

Analisis Semiotika Palet Warna pada Aplikasi “Grow Up“

Elisabeth Katie Soleman

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
elisabethkatie11@gmail.com

Naldo Yanuar Heryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

Tabita Eleora Widiasih

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
tabitaeleora@gmail.com

Diterima: Oktober, 2022 | Disetujui: November, 2022 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Pemakaian warna merupakan aspek yang sangat penting dalam membangun suasana dalam suatu karya. Permainan warna juga dapat menyampaikan suatu cerita dan pesan yang ingin disampaikan dalam karya. Metode eksperimental yang dipakai untuk menentukan palet warna dan sebagai aspek menyampaikan suatu jalan cerita yang akan dihadapi oleh karakter. Metode yang diterapkan untuk mendapatkan palet warna yang diinginkan ini sesuai dengan psikologis warna. Diharapkan pemakaian warna ini dapat menunjukkan secara jelas akan pesan dan bocoran jalan cerita.

Proyek “Grow Up“ ini merupakan *video game* yang ditujukan untuk umur diatas 17 tahun. Menurut Riset Kesehatan Dasar 2013, dimana kurang dari 10 persen dari orang yang memiliki gangguan jiwa ini mendapatkan layanan terapi. Selain itu pada tahun 2018 Indonesia mengalami angka kenaikan prevalensi gangguan jiwa dari tahun 2013 (Wijaya, 2019). Menurut Dr. Namora Lumongga, M.Sc. bahwa trauma masa kecil yang merupakan aspek besar dalam pengaruh depresi pada seseorang (Dr. Namora Lumonggalubis, 2016). Tentunya hal ini patut diperhatikan sehingga proyek ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan besarnya pengaruh kondisi lingkungan, keluarga dan orang sekitar dalam tahap perkembangan psikologis anak dan juga untuk peka akan kondisi kesehatan mental mereka.

Kata Kunci: Semiotika, Palet Warna, Latar

PENDAHULUAN

Arti dari *video game* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan berkat peralatan audiovisual yang berbasis dengan sebuah cerita naratif. Definisi ini menurut Esposito, berbasis dengan pemikiran terkenal tentang permainan, bermain, interaktivitas, dan naratif (Esposito 2005). *Video game* menjadi sebuah media interaktif yang memancing interaksi dari manusia dengan komputer. Hal tersebut yang membedakan dari permainan tradisional yang tidak menggunakan peralatan elektronik, seperti yang dikutip oleh Esposito dari Jasper Juul: “The main difference between the computer game and its nonelectronic precursors is that computer

games add automation and complexity — they can uphold and calculate game rules on their own, thereby allowing for richer game worlds; this also lets them keep pace.”

Dalam beberapa kasus, sebuah *video game* dapat dibasiskan dengan sebuah cerita naratif. Terdapat banyak cara untuk memasukan elemen naratif ke dalam *video game* seperti cerita latar belakang, *cut-scenes* diantara *levels*, pengenalan awal untuk sebuah *event*, atau diskusi dengan karakter dalam *video game* tersebut (Esposito 2005).

Satu hal penting yang perlu diketahui tentang fokus permainan adalah bagaimana pemain bermain. Tidak seperti sebuah literatur ataupun sebuah film yang memfokuskan cerita naratif di dalamnya, sebuah permainan hanya berputar dengan pengalaman pemain dan cara bermainnya (Esposito 2005). Desainer *video game* memberikan pemain pengalaman akan cerita naratif dan mengalami simulasi yang persis dengan yang ada pada cerita yang digunakan.

