

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.

3.2. Konsep Karya

Konsep penciptaan: Animasi ini menggunakan tipe plot yang diketahui sebagai *Breaking the Fourth wall, treatment* yang digunakan untuk cerita animasi seperti kartun Dora the Explorer yaitu tokoh dalam animasi ini mengajak penonton untuk berinteraksi. Interaktivitas bersama penonton terjadi saat adegan *close up* pada tokoh Starlight yaitu saat dia bertanya dengan penonton. Fokus *shot (middle ground)* akan berada di area wajahnya. Untuk adegan lain yang tidak ada interaktivitas, penulis menggunakan *long shot* dan *shot* lain yang jendela *framingnya* besar.

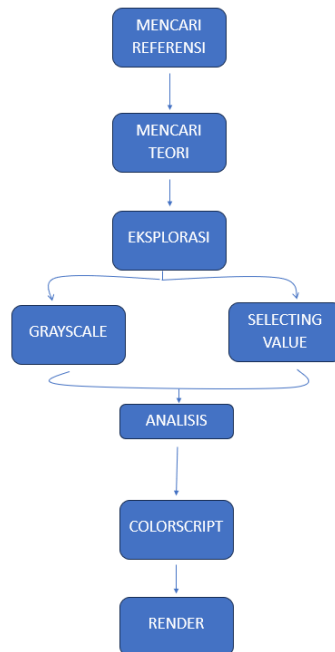
Konsep Bentuk *2D Animation (form and style)*

Konsep Penyajian Karya: Pada karya ini pesan yang ingin disampaikan fokus ke sifat tokoh yang narsistik. Warna yang akan digunakan untuk mewujudkan sifat narsistik antara lain pink dan hijau dengan saturasi rendah (keabuan). Cahaya yang digunakan intensitasnya tinggi dan lebih menyorot tokoh sehingga kontras antara area cahaya dan area bayangannya cukup tinggi (menimbulkan kesan gelap/suram dan hanya tokoh Starlight yang terlihat terang).



3.3 Tahapan Kerja

Dalam pembuatan film animasi pendek *Look At Me!*, ada beberapa tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis. Berikut adalah bagan tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis. :



Gambar 3.1 Bagan tahap kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3.1 Pra produksi

Penjelasan proses pra produksi.

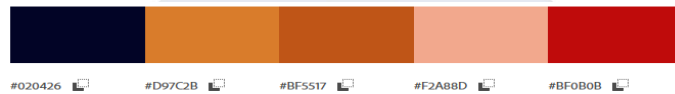
- Ide atau gagasan: Disaat tahap *development*, penulis berkolaborasi bersama *scriptwriter* untuk menentukan adegan yang tepat dan sesuai dengan naratif yang dibuat. Setelah kolaborasi penulisan naskah, diperoleh seorang tokoh bernama Starlight yang dianalogikan memiliki gangguan narsistik/ NPD. Saat tahap riset. penulis melakukan riset mendalam mengenai sifat karakteristik pasien NPD. Pada tahap pra produksi, penulis lanjut membuat naskah dan *storyboard* dari hasil riset yang didapati. Penulis menentukan tokoh utama yaitu Aurora, seorang perempuan cantik berumur 20 tahun.

Berdasarkan riset, rata-rata pasien NPD baru didiagnosis pada umur 18 tahun meskipun sudah menunjukkan gejala dari sejak muda.

- b. Observasi: pada proses pengumpulan data, penulis menentukan dua animasi yang akan dianalisis sesuai kebutuhan visual yang dirumuskan pada tahap sebelumnya. Animasi pertama adalah animasi yang tayang pada kanal Youtube berjudul “*Habromania*”. Animasi ini dipilih karena gaya gambarnya unik dan membuat gambarnya terlihat menakutkan. Gaya ini cocok dengan cerita *Look at Me* karena garis yang tebal dan kasar dimana merepresentasi yang kontradiksi dari tokoh yang imut dengan sisi *personality* yang gelap. *Style* ini dapat mewujudkan suasana misteri juga.



Gambar 3.2 *Habromania Trailer*
(Sumber: *Habromania* indie game, Youtube, 2024)



Gambar 3.3 *Color Palette* Gaston dari *Disney*
(Sumber: *Beauty and the Beast*, Disney, 1991)

