

# Aplikasi Sistem Warna Munsell dalam Desain Properti *Video Game* (Studi Kasus: *Animal Crossing*)

**Anastasia Vita Nuova**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
an80051@student.uph.edu

**Naldo Yanuar Heryanto**

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

## ABSTRAK

Warna adalah hal esensial dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Di masa kini warna juga seringkali dipakai untuk menentukan *mood* dalam media berbasis teknologi, salah satunya dalam *game* “*Animal Crossing*”. Aplikasi sistem warna Munsell terhadap desain properti dalam *game* “*Animal Crossing*” sendiri bertujuan untuk mencari skema warna tertentu melalui analisis ketiga aspek utama di dalam sistem warna yakni *hue*, *value*, dan *chroma* yang kemudian akan dicari relevansinya dan dampaknya terhadap audiens dengan sedikit memaparkan sisi psikologis. Dengan mencari sumber-sumber yang relevan, penulis berhasil menganalisis bahwa “*Animal Crossing*” mempunyai warna-warna unik dan spesifik yang digunakan dalam mendesain properti *ingame* yang tentunya juga berpengaruh terhadap audiens.

Kata Kunci: *Animal Crossing*, Sistem Warna Munsell, Warna, Desain Properti

## PENDAHULUAN

Warna seringkali dianggap sebagai hal yang sederhana dan mudah untuk dilewatkan. Namun, sebenarnya jika diterapkan dengan baik warna dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan dan kesan tertentu kepada audiens. Hal ini dikarenakan warna berfungsi sebagai identitas yang dapat menyampaikan informasi dan membangkitkan emosi atau *mood* tersendiri (Hartadi, Swandi, & Mudra, 2020). Saat ini, warna tidak hanya banyak diaplikasikan pada media visual cetak tetapi juga pada media hiburan digital yang familier dengan kehidupan sehari-hari masyarakat seperti film dan *video game*. Istilah *video game* tentunya bukanlah hal yang asing bagi masyarakat. *Video game* secara sederhana sendiri merupakan permainan berbasis digital yang melibatkan pemain, *software* atau program *game* tersebut, dan *hardware* sebagai perantara input atau output keduanya (Aji, 2014).

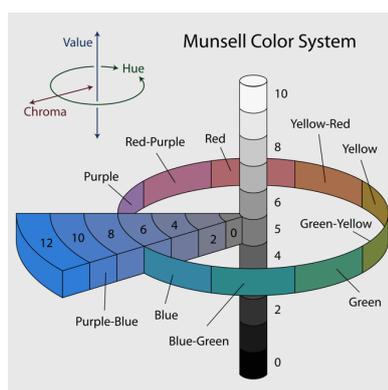
Dalam *video game*, desain *environment* merupakan hal yang penting karena dapat menunjukkan estetika, arsitektur, dan cerita yang ingin disampaikan dalam *game* tersebut (Bycer, 2018). Desain props sendiri merupakan bagian dari desain *environment* yang memegang peran krusial untuk mendukung skenario dalam sebuah *game* secara menyeluruh (Nelson, 2015). Dapat diambil sebagai contoh, *game* khusus *console* keluaran Nintendo tahun 2020 yakni “*Animal Crossing*”. Bagi orang awam sekali pun, mereka sudah dapat melihat bahwa sebenarnya

terdapat warna-warna tertentu yang dipilih untuk dipakai dalam properti-properti di dalam *game* tersebut. Pemilihan warna pada suatu *game* sendiri yang dilakukan oleh pencipta *game* tentunya bukanlah hal yang dilakukan dengan sembarangan, melainkan harus disesuaikan dengan genre, target usia, dan tema dari audiens. Dalam karya tulis jurnal ini, penulis berusaha menganalisis aplikasi dari sistem warna yang dicetuskan oleh Albert Henry Munsell terhadap desain properti atau *props* dari *game* simulasi “*Animal Crossing*” dengan menyinggung sedikit tentang sisi psikologis warna. Melihat bahwa industri *game* kian berkembang di Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pelaku industri kreatif mengenai aplikasi warna dalam *video game*.

## KAJIAN TEORI

### Sistem Warna Munsell

Sistem warna Munsell pada awalnya dicetuskan oleh guru besar seni dan seniman asal Amerika, Albert H. Munsell pada abad ke-19. Dengan adanya sistem warna ini, Munsell bercita-cita untuk menorganisir warna dan membuat panduan dasar praktis untuk memilih warna yang kemudian akan diaplikasikan ke dalam suatu karya seni (Bradley, 2014). Sistem Munsell mendistribusikan warna dalam bentuk diagram tiga dimensi sederhana.



**Gambar 1 Ilustrasi Sederhana Diagram Sistem Warna Munsell**  
(Sumber: vaneodesign, Bradley, 2014)

Sistem warna Munsell adalah basis dari tiga aspek warna yang sering dipakai pada saat ini yakni *hue*, *value*, dan *chroma* atau *saturation*. Dalam diagram warna tersebut *hue* ditempatkan melingkar mengelilingi pilar skala *value* secara horizontal, sementara *chroma* ditunjukkan melalui potongan lingkaran yang melebar secara gradual dari pusat diagram tersebut.

