

Perbandingan Representasi Berduka melalui Warna *Game Arise* dan *Game Gris*

Angela Adelin

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
Angela.adelin@gmail.com

Dianing Ratri

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
atri174@office.itb.ac.id

ABSTRAK

Warna adalah unsur seni yang sangat kaya akan rasa, informasi, dan peran. Warna menjadi pokok penting dalam penggerakan narasi visual. Salah satu contohnya adalah dalam sebuah gim, warna-warna tertentu dapat membantu pemain mengidentifikasi proses permainannya. Hal inilah yang menjadi fungsi utama warna dalam gim *Arise: A Simple Story* (2018) dan *GRIS* (2019). Kedua permainan ini memiliki tema berduka dengan memanfaatkan atmosfer warna pada tiap-tiap tahapan berdukanya. Dalam jurnal ini akan dibahas mengenai perbedaan serta persamaan narasi visual warna yang digunakan oleh kedua permainan serta bagaimana psikologi warna tersebut mampu mengartikulasikan emosi kompleks saat berduka. Penelitian menggunakan metode kualitatif komparatif berdasarkan teori psikologi asosiasi warna Goethe dan teori 5 tahap berduka Kubler-ross. Hasil dari penelitian ini ialah data komparasi asosiasi warna dari tiap tahap, visualisasi warna dari emosi berduka berdasarkan data kedua gim, dan kesimpulan bahwa asosiasi warna terbentuk dari karakter warna itu sendiri.

Kata Kunci: Narasi visual, Psikologi warna, Berduka, Gim video

PENDAHULUAN

Warna sebagai salah satu unsur inti dari karya seni memiliki muatan informasi tersendiri khususnya informasi mengenai rasa dan emosi. Warna dapat memberi stimulus (Elliot & Maier, 2014). Saat seseorang melihat warna kebanyakan waktu mereka akan mengasosiasikan warna-warna tersebut dengan perasaan atau informasi tertentu (Hanada, 2018; Wilms & Oberfeld, 2018). Pernyataan tersebut berarti bahwa warna secara sadar maupun tidak memberi efek terhadap perasaan manusia. Fenomena benang merah antara warna dan maknanya ini disebut sebagai fenomena psikologi warna (Elliot & Maier, 2012).

Emosi-emosi yang muncul memang tidak selalu sama untuk tiap orang namun, menurut jurnal CS Nijdam Niels "*Mapping emotions to color*" (2005:2) terdapat jajaran warna spesifik yang dapat diklasifikasi menjadi pelatuk emosi tertentu (Conte & Nijdam, 2005).

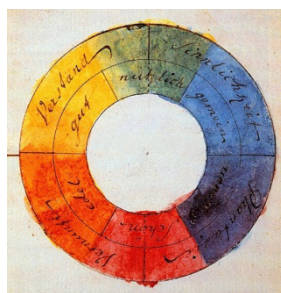
Penggunaan warna dengan benar dapat menggugah perasaan tertentu dalam diri seseorang termasuk perasaan berduka. Berduka adalah respons serta manifestasi emosi saat seseorang mengalami rasa kehilangan dan atau kematian organisme lain. (Kubler-Ross, 1969) Proses berduka dapat ditinjau menggunakan teori berduka karya Dr. Elisabeth Kubler-Ross., disampaikan bahwa proses berduka dibagi menjadi 5 tahap, yaitu, penolakan, marah, penawaran, depresi, dan penerimaan. Media narasi visual yang akan penulis paparkan ialah gim video. Gim video adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks, audio, maupun gambar yang memerlukan interaksi dari pemain untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Iman, 2013). Saat bermain gim video tidak hanya bermain demi mencapai suatu tujuan namun untuk mengetahui narasi dari gim yang mereka mainkan. Media gim video ini cukup unik dalam hal menggunakan unsur visual warna. Awalnya warna dalam gim video hanya digunakan sebagai pemberi informasi, namun sekarang dengan berkembangnya teknologi warna jadi memiliki fungsi yang lebih luas lagi.