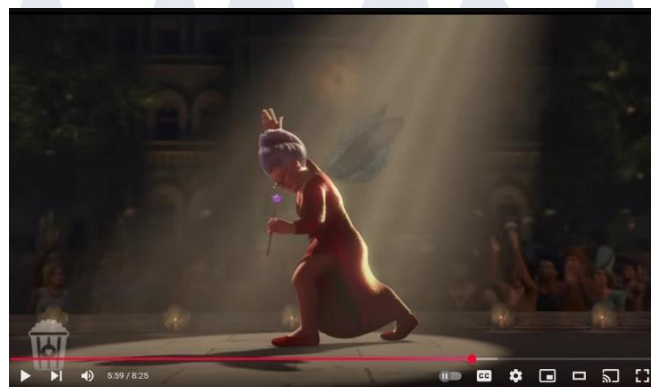
Animasi kedua berjudul “Beauty and the Beast” untuk menganalisis warna pada adegan dimana tokoh Gaston muncul. Gaston memiliki sifat NPD karena dari aksi-aksinya menunjukkan sifat yang memiliki ego tinggi, Adegan di atas terjadi pada awal cerita *Beauty and the Beast* dimana saat itu Gaston menyanyikan lagu sebelum ia melamar Belle. Saat Gaston sedang berjalan ke rumah Belle, ia melintasi toko yang menjual kebutuhan rumah tangga dan Gaston pun menepi untuk bercermin, mengagumi kekuatan dan penampilannya yang melebihi dari penduduk desa lainnya. Gambar di atas merupakan momen saat Gaston mengagumi dirinya sendiri sedangkan tokoh pendukung Lefou menyanyikan pujian pula untuk Gaston. Adegan ini merupakan pengenalan tokoh Gaston yang sombong dan narsis. Warna yang digunakan oleh pada adegan ini didominasi warna tokoh Gaston yang merupakan perpaduan warna merah dan oranye, sangat kontras dari tokoh lainnya yang menggunakan warna pastel.

Sifat narsis Gaston juga terlihat pada adegan lain contohnya saat dia mencoba mengajak Belle berkencan. Gaston masuk ke rumah Belle bagaikan rumah sendiri, sifat ini menunjukkan seberapa Gaston merasa ia memiliki hak atas rumah Belle karena dia sudah yakin bahwa Belle akan menjadi istrinya.



Gambar 3.4 *Color Palette* Tokoh Gaston dari *Disney*
(Sumber: *Beauty and the Beast*, Disney, 1991)

Pada adegan di atas, Gaston menggunakan warna merah yang membuat dia berbeda dibanding lingkungannya karena warnanya yang mencolok. Dibandingkan latar belakang dan Tokoh Belle yang menggunakan warna pastel seperti biru dan putih, Gaston memiliki warna yang berlawanan yaitu merah, coklat, hitam, dan kuning (hal ini melambangkan sifat Gaston menyukai emas dan warna-warna kemewahan dari pada kesederhanaan).



Gambar 3.5 *Spotlight* *Shrek 2* dari *DreamWorks*
(Sumber: *Look at me*, 2025)

Untuk adegan berikut, penulis mengambil inspirasi dari *Shrek 2* untuk cahaya *spotlight* karena adegan di atas menunjukkan tokoh nenek menjadi sprptan tokoh utama untuk panggung yang sedang ia nyanyikan lagu “*I Need a Hero*”. Oleh karena itu, penulis mengambil inspirasi di atas sebagai inspirasi untuk tokoh

Starlight saat turun dari elevator, dari pada cahayanya dari samping. Namun, penulis langsung dari atas kepala Starlight.

- c. Eksplorasi Bentuk dan Teknis: Penulis bereksplorasi dengan warna sampai terbentuk *color script* sesuai dengan visi produksi. Untuk warna utama (*key color*) dari animasi ini merupakan warna biru, pink, putih dan biru tua. Setelah dianalisis, penulis memulai tahap eksplorasi menggunakan teknik *grayscale* pada *storyboard* untuk menentukan Cahaya dan bayangan, tahap ini memudahkan emphasis objek tanpa gangguan warna terlebih dahulu. Untuk *shot* pertama, penekanan utama yaitu Starlight dan adegan ini penting karena *shot* pertama untuk menunjukkan sifat Starlight sesungguhnya pada pembukaan cerita. Maka cahaya menyorot kepada tokoh Starlight.



Gambar 3.6 Eksplorasi *Grayscale shot* adegan 1
(Sumber: *Look at me*, 2025)

Kemudian penulis bereksplorasi dengan memvariasikan *value* dan saturasi warna dari *Key color* yang sudah dipilih. Mayoritas adegan menggunakan warna yang merupakan turunan dari *key color* yaitu biru pink dan putih, kecuali pada adegan yang merupakan adegan *emphasize* yaitu momen dimana Starlight melakukan obrolan interaktif dengan penonton. Pada adegan ini, penulis memilih warna hijau yang menjadi warna komplementer dari merah agar Starlight menjadi pusat perhatian dalam *shot* ini.

Pada proses *grayscale* untuk *scene 2 shot 7*, penulis menampilkan *value* yang lebih tinggi pada tokoh Starlight dan memberi kesan menyatu dengan *Background*. Cahaya datang dari depan muka Starlight menandakan ancaman yang akan dihadapi. Hal ini berfungsi untuk menegaskan suasana saat Starlight berkomunikasi dengan penonton dan memanipulasi penonton.