Sebuah naratif adalah salah satu pemain yang penting yang mencapai lebih dari karya sastra dan secara signifikan dapat mendefinisikan seni visual yang interaktif. Hal ini sudah menjadi sesuatu yang sudah terlihat jelas dengan media fotografi, desain, gambar gerak, dan sekarang naratif juga mulai memberikan dampak pada *video games* (Ikeda et al. 2015). Dengan bagaimana *video games* sudah masuk ke dalam kehidupan sehari-hari orang-orang sebagai hiburan dan juga edukasi, *video games* juga sekarang dipandang sebuah media seni interaktif. Dalam pandangan ini, *video games* dapat berperan dalam memecahkan masalah sosial atau meningkatkan kesadaran pada masyarakat seperti yang dikatakan oleh Ikeda, Herr, Holzer dan Kajjima di *Video game Narratives: Beyond the Game-Play*.

“This broadening of video game reach and appeal also transforms the nature of gaming itself, from linear gameplay and problem solving to social activism and storytelling. Applications of gaming, so-called gamification, need to incorporate a broad range of devices such as user input, social networks (interconnectivity), and narratives to effectively address these new needs.” (Ikeda et al. 2015)

Pengaruh *video games* bisa memberikan dampak kepada masyarakat sesuai apa yang dibutuhkan oleh masyarakat tersebut. Maka terdapat pengaplikasian dengan topik-topik tertentu yang dibantu oleh *video game* untuk disampaikan.

Sebuah naratif dapat disampaikan dengan visual *storytelling*. Salah satu elemen visual yang memberikan dampak dalam visual story-telling adalah palet warna. Sebuah palet warna yang sesuai dapat memberikan kedalaman dalam cerita naratif yang ingin disampaikan. Cerita naratif menjadi elemen yang esensial karena elemen warna berkorespondensi dengan skenario yang ada pada narasi. Attademo dalam analisis warna dalam film Wes Anderson mengatakan sebagai berikut:

“Among the formal elements of visual language used in cinema, color is certainly one of the most effective tools, because, in addition to contributing to the determination of tones, atmospheres and rhythms of the narrative, it is endowed with great psychological power, able to convey messages by leveraging emotional and perceptual factors of the audience.” (Attademo, n.d.)

Attademo menjelaskan bagaimana warna adalah alat yang efektif dalam menceritakan suatu situasi. Warna memberikan kedalaman dengan aspek-aspek warna seperti *hue*, *saturation*, *value*, dan *tone*. Dari aspek-aspek ini, memberikan warna sebuah peran dalam mempengaruhi pesan-pesan yang ada pada narasi.

STUDI PUSTAKA

Dalam artikel *Colors and emotions in Video games* karya Evi Joosten, Giel van Lankveld, and Pieter Spronck, dibahas bahwa orang-orang mengalami perubahan emosi disaat

mereka memainkan sebuah *video game* dan perasaan emosi inilah yang menjadi alasan orang-orang memainkan *video game* tersebut. Pada artikel ini, diteliti masing-masing seberapa jauh pengaruh warna dalam perasaan seorang pemain. Hasil dari penelitian tersebut dikatakan bahwa penggunaan warna terdapat efek yang signifikan untuk beberapa pemain yang tidak berpengalaman. Seperti warna merah yang memberikan kesan amarah dan emosi negatif, sedangkan warna kuning memberikan kesan perasaan senang dan respon emosi yang positif (Joosten, van Lankveld, and Spronck, n.d.).

Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Erik Geslin, Laurent Jégou, dan Danny Beaudoin yang memainkan warna dengan *saturation*, *brightness*, *value* pada *video game* dan pengaruhnya dengan perasaan pemain. Didapatkan hasil bahwa penelitian mereka menyiratkan adanya koneksi perasaan dengan ciri lingkungan pada *video game* tersebut yang merupakan *brightness*, *value*, *saturation*, *chroma*, dan *lightness*. Untuk gambar yang mempunyai *brightness* dan *saturation* yang tinggi, makin tinggi valensi perasaan positif yang didapat. Dan dengan koneksi yang sama juga memperhatikan perasaan ketakutan atau kepercayaan diri. Pada gambar lingkungan yang mempunyai *saturation* yang rendah memberikan valensi perasaan negatif dan perasaan takut yang tinggi. Ditambah juga dengan *brightness* yang rendah dapat menyebabkan nalar ketakutan, berbeda dengan *brightness* yang tinggi memberikan pemain kepercayaan diri yang lebih (Geslin, Jégou, and Beaudoin 2016).