Arise : A Simple Story dan *GRIS* adalah 2 contoh gim video yang belum lama rilis. Kedua gim ini memiliki tema yang berfokus dalam menyampaikan proses berduka dari karakter utama. Karakter dalam kedua gim sama-sama melewati berbagai *stage* yang merupakan interpretasi terhadap kelima tahapan berduka, teori dari buku *On Death and Dying* (1969) karya Dr. Kubler Ross. Di tiap *stage* berduka kedua gim ini menampilkan unsur visual warna yang unik hingga memunculkan pertanyaan bagaimana kedua permainan ini mengasosiasikan suatu warna dengan emosi di tiap-tiap tahapan berduka. Cara mereka menyampaikan kesan serta narasi berduka inilah membuat kedua gim menjadi objek studi kasus yang tepat untuk melihat bagaimana warna dapat menyampaikan dan diasosiasikan dengan emosi-emosi, bahkan yang kompleks sekalipun.

KAJIAN TEORI

Warna dan Asosiasinya

Dalam teori psikologi warna, Johann Wolfgang von Goethe "*Color Theory*" (1808-1810) dijelaskan bahwa warna memberi efek emosi terhadap orang-orang yang melihatnya (Goethe, n.d.). Kemiripan emosi yang dirasakan oleh orang-orang ini membuat orang lain terpicu untuk mengasosiasikan suatu warna dengan emosi tertentu.



Gambar 1. Model roda warna Goethe

Sumber : <https://fineartamerica.com/featured/color-wheel-johann-wolfgang-von-goethe.html>

Dalam model aslinya Goethe membagi warna menjadi pemicu emosi positif dan pemicu emosi negatif. (Goethe, n.d.) Beliau mengklasifikasi warna kuning, merah-kuning (jingga), dan kuning-merah (keemasan) masuk ke dalam kategori warna

yang memicu emosi positif seperti baik, mulia, indah, dan rasional. Sedangkan warna biru, biru-merah, dan merah-biru sebagai warna yang memicu emosi negatif seperti gelisah, menyerah, dan rindu.

Proses Berduka

Seperti yang telah penulis paparkan secara singkat di atas, penulis akan menggunakan teori 5 tahapan berduka oleh Kubler-ross dalam bukunya "*On Death and Dying*" (1969). Kubler menyatakan bahwa manusia melewati 5 tahapan emosi saat sedang berduka (Kubler-Ross, 1969). Tahapan pertama ialah *denial* atau penolakan, dideskripsikan sebagai suatu respons penyangga setelah seseorang mendengar berita yang mengejutkan. Penyangkalan berfungsi agar orang tersebut memiliki waktu untuk menenangkan diri dan seiring waktu, memobilisasi mekanisme pertahanan lain yang tidak radikal.

Tahap kedua adalah *anger* atau marah. Menurut Kubler marah merupakan tahap di mana seseorang sadar bahwa hal mengejutkan tadi memang terjadi pada dirinya dan ini membuat mereka merasa marah, gusar, iri hati, dan kebencian.

Bargaining atau tawar-menawar merupakan tahap saat seseorang terlihat cenderung lebih tenang, lebih ramah, dan lebih menyenangkan namun sebenarnya mereka masih memiliki rasa sakit yang belum pulih dan kini menjalani hari dalam andai-andai mereka sendiri. Mereka berpikir bahwa dunia akan baik hati bila mereka berpura-pura baik-baik saja.

Tahap keempat ialah *depression* atau depresi. Ini adalah tahap seseorang telah sadar dan menerima fakta bahwa impiannya tidak akan pernah menjadi kenyataan sekeras apa pun ia mencoba. Sering waktu mereka akan sadar bahwa masalah-masalah yang tadinya tidak mereka hiraukan makin menumpuk dan bertambah berat hingga membuat mereka merasa bersalah dan malu akan perbuatan mereka. Tetapi perasaan inilah yang akan memfasilitasi mereka untuk masuk ke tahap terakhir.

Acceptance atau penerimaan. Banyak orang yang menganggap tahap ini adalah saat seseorang kembali senang atau riang, padahal sebenarnya penerimaan lebih mirip dengan perasaan kosong atau hampa. Kekosongan ini berarti mereka telah meluapkan segala penolakan, kemarahan, angan-angan, dan kesedihan mereka. Kekosongan ini diperlukan untuk mempersiapkan mereka pada awal kehidupan dan rutinitas baru.