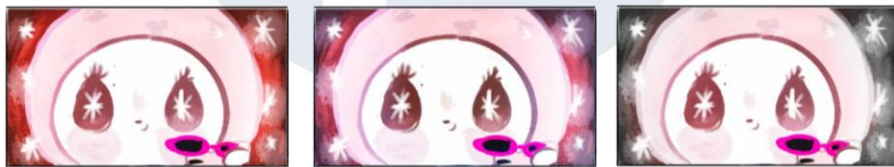
Gambar 3.7 Eksplorasi *value* & warna *shot* adegan 1

(Sumber: *Look at me*, 2025)



Gambar 3.8 Eksplorasi *Grayscale shot* adegan 7

(Sumber: *Look at me*, 2025)



Gambar 3.9 Eksplorasi *value* & warna *shot* adegan 7

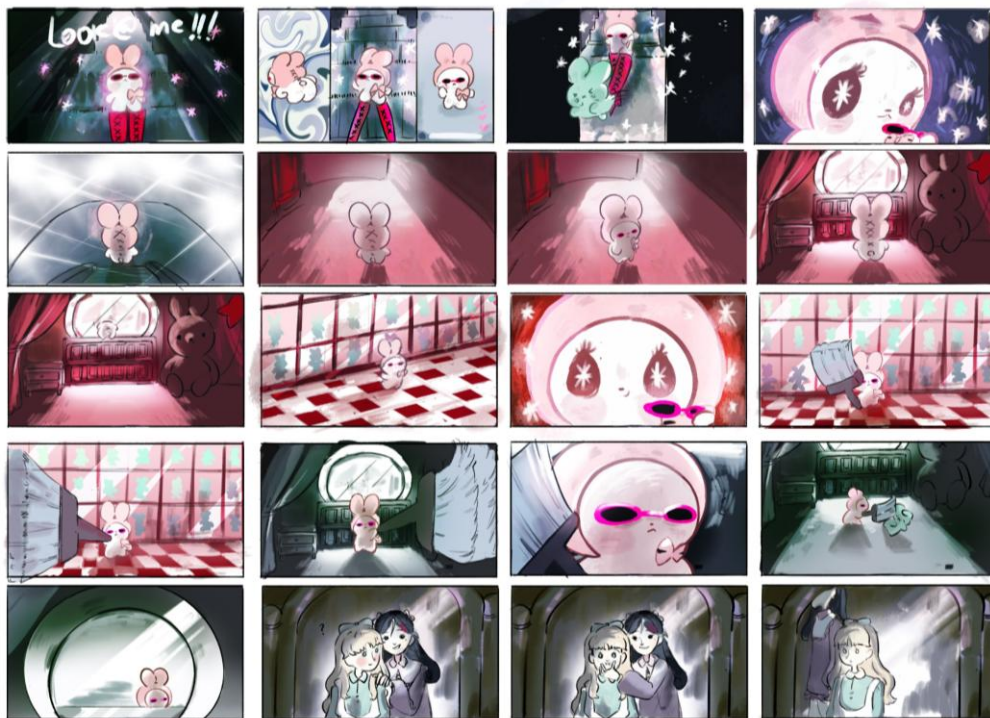
(Sumber: *Look at me*, 2025)

Adegan kedua mengambil *framing close up* dan menggunakan warna yang terang pada tokoh dan latar belakang yang terang, untuk *focal point* adegan ini jatuh pada tokoh Starlight, dimana tokoh Starlight akan memanipulasi penonton, memproyeksi bahwa seluruh cerita ini bukan tentang dirinya. Maka di adegan ini, warna yang akan dipilih adalah gambar pertama dari ketiga eksperimen yang memiliki saturasi lebih tinggi dan lebih hangat.

3.2.2 Produksi

Pada saat produksi *color script* dirancang dengan memberikan warna pada *storyboard* dari panel awal hingga akhir. Setelah itu penulis melihat kembali *color*

script yang telah dirancang untuk mengoreksi bagian mana yang kontrasnya perlu dibuat lebih baik serta melakukan cek warna terhadap warna adegan yang terlihat pucat atau saturasinya terlalu rendah untuk kemudian diwarnai ulang. Penulis kemudian membantu proses pengarahan warna dalam produksi animasi. Tahap finalisasi warna dilakukan dengan aplikasi Adobe After effect. *Effect lighting* akan menggunakan efek *outer Glow* untuk mendapatkan efek cahaya yang baik.



Gambar 3.10 Color script Look at Me
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

4. HASIL DAN ANALISIS

Dalam film animasi pendek “*Look at me*”. Terdapat 22 *shot* untuk pemetaan *color script* yang dibutuhkan untuk menceritakan tujuan dan suasana dalam animasi tersebut. 2 Suasana utama yang digunakan dalam cerita tersebut merupakan hubungan antara sifat narsis yang halus dan sifat narsis yang terlihat jelas.