METODOLOGI DESAIN

Dalam proses pembuatan proyek dari *video game* “Grow Up” ini kita mencari informasi beserta dengan sumber secara studi pustaka. Mencari berbagai sumber dan juga teori-teori yang berasal dari internet dan mencari jurnal yang pada akhirnya akan dipakai dan diaplikasikan kedalam komposisi warna dari proyek “Grow Up”. Teori beserta informasi lebih lengkap tentang makna dan penggunaan warna inilah yang bertujuan agar dapat mencapai komposisi warna yang dapat membawa suasana dalam proyek “Grow Up”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam awal permainan ini pemain akan dihadapkan dengan karakter anak kecil dengan latar belakang keluarga dan lingkungan yang kurang begitu mampu dan tidak harmonis. Didikan dan juga lingkungan yang tidak baik ini mempengaruhi karakter dalam bertumbuh dan dalam memilih pilihan hidup sekalipun pilihan itu terlihat sepele. Dalam memilih opsi yang sudah disiapkan, pemain akan mendapatkan poin sesuai dengan pilihan dan jalan cerita yang mereka pilih.

Ada dua jenis poin yang akan didapatkan oleh pemain yaitu poin biru dan juga poin merah. Disini poin merah merupakan poin yang menuju *bad ending*, karakter menjadi korban sekaligus pelaku yang berdampak buruk bagi dia sendiri dan bagi orang sekitarnya. Namun sebaliknya, apabila pemain mendapatkan poin biru akan mengantar karakter menuju *good ending* dimana karakter menyadari akan kondisi dia dan merubah dirinya menjadi lebih baik.



Gambar 1 Palet Warna untuk Lingkungan “Grow Up”. (Sumber: Dokumentasi sendiri, 2021)

Dari penjelasan singkat dari konsep “Grow Up” ini, kami menerapkan permainan komposisi warna dengan tujuan memberikan kesan dan juga bebreran jalan cerita, sehingga pemain dapat merasakan perubahan dari kondisi psikologis karakter tersebut. Kami menggunakan warna komplementer yang gelap sebagai sisi *bad ending* dan warna cerah untuk *good ending*.



Gambar 2 Alternatif dari Latar Lingkungan “Grow Up”. (Sumber: Dokumentasi sendiri, 2021)

Di saat *game* dimulai, maka latar tempat dan lingkungan tidak memiliki warna. Warna hitam yang lebih mendominasi ini sendiri bertujuan akan makna dari warna hitam itu sendiri yaitu hampa dan hampa (Pack, n.d.). Adanya penjelasan warna hitam oleh Tracy Edward yang mengatakan:

“black is a mysterious color associated with fear and the unknown.”(Edwards-Wright, 2011)

Permulaan dari cerita karakter yang belum menentukan pilihan hidup dia sendiri merupakan tujuan menggunakan warna hitam putih sehingga pemain tidak tau akan cerita selanjutnya.



Gambar 3 Alternatif dari Latar Lingkungan “Grow Up”. (Sumber: Dokumentasi sendiri, 2021)

Seiring berjalannya permainan yang pemain lakukan beserta dengan pilihan jalan cerita yang mereka pilih menentukan jalan cerita dan akhir cerita, Ketika jalan cerita karakter menuju ke *bad ending*, warna latar akan semakin gelap dan pudar. Karakter yang tidak mau terbuka dan terbawa arus dari lingkungan dan pergaulan yang tidak sehat ini mengalami depresi. Warna biru seringkali dianggap merupakan warna yang melambangkann akan kesedihan dan juga depresi (Fikriany et al., 2018). Sehingga palet warna ini cocok dengan suasana yang ingin diangkat dari jalan cerita tersebut.