METODOLOGI

Untuk melihat asosiasi warna terhadap tahap-tahap dalam berduka dari kedua gim, maka penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif komparatif. Metode kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subyek secara holistic lewat penggambaran permasalahan (Moleong, 2018). Sedangkan penelitian komparatif adalah jenis penelitian kualitatif penelitian yang membandingkan suatu kelompok variabel dengan beberapa jenis sampel. (Sugiyono, 2013).

Penulis akan membandingkan dan menganalisis hasil sampel visualisasi tangkapan layar kedua gim yang merepresentasikan kelima emosi berduka dengan variabel-

variabel seperti berikut :

Konteks penjelasan tangkapan layar, deskripsi warna baik yang dominan (primer) maupun tidak (sekunder, aksen, dan lain-lain), asosiasi warna positif, dan asosiasi warna negatif dari kedua warna tersebut.





Pada bagian terakhir akan ditulis kesimpulan berupa deskripsi penggunaan warna apa yang paling dekat asosiasinya dengan kelima tahapan berduka, warna dari emosi berduka, dan perihal asosiasi warna itu sendiri.

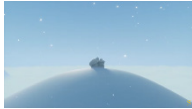
PEMBAHASAN

Komparasi akan dilakukan lewat tabel-tabel seperti berikut, dan dilanjutkan dengan pembahasan singkat tiap tahapan berduka dan warna yang paling muncul asosiasinya berdasarkan dari analisis kedua gim.

Analisis Game Arise: A Simple Story

Tabel 1 Analisis game Arise: A Simple Story





Tahapan	Konteks	Warna	Asosiasi positif	Asosiasi negatif
 Denial	karakter utama baru saja kehilangan anaknya akibat keguguran perasaan ini ialah awal mula dari dukanya.	Dominan : Biru-merah gelap, hitam Aksen : magenta redup	<i>Active, love, elegant, prestigious, romantic</i>	<i>Offensive, mean, restless, disorientation, gloom, mourn</i>
 Anger	Karakter masuk ke <i>stage</i> penuh api. Api tersebut melahap akar-akar pohon yang menyerupai impian berkeluarganya.	Dominan : Kuning, merah-kuning, saturasi tinggi Sekunder : Cokelat cenderung gelap	<i>Pleasant, warmth, energetic, passion</i>	<i>Aggression, pride, irritation</i>
 Bargaining	<i>Stage</i> ini karakter mencoba untuk menyatukan kembali platform-platform antara dirinya dan istri sambil terombang-ambing di tengah serpihan kaca yang pecah.	Dominan : Biru, biru gelap, hitam Aksen : Biru muda, putih	<i>Comfort, faithful, integrity,</i>	<i>Void, cold, somber</i>
 Depression	Istri dari karakter meninggal. <i>Distage</i> ini ia dikelilingi salinan dirinya sendiri namun mereka semua berwarna hitam dan selalu menatapnya.	Dominan : Hitam, abu-abu Aksen : Biru	<i>Elegant, formal, prestigious, calm</i>	<i>Mourn, gloom, disorientation, dispassionate, absent</i>


 Acceptance	Karakter sampai pada akhir permainan dan menerima kematiannya sendiri, lalu ia mendaki gunung dan menjadi batu di samping patung istri dan anaknya.	Dominan : Biru pucat Sekunder : Putih, abu-abu	<i>Calm, safety, clarified, tranquillity, understanding</i>	<i>Contemplative, defeat, bored</i>
--	---	---	---	-------------------------------------

Tabel 1 merupakan hasil komparasi antara konteks cerita, warna yang digunakan, asosiasi positif, dan asosiasi negatif gim *Arise*. Berdasarkan tangkapan layar dapat dilihat bahwa gim ini banyak menggunakan warna-warna gelap sebagai warna dominan. Penggunaan warna gelap yang diasosiasikan dengan emosi berduka sesuai dengan tradisi berduka serta konsensus umum yang masyarakat miliki.

