

Perubahan warna pada gambar 4.9 juga menggambarkan kerelaan dengan fase naratifnya. Riven menunjukkan perasaan rela dengan memilih termakan oleh wantnya yang mengonsumsi dirinya, Riven memilih untuk merelakan kehilangan, dan melanjutkan hidup dengan caranya. Perubahan warna ini digambarkan baik melalui *tone* warna toilet, serta melalui baju Riven. Baju Riven mengalami penurunan *saturation* dan *value*. Penggunaan warna dengan *saturation* dan *value* yang rendah menghasilkan perasaan yang negatif (Lin et al., 2024). Sehingga psikologi warna biru pada baju Riven menunjukkan perasaan depresi (Feisner & Reed, 2014). *HSV* dan hexcode yang digunakan adalah (243, 31, 24) dan #2B2F3E.

Dalam fase *beginning of counteraction*, terdapat sebuah kesamaan antara animasi *Dangerous Circle* dengan *La La Land*. Dimana kedua fase pada karya ini memiliki konflik batin dalam diri karakter antara *need* dengan *want*. Pada film *La La Land* (2016), karakter Mia dan Sebastian mengalami konflik karena mengalami kesalahpahaman. Keduanya mengejar *wants* mereka dan akhirnya terperangkap di posisi mereka telah terkonsumsi karena gagal mengerti satu sama lain. Di sisi lain, Riven juga mengalami hal yang sama, dimana Riven terkonsumsi oleh ambisinya mengejar *wants*, sehingga Riven sudah tidak bisa kembali ke *needs*-nya.

5. SIMPULAN

Hasil penciptaan menunjukkan kesesuaian dengan berbagai referensi yang membahas tema kehilangan jati diri (*loss of self*) dan eksplorasi visual ruang klub malam. Penulis menerapkan teori warna berbasis model HSV sebagai landasan utama dalam perancangan warna, yang dikombinasikan dengan teori *character arc* melalui pemetaan fungsi Vladimir Propp. Selain itu, teori psikologi warna digunakan sebagai pendekatan pendukung untuk memperjelas makna emosional dari setiap pilihan warna yang diterapkan dalam karya animasi.

Dalam proses analisis referensi, penulis menemukan kesamaan struktur naratif antara transformasi karakter Riven dengan tokoh dalam film *La La Land* (2016), khususnya

terkait dilema antara *want* dan *need*. Selain itu, aspek adaptasi diri dan tekanan psikologis yang dialami Riven juga memiliki kemiripan dengan karakter Nina dalam film *Black Swan* (2010). Melalui pemetaan fungsi Propp pada film-film referensi tersebut, penulis mengidentifikasi kesamaan fase transformasi karakter yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam perancangan eksperimen warna pada *Dangerous Circle*.

Perancangan *color script* dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dari pemilihan shot yang menjadi fokus penelitian, dilanjutkan dengan studi literatur yang mencakup teori warna, hue, skema warna, psikologi warna, serta teori *character arc*. Tahap selanjutnya adalah observasi karya referensi yang relevan untuk mendukung eksplorasi visual. Eksplorasi warna dilakukan pada Scene 1 shot 21, Scene 2 shot 15, dan Scene 3 shot 18 melalui beberapa tahapan eksperimen warna dalam bentuk *draft* sebagai perbandingan antara palet warna dan mood yang dihasilkan. Proses ini berlangsung hingga diperoleh *color script* yang selaras dengan teori, referensi, dan kebutuhan naratif.

Berdasarkan hasil penciptaan, penulis menilai bahwa interpretasi warna terhadap transformasi karakter Riven telah berhasil dilakukan. Pada tahap awal, penggunaan warna biru dengan intensitas tinggi digunakan untuk merepresentasikan ambisi dan dorongan Riven dalam mengejar *want*-nya. Seiring perkembangan cerita, warna biru tersebut secara bertahap meredup dan terserap oleh nuansa gelap lingkungan klub malam, yang merepresentasikan hilangnya kendali diri dan identitas karakter. Perubahan ini merupakan implementasi langsung dari konsep HSV, khususnya pada aspek saturasi dan *value*, yang diperoleh dari kajian teori dan eksperimen visual.

Sebagai evaluasi, penulis menyadari bahwa pengembangan penggunaan *character arc* masih dapat diperdalam, terutama dalam mengaitkan setiap fungsi Propp secara lebih rinci dengan perubahan warna. Dengan waktu pengembangan yang lebih panjang, eksplorasi warna berbasis psikologi warna diharapkan dapat mencapai tingkat kejelasan makna yang lebih tinggi, sehingga transformasi karakter dapat tersampaikan secara lebih kuat dan komprehensif kepada penonton.