Gambar 4 Alternatif dari Latar Lingkungan “Grow Up”. (Sumber: Dokumentasi sendiri, 2021)

Warna kuning dan hijau yang cerah digunakan ketika karakter memilih ke *good ending*. Kuning yang menunjukkan rasa kebahagiaan, kehangatan dan optimis. Sedangkan warna hijau yang memiliki makna akan kestabilan dan akan ketenangan akan keterbukaan diri (Pack, n.d.). Kedua warna ini dipadukan dan menyampaikan pesan kehangatan dan keterbukaan diri dari karakter kepada pemain dengan alur cerita *good ending* dari permainan.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Aplikasi teori warna sangatlah penting dalam pengaplikasian segala hasil karya, termasuk dalam *video games*. Banyaknya teori warna beserta dengan makna di masing-masing warna membuat penyampaian cerita dan lingkungan sangat dipengaruhi oleh komposisi warna yang dipakai. Dalam proyek “Grow Up” ini, pemakaian warna yang komplementer sangat diperlukan dalam membawa suasana dan juga alur cerita yang dihadapi oleh pemain.

Menggunakan warna gelap dan pudar pada alur cerita *bad ending* dan pemakaian warna cerah seperti kuning, oranye pada latar cerita *good ending*. Dalam menggunakan proyek “Grow Up” kedalam permainan yang dapat dijangkau oleh masyarakat, diharapkan dapat menjadi pengaruh positif bagi lingkungan sekitar akan pentingnya *mental health*.

Adanya penelitian dan observasi lebih lanjut dan lebih dalam terhadap konsep teori psikologi dan juga gestur dari seseorang. Memahami konsep teori psikologi anak dan juga lingkungan yang tidak baik serta perilaku anak dan orang tua yang merupakan korban dari perlakuan yang tidak baik dan lingkungan yang tidak sehat. Selain itu, memahami tingkah laku anak dalam bertumbuh dan juga berkembang yang sangat dipengaruhi oleh didikan orang tua dan orang sekitarnya dan lingkungan yang ditinggalinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Attademo, Greta. n.d. “Color and/Is Narration. The Narrative Role of Color in Wes Anderson’s Filmic Images.” *Color Culture and Science Journal*/Vol 13, no. 1. <https://doi.org/10.23738/CCSJ.130101>.
- Esposito, Nicolas. 2005. “Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views- Worlds in Play. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is.”
- Geslin, Erik, Laurent Jégou, and Danny Beaudoin. 2016. “How Color Properties Can Be Used to Elicit Emotions in *Video games*.” *International Journal of Computer Games Technology* 2016. <https://doi.org/10.1155/2016/5182768>.

- Ikeda, Y, C M Herr, D Holzer, S Kaijima, and M J Kim. 2015. “Emerging Experience in Past, Present and Future of Digital Architecture.” <https://www.researchgate.net/publication/277076223>.
- Joosten, Evi, Giel van Lankveld, and Pieter Spronck. n.d. “COLORS AND EMOTIONS IN VIDEOGAMES.”
- Dr. Namora Lumonggalubis, M. S. (2016). *Depresi: Tinjauan Psikologis*. KENCANA.
- Edwards-Wright, T. (2011). *Your Favorite Color Has a Meaning*. Lulu Enterprises.
- Fikriany, F., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Movie, S. (2018). *Perancangan Environment Sebagai Pendukung Dalam Animasi Pendek 2D Mengenai Gangguan Depresi Pada Remaja Environment Design As Supporter in 2D Short Animation*. 5(3), 1693–1700. <https://core.ac.uk/download/pdf/299926885.pdf>
- Pack, P. D. F. (n.d.). *Jurnal ergonomi patrycia z. 1*.
- Wijaya, Y. D. (2019). Kesehatan Mental di Indonesia : Kini dan Nanti. *Buletin Jagaddhita*, 1(1), 1–4. <https://ugm.ac.id/id/berita/9715-%0Ahttps://buletin.jagaddhita.org/id/publications/276147/kesehatan-mental-di-indonesia-kini-dan-nanti>