Analisis Gim *GRIS*

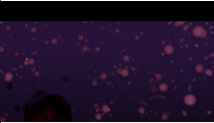



Tabel 2 Analisis game *GRIS*



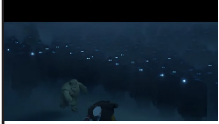

Tahapan	Konteks	Warna	Asosiasi positif	Asosiasi negatif
 Denial	Karakter utama terjatuh ke tengah dataran pasir yang mengarahkannya pada sebuah reruntuhan.	Dominan : Putih-keabuan, abu-abu, hitam	<i>Purity, safety, assertive, clean</i>	<i>Emptiness, surrender, dispassionate, absent, fragile</i>
 Anger	Setelah gagal bernyanyi karakter masuk ke <i>stage</i> penuh badai merah dan monster burung yang mengejanya.	Dominan : Merah, abu-abu Aksen : Hitam	<i>Serious, charm, passion, courage, enthusiasm</i>	<i>Rage, offensive, force, malice, wrath, fierce</i>
 Bargaining	Karakter gagal lagi untuk bernyanyi dan masuk ke <i>stage</i> yang dipenuhi pepohonan dan tumbuhan.	Dominan : Hijau Sekunder : Merah	<i>Bountiful, hope, peace, cheer, passion</i>	<i>Unpleasant, envy, quiet, cowardice, discord</i>
 Depression	Setelah gagal ke-3 kalinya ia masuk ke area penuh air yang mengharuskannya untuk menyelam dan masuk ke gua-gua.	Dominan : Biru, biru-merah Sekunder : Hitam Aksen : Putih	<i>Comfort, faithful, faith, deep, flowing</i>	<i>Frustration, corruption, sentiment, restless</i>

 <p>Acceptance</p>	<p>Akhirnya karakter menerima kematian ibunya dan ia berhasil bernyayi dan kembali ke area awal di mana terdapat reruntuhan dan patung ibunya.</p>	<p>Dominan : Biru muda, kuning-merah, hijau muda</p>	<p><i>Dreamy, celestial, soft, pure, soothing</i></p>	<p><i>Sterile, detached, lonely</i></p>
--	--	--	---	---

Tabel 2 merupakan hasil komparasi antara konteks cerita, warna yang digunakan, asosiasi positif, dan asosiasi negatif gim *GRIS*. Berdasarkan tangkapan layar dapat dilihat bahwa gim ini banyak menggunakan warna-warna dengan tingkat saturasi yang tinggi untuk warna dominan. Penggunaan warna ini jarang diasosiasikan dengan emosi berduka namun setelah dianalisis dapat menyampaikan emosi-emosi yang hadir dengan baik.

Tabel 3 Perbandingan kedua game

Tahapan	ARISE	GRIS	Komparasi
<p>Denial</p>			<p>Pendekatan yang dilakukan oleh kedua gim cukup berbeda. Biru-merah gelap dan putih abu-abu. Asosiasi positif dari kedua warna tersebut tidak memiliki persamaan namun asosiasi negatifnya sama-sama memiliki makna, kosong, terdistorsi, dan kehilangan arah.</p>
<p>Anger</p>			<p>Tahap ini memiliki banyak kesamaan, yang paling menonjol adalah penggunaan hue merah dan merah-kuning dengan saturasi yang tinggi. Hal tersebut dikarenakan asosiasi dari kedua warna tersebut memiliki banyak kesamaan. Lebih spesifiknya, asosiasi positif, energetik dan gairah, asosiasi negatif, agresi, menyinggung, murka, dan galak.</p>

<p><i>Bargaining</i></p>			<p>Pendekatan ini juga cukup jauh satu sama lain hal ini dikarenakan konteks dari kedua tahap berbeda. Dalam gim <i>Arise</i> karakter melakukan tawar-menawar untuk menyembunyikan kesedihannya itulah mengapa mereka menggunakan warna yang lebih dekat dengan depression. Sedangkan dalam gim <i>GRIS</i> karakter mencoba menyembunyikan amarahnya, maka terdapat banyak aksesoris merah. Asosiasi positif yang sama ialah keteguhan dan harapan namun tidak terdapat persamaan asosiasi negatif.</p>
<p><i>Depression</i></p>			<p>Kedua tahap sama-sama menggunakan warna biru gelap untuk tahap ini. Asosiasi positifnya adalah nyaman, tenang, dan dalam. Asosiasi negatifnya ialah, muram, tidak bersemangat, dan gelisah.</p>

