjukkan skala intensitas warna dan emosi yang dipahami secara universal.

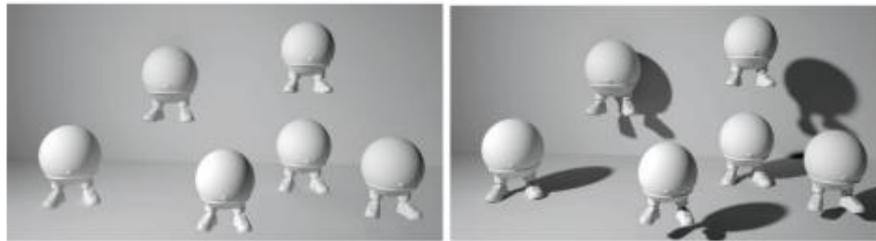


Gambar 2.9 *Wheels of emotions*
(Sumber: Robert Plutchik, 1980)

2.2 TEORI DIREKSI CAHAYA

Teori cahaya dari Wissler (2013) mengatakan bahwa dengan penggunaan cahaya yang baik maka dapat menciptakan mood, membuat ilusi kedalaman gambar agar penonton terus tertarik secara visual ke *focal point* pada gambar. Beberapa konsep cahaya Wissler bertujuan seperti berikut:

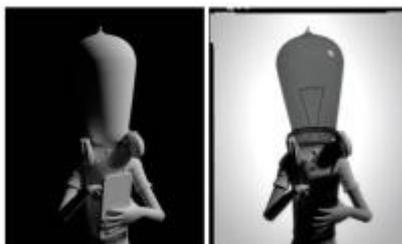
1. Membuat ilusi efek kedalaman: ilusi ini dapat dicapai dengan permainan cahaya di bagian *foreground*, *middleground*, dan *background*. Tingkat terang cahaya dapat memunculkan gradasi gelap terang sehingga menimbulkan ilusi jarak yang dapat dipersepsi oleh penonton.
2. Mengatur gaya visual: cahaya dapat membantu menciptakan keunikan dalam sebuah visual.
3. Mengatur *focal point* dari gambar: *point of interest* dari sebuah adegan dapat diciptakan saat cahaya ditata dengan baik. Obyek terpenting dari sebuah adegan dapat disoroti dengan penggunaan cahaya intensitas yang lebih tinggi daripada objek lain. Intensitas ini akan menciptakan bayangan yang juga mampu mendukung audiens untuk melihat objek yang paling penting dari gambar adegan tersebut. Bayangan juga berfungsi agar audiens mendapatkan gambaran jarak objek 1 dengan obyek lain dan jauh dekatnya objek dari kamera.



Gambar 2. 10 Penggunaan bayangan untuk memberikan persepsi jarak
(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2017)

Menurut teori cahaya Karatikarn & Tanzillo (2017) setiap cahaya memiliki peran tersendiri dan tipe yang berbeda untuk mencapai *aesthetic*, agar cerita dapat tersampaikan dengan baik. Berikut ini beberapa tipe dan peran cahaya yang digunakan:

1. *Keylight*: Merupakan cahaya utama dari sebuah adegan. *Keylight* memberi tanggung jawab untuk menyorot tokoh atau objek utama. Cahaya ini memberikan kontribusi terbesar dalam sebuah adegan. Cahaya terang pada *keylight*, menunjukkan kesenangan akan tetapi, cahaya redup menunjukkan makna sedih.



Gambar 2.11 *Keylight*

(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2017)

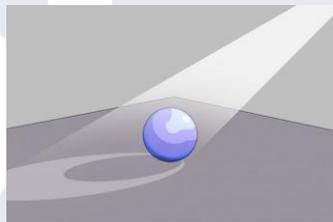
2. *Rim Light*: Memberikan *outline* dari obyek yang disinari cahaya dari belakang. Teknik cahaya ini dapat memberi makna untuk menunjukkan emosi kekuatan dalam tokoh. Selain itu tujuan *rim light* adalah memisahkan obyek (aktor) dari *background*.



Gambar 2.12 *Rim Light*

(Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2017)

3. *Spotlight*: Merupakan lampu tambahan dari sebuah adegan yang berfungsi untuk mengarahkan mata penonton kepada sumber Cahaya yang menyinari suatu area, objek atau tokoh pada suatu adegan. Teknik ini dipakai untuk mengarahkan mata penonton agar penyampaian cerita meningkat dan membuat atmosfer yang tertuju. Hal ini biasa dipakai untuk menekankan fitur atau membawa mata penonton untuk mendukung elemen naratif dengan meng isolasi atau meningkatkan aksen kunci subjek pada *shot* tersebut. (Jonathan.L , 2022)



Gambar 2.13 *Spotlight*

(Sumber: Envanto tuts, 2020)

2.3 COLOR SCRIPT

Aditya (2023) menganalisis intensitas warna pada film animasi dan beberapa temuan Ia hasilkan dan dapat disimpulkan bahwa *Color script* merupakan komponen visual yang menciptakan momen klimaks pada sebuah film memiliki dampak cukup besar kepada penonton. *Color script* sendiri, merupakan naskah warna untuk menunjukkan output untuk sebuah film atau animasi. Hal ini membantu memberi kesan visual sesuai dengan pesa yang ingin di sampaikan. *Color script* dapat merancang *mood* dan atmosfer untuk keseluruhan cerita dan untuk mencapai efek tersebut, dibutuhkan pengertian yang dalam mengenai *value*,

saturation, hue, dan color temperature. Saat merancang *Color script*, menurut Emeraldal (2018) ada 4 tahap yang wajib diingat untuk menghasilkan visual yang efektif:

1. Analisis dan observasi

Saat cerita sudah dibuat, tahap pertama yaitu observasi momen kritis dalam sebuah cerita dan memahami pesan yang ingin disampaikan pada adegan tersebut mulai dari sifat tokoh, emosi, dan arah cerita pada tahap ini. Lalu, menonton banyak referensi dapat meningkatkan kebutuhan visual yang ideal untuk *output* akhir. Analisis dan observasi film animasi lainnya dapat membantu menghasilkan *Color script* yang baik karena kita mengetahui bagaimana sutradara lainnya merancang warna dan Cahaya dalam film yang sudah selesai.