### Hue

*Hue* secara definisi adalah nama umum dari spektrum warna-warna murni yang membentuk sinar matahari. Warna-warna yang diketahui secara luas seperti warna merah, kuning, hijau merupakan warna *hue*. Munsell sendiri membagi *hue* menjadi sepuluh warna yang terdiri atas lima warna dasar yaitu merah, kuning, hijau, biru, ungu beserta campuran antara dua warna yang letaknya bersebelahan (Cooper, 1929). Sebagai contoh, diantara warna merah dan kuning terdapat warna “*yellow-red*” atau oranye yang sebenarnya adalah produk hasil kombinasi kedua *hue* tersebut.

## Value

*Value* dapat dideskripsikan sebagai gelap terangnya suatu warna atau *brightness*. Semakin terang dan dekatnya suatu warna dengan warna putih, maka dapat dikatakan bahwa warna tersebut memiliki *value* yang tinggi (Cooper, 1929). Sebaliknya, warna yang cenderung redup, gelap, serta dekat dengan warna hitam dapat dikategorikan dalam warna dengan *value* rendah (Ibid., 1929). Sebagai contoh, warna yang dicampurkan dengan putih (*tints*) tentunya memiliki *value* tinggi. Sementara itu, warna *shades* atau warna yang dicampur dengan warna hitam tergolong *value* rendah.



Gambar 2 Warna-warna *Tints* dan *Shades*  
(Sumber: dokumentasi milik pribadi)

Namun, tinggi rendahnya *value* tidak hanya dapat dilihat dalam warna *tints* dan *shades*. Setiap warna dasar murni atau *hue* masing-masing juga mempunyai *value* tersendiri. Sebagai contoh, warna ungu memiliki *value* yang lebih rendah apabila dibandingkan dengan warna kuning. Hal ini dikarenakan *hue* ungu cenderung terlihat lebih gelap.

## Chroma

Sementara itu *chroma* atau yang sering disebut dengan istilah saturasi adalah kepekatan dan intensitas suatu warna. Semakin tingginya saturasi suatu warna akan menjadi semakin terang dan kuat. Akan tetapi, jika warna tersebut memiliki saturasi yang rendah maka warna akan menjadi usang dan bahkan cenderung kelabu (*muted*).

## Teori Psikologi Warna

Warna tidak hanya sekedar keindahan atau estetik, warna juga merupakan bagian dari kehidupan manusia yang memiliki koneksi dengan emosi dan mempengaruhi seseorang secara sadar ataupun tidak sadar (Mahnke, Meerwein, & Rodeck, 2007). Manusia mempersepsikan pesan yang berbeda dari setiap warna. Secara umum, beberapa warna yang sering ditemukan sudah dianggap memiliki pesan khusus. Sebagai contoh, warna merah seringkali diasosiasikan dengan agresivitas, hawa panas atau kemarahan. Warna biru dianggap sebagai suatu warna yang merepresentasikan hawa dingin dan ketenangan. Akan tetapi, terkadang hal ini salah ditafsirkan. Ekspresi dan efek dari sebuah warna selalu dipengaruhi oleh *tone* warna tersebut, yang sangat dipengaruhi oleh *value* dan *chroma* (Mahnke, Meerwein, & Rodeck, 2007). Warna merah tidak secara mutlak selalu memberikan kesan panas dan agresif, warna merah dengan saturasi yang sangat rendah (merah pucat) dapat memberikan audiens kesan dingin dan pasif (Ibid., 2007).

## METODOLOGI

Dalam jurnal ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif studi pustaka yaitu dengan mencari sumber-sumber informasi yang tergolong relevan dengan topik jurnal. Pertama, penulis akan mencari gambar yang menunjukkan rancangan

desain properti dalam *game* “*Animal Crossing*” untuk dijadikan sebagai acuan. Kemudian, penulis akan menyangkutpautkan warna-warna dalam gambar desain properti tersebut dengan sistem warna Munsell yang secara garis besar terdiri atas *hue*, *value*, dan *chroma*. Dalam tahap berikutnya, ketiga aspek dalam sistem warna Munsell yang ditemukan dalam rancangan desain properti *game* “*Animal Crossing*” akan dianalisis dan dikaitkan dengan kemungkinan alasan aplikasi skema warna tersebut. Di bagian akhir, penulis akan menyimpulkan seisi jurnal dan memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi audiens.

## PEMBAHASAN

Dalam *video game* “*Animal Crossing*”, dapat dilihat bahwa mayoritas desain properti menggunakan warna-warna terang yang memiliki *value* tinggi (*tints*) atau warna *pastels*. Sebagai contoh dapat dilihat penggunaan warna pastels dalam desain properti seperti pada alat pemutar musik *gramophone*, bingkai foto kayu, tenda, dan bendera warna-warni. Sementara itu, juga terlihat bahwa warna yang diaplikasikan pada kebanyakan properti adalah warna *tints* dengan intensitas atau saturasi yang cenderung rendah sehingga terkesan sedikit pucat. Akan tetapi, cara aplikasi warna dalam permainan “*Animal Crossing*” ini dapat dikatakan cukup unik. Hal ini dikarenakan warna-warna yang terang tentunya dapat menarik perhatian audiens. Namun di saat bersamaan, warna-warna tersebut mengalami desaturasi sehingga terkesan lebih netral dan tidak terlalu mencolok bagi audiens.