<p><i>Acceptance</i></p>			<p>Tahap ini memiliki kemiripan, yaitu sama-sama menggunakan hue dengan brightness and saturasi yang tinggi. <i>Arise</i> menggunakan warna dominan biru sedangkan <i>GRIS</i> menggunakan campuran warna pastel. Kedua kombinasi warna ini memiliki kemiripan asosiasi positif utama, yaitu, menenangkan dan asosiasi negatif mengambang.</p>
--------------------------	---	---	--

Tabel 3 merupakan hasil komparasi antara kedua gim. Setelah dianalisis kedua gim memiliki lebih banyak perbedaan penggunaan warna dalam tiap tahapannya. Persamaan terletak pada tahap *anger* dan *depression* sedangkan, perbedaan terletak pada tahap *denial*, *bargaining*, dan *acceptance*.

Walaupun tahap yang direpresentasi sama, kedua permainan memiliki pendekatan warna yang berbeda satu sama lain. Perbedaan tidak membuat satu permainan mengungkapkan emosi lebih jelas daripada yang lain, tetapi membuktikan lewat asosiasi positif dan negatifnya bahwa suatu warna tidak terikat dengan emosi tertentu. Ikatan antara warna dan emosi muncul karena karakteristik warna itu sendiri.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan data hasil komparasi, maka dapat disimpulkan bahwa tiap warna memiliki asosiasi positif dan asosiasi negatif. *Denial* memiliki warna yang cenderung gelap, *anger* memiliki warna dominan merah, *bargaining* memiliki warna yang bisa dekat dengan marah maupun depresi, sesuatu yang cerah di tengah warna lain yang cenderung gelap, *depression* menggunakan warna biru gelap, dan *acceptance* adalah warna terang dengan *brightness* yang tinggi dan saturasi cenderung rendah. Berdasarkan kedua gim pun dapat disimpulkan bahwa warna dari emosi berduka ialah hitam, biru, dan merah-kuning





Gambar 2. Palet warna dari berduka, Gambar 3. Range warna dari berduka,
Gambar 4. Ship grey, warna berduka
Sumber : Dokumentasi penulis

Dapat disimpulkan juga bahwa asosiasi warna tidak selalu harus memakai warna yang sama atau berdekatan atau warna yang sudah menjadi konsensus umum. Asosiasi terbentuk atas dasar karakter warna itu sendiri. Penelitian ini masih jauh dari sempurna dan dapat dikembangkan lebih lagi salah satunya dengan melakukan wawancara bersama para *developer* gim dan *art director* dari gim tersebut untuk mengetahui lebih lanjut alasan pemilihan warna-warna dalam tiap tahap. Tambahan data tersebut dapat membantu penulis selanjutnya untuk menentukan asosiasi yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Conte, K., & Nijdam, N. A. (2005). *CS Nijdam Niels Mapping emotion to color*.
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2012). Color-in-Context Theory. *Advances in Experimental Social Psychology*, 45, 61–125. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-394286-9.00002-0>
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans. <http://Dx.Doi.Org/10.1146/Annurev-Psych-010213-115035>, 65, 95–120. <https://doi.org/10.1146/ANNUREV-PSYCH-010213-115035>
- Goethe, W. von. (n.d.). *Goethe's Color Theory*. Retrieved May 6, 2022, from <http://www.webexhibits.org/colorart/ch.html>
- Hanada, M. (2018). Correspondence analysis of color–emotion associations. *Color Research and Application*, 43(2), 224–237. <https://doi.org/10.1002/COL.22171>
- Iman, N. (2013). *Pembangunan aplikasi game hybrid shooter side-scrolling destroyer Garuda berbasis desktop*. UNIKOM.
- Kubler-Ross, E. (1969). *On Death and Dying*. Scribner.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (38th ed.). PT Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133305>
- Sugiyono. (2013). *VieMetode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&Dw article*. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=uUllujUAAAAJ&citation_for_view=uUllujUAAAAJ:9yKSN-GCB0IC
- Wilms, L., & Oberfeld, D. (2018). Color and emotion: effects of hue, saturation, and brightness. *Psychological Research*, 82(5), 896–914. <https://doi.org/10.1007/S00426-017-0880-8>