

REPRESENTASI NUANSA WARNA HOROR PSIKOLOGIS DALAM GAME “OMORI”

Linda Chikita - Dr. Irfansyah, M.Ds. - Dianing Ratri, S.Des.,M.Sc.,Ph.D.

Institut Teknologi Bandung

Email: lindachikita17@gmail.com , fandkv@fsrd.itb.ac.id, dianing.ratri@itb.ac.id

ABSTRAK

Genre game horor psikologis pada umumnya berfokus pada penggunaan warna hitam-putih atau monokrom untuk menyampaikan kondisi mental karakternya, namun tidak dengan game Omori. Game ini didominasi oleh penggunaan warna pastel dan warna neon dalam pencahayaan latarnya sehingga menawarkan pengalaman yang unik dibanding game dengan tema sejenisnya. Jurnal ini mengkaji penggunaan warna tersebut dari sisi teori psikologi warna dan psikologi horor menggunakan metode analisis konten visual untuk mencari tahu bagaimana peran nuansa warna dalam membangun efek horor psikologis. Berdasarkan hasil analisis, dominasi campuran warna yang sering muncul adalah hitam-putih dan merah yang merepresentasikan tema game Omori tentang mekanisme koping rasa sakit akibat duka dari kematian orang terdekat yang berlangsung terlalu lama.

kata kunci: nuansa, warna, horor psikologis, game horor.

ABSTRACT

The psychological horror game genre generally revolves around the use of black and white or monochrome colors to convey the mental condition of their characters, but not Omori. This game is dominated by the use of pastel colors and neon colors in environment so that it offers a unique experience compared to games with similar themes. This journal examines the use of color in using color psychology theory and horror psychology using visual content analysis methods to find out how the role of color nuances in building psychological horror effects. Based on the results of the analysis, the dominating mixture of colors that often appears is black-white and red which represents the theme of the Omori game about coping mechanisms of pain due to grief from the death of a loved one that lasts too long.

keyword: *nuances, color, psychological horror, horror game.*

PENDAHULUAN

“Omori” adalah game *RPG Maker* bergenre horor psikologis-surrealis yang dikembangkan oleh developer indie Omocat. Game ini telah dirilis pada tanggal 25 Desember 2020 oleh publisher Playism untuk PC di Steam dan telah mendapatkan review sangat positif (98% *Overwhelmingly Positive* dari 12.360 user di Steam) (*Omori on Steam*, n.d.). Salah satu alasan keberhasilannya karena nuansa horor yang dibawakan terbentuk dari harmonisasi visual antara warna hitam putih,

pastel, dan neon yang unik dibanding game sejenisnya.

Warna pastel adalah warna yang memiliki substansi rasio warna putih dan terkadang sedikit warna hitam sehingga menghasilkan warna yang lebih pucat (Wu, 2019). Istilah “pastel” sendiri terbentuk dari medium kapur dan *oil pastel* yang memberi kesan feminim, imut, dan kekanak-kanakan (Ngai, 2012).

Warna neon adalah warna versi sangat terang dari warna primer dan sekunder (Fussell,

2019). Warna neon pada awalnya adalah sebutan untuk gas alam Neon yang menghasilkan cahaya berwarna merah-jingga. Kini, kategori warna neon dipakai pada seluruh warna yang berpijar sangat terang.

Fenomena penerapan warna hitam putih dengan pastel maupun neon sebagai konsep nuansa game horor jarang ditemukan karena ketiga jenis warna tersebut memiliki sifat yang saling bertolak belakang. Namun game OMORI berhasil mengharmonisasikan ketiganya dalam tema horor psikologikal dengan masing-masing tema warna merepresentasikan setiap tingkatan psikologi karakter utama yang sedang menghadapi trauma akan masa lalunya.

Dalam game, pemain akan mengunjungi tiga dunia (*space*) saat berada di alam dunia mimpi (bawah sadar). Dunia pertama adalah White Space