**Gambar 3** Post dari Akun Twitter Resmi “*Animal Crossing*” Berkaitan dengan *Event* Baru  
Sumber: (twitter, Isabelle, 2021)

Sebagai contoh lainnya, penulis juga mencantumkan gambar kompilasi berbagai properti dari *game* “*Animal Crossing: New Horizons*” yang merupakan salah satu seri dari “*Animal Crossing*” sendiri. Dapat dilihat bahwa properti-properti yang di tambahkan ke dalam *game* untuk merayakan *Obon* atau *Bon Festival* pada bulan Juli 2021 silam tersebut juga memiliki skema warna tertentu. Warna-warna yang digunakan cenderung merupakan warna-warna cerah dengan *value* yang cukup tinggi. Sekali pun terdapat penggunaan warna yang gelap seperti warna hitam, saturasi dari warna hitam yang dipakai cenderung rendah sehingga memberikan kesan yang halus. Mirip dengan contoh sebelumnya, dapat dikatakan bahwa warna-warna tersebut tergolong warna *pastels*.



Bradley, S. (2014, March 24). Color Systems — Part 2. Retrieved September 19, 2021, from <https://vanseodesign.com/web-design/color-systems-2/>

Bycer, J. (2018, April 16). Level Design vs. Environment design: The Challenge of Crafting world. Retrieved October 16, 2021, from <https://superjumpmagazine.com/level-design-vs-environmental-design-b8d19992924e>

Cooper, F. G. (1929). *Munsell Book of Color* (1st ed.). Baltimore, Maryland: Munsell Color Company. Retrieved September 19, 2021, from <https://munsell.com/color-blog/munsell-book-of-color-1929-hue-value-chroma/>

Gibson, N. P. (2020, September 8). Animal Crossing Producer Says Players Are Mostly In Their 20s and 30s. Retrieved September 19, 2021, from <https://screenrant.com/animal-crossing-producer-players-age/>

Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020, April 1). Warna dan Prinsip Desain *User interface* (UI) dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka”. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 115-119. Retrieved September 11, 2021, from [https://www.researchgate.net/publication/340810204\\_WARNA\\_DAN\\_PRINSIP\\_DESAIN\\_USER\\_INTERFACE\\_UI\\_DALAM\\_APLIKASI\\_SELULER\\_BUKALOKA](https://www.researchgate.net/publication/340810204_WARNA_DAN_PRINSIP_DESAIN_USER_INTERFACE_UI_DALAM_APLIKASI_SELULER_BUKALOKA)

Isabelle. [animalcrossing]. (2021, May 22). Hello! Did you know that there's a silly event in England where folks roll a wheel of cheese down a hill and then chase after it? [Tweet]. Retrieved September 19, 2021, from <https://twitter.com/animalcrossing/status/1396088462823075847>

Khalili, N. (2010). *Colour communication in children's play environments* (Unpublished master's thesis). Carleton University. Retrieved September 19, 2021, from [https://curve.carleton.ca/system/files/etd/0a24b688-a5df-402c-beed-4493b4948531/etd\\_pdf/1d5b38751de051f93822ccd68d71e604/khalili-colourcommunicationinchildrensplayenvironments.pdf](https://curve.carleton.ca/system/files/etd/0a24b688-a5df-402c-beed-4493b4948531/etd_pdf/1d5b38751de051f93822ccd68d71e604/khalili-colourcommunicationinchildrensplayenvironments.pdf)

Lala. [\_sweetieloves]. (2021, July 29). Animal Crossing New Horizons Update [Tweet]. Retrieved September 19, 2021, from [https://twitter.com/\\_sweetieloves/status/1420675115549929472/photo/1](https://twitter.com/_sweetieloves/status/1420675115549929472/photo/1)

Meerwein, G., Rodeck, B., & Mahnke, F. H. (2007). *Color – Communication in Architectural Space* (1st ed.). Basel, Switzerland.: Birkhäuser Verlag AG. Retrieved September 19, 2021, from <https://vdoc.pub/documents/color-communication-in-architectural-space-4tb0o0ioi350>

Mercado, M. (2020, April 9). Psychologists Explain Why You're So Obsessed With 'Animal Crossing' Right Now. Retrieved September 19, 2021, from <https://www.bustle.com/p/why-animal-crossing-is-so-soothing-right-now-according-to-psychologists-22757232>

Nelson, S. (2015). *Photoshop for games: Creating art for console, mobile, and social games*. USA: New Riders. Retrieved September 12, 2021, from <https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321990204/samplepages/9780321990204.pdf>