2. Desain Warna

Pada tahap ini, Memilih warna inti untuk film membantu meringkas hasil yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dengan melibatkan penggunaan elemen warna *Hue, value* dan *Saturation*. Warna harmoni memiliki pengertian psikologi tersendiri, maka pengertian atas teori warna harmoni penting karena Keputusan warna akan berdampak kepada hasil visual secara psikologi dan jika pemilihan warna salah, penonton akan salah paham pada adegan tersebut dimana penyampaian pesan tidak akan menjadi efektif.

3. Eksplorasi

Setelah Warna dipilih, akan diaplikasikan pada *Storyboard* yang sudah dibuat. Warna-warna yang akan di implementasikan hanya pada momen penting untuk menjaga konsistensi. Pada tahap ini, banyak perubahan karena setiap adegan harus memiliki pemilihan warna yang tepat agar pesan disampaikan dengan baik. Eksplorasi termasuk dalam mengganti warna, penataan Cahaya dan perancangan *Value* yang baik untuk menekankan sebuah tokoh atau atmosfer yang tepat.

4. Implementasi

Terakhir, warna-warna akan di finalisasi setelah melakukan eksplorasi dan di implementasi kepada animasi pada tahap produksi. *Color script* akan memudahkan waktu karena pemilihan warna sudah dipilih terdahulu maka saat tahap produksi, animator hanya perlu *colorpick* warna yang sudah ditentukan.



Gambar 2.14 *Color script* dari animasi *Inside Out*

(Sumber: The Art of Pixar, 2015)

2.4 NARCISSISTIC PERSONALITY DISORDER

Individu yang mengalami NPD (*Narcissistic Personality Disorder*) akan memiliki keinginan atau rasa iri yang terus menerus dialami secara jangka panjang. Situasi yang dialami NPD bisa terjadi dalam berbagai macam situasi di konteks sosial seperti kesulitan untuk menjaga relasi yang sehat antara manusia sehingga menyebabkan kesulitan dalam karir. NPD juga sering dikaitkan dengan penyakit jiwa dan jika tidak dirawat, sejalan waktu, gejala akan memburuk.

Havelock Ellis (1898) pertama kali menggunakan kata "*narcissism*" untuk menjelaskan tokoh yang ditemukan dalam salah satu pasiennya. Sigmund Freud juga memperkenalkan konsep "*narcissistic libido*" dimana individu yang memiliki sifat narsis, ternyata suka menyembunyikan sifatnya. Ada lima kunci utama perilaku yang menjadi gejala NPD yaitu: 1) Suka merasa dirinya paling mempesona dibandingkan orang lain; 2) pendengaran selektif, jika sebuah individu memiliki sifat narsis, mereka terbiasa hanya ingin mendengar hal yang mereka inginkan dan

tidak mendengarkan hal yang tidak mereka sukai; 3) suka memproyeksikan rasa *insecurenya* pada orang lain, individu narsis cenderung menaikkan diri sendiri dengan berkata hal buruk tentang orang lain, agar orang mengira dirinya lebih baik dari orang tersebut; 4) suka melakukan *gaslighting* (memanipulasi seseorang dengan mendistorsi realita); 5) suka melakukan *love-bombing*, individu narsis akan menggunakan taktik kasih sayang dan sanjungan berlebihan pada awal hubungan untuk membuat luluh orang yang ia dekati dan kewaspadaan mereka pun berkurang.

Salah satu kasus nyata pada 17 Juni 2019, ada 1 murid berumur 23 tahun yang berkuliah di Utah, bernama Mackenzie Lueck dibunuh oleh temannya bernama Ayoola Ajayi (31 tahun). Ayoola didiagnosa sebagai psikopat dan memiliki gejala narsis. Ayoola sudah merencanakan pembunuhan sejak ia mengundang Mackenzie kerumahnya. Para pasien ini biasanya tidak terdiagnosa karena sehari-hari terlihat normal. Mereka pun tidak mendapatkan bantuan atau terapi yang sesuai sehingga seiring berjalannya waktu, gejala mereka akan semakin memburuk hingga mereka mampu melakukan hal ekstrim.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dalam pembuatan Tugas Akhir karya penciptaan ini, penulis berkontribusi dalam pembuatan karya animasi pendek yang berjudul *Look at Me*. Animasi Pendek ini memiliki genre *psychological thriller* dan ingin memberikan pengalaman menghadapi orang dengan NPD. Starlight adalah perwujudan dari tokoh dengan kepribadian narsistik, sehingga ia merasa menjadi boneka satu-satunya yang berbeda, unggul, dan unik dibandingkan boneka yang lain. Tokoh Starlight merupakan simbolisasi dari tokoh Aurora yang merepresentasi sifat narsis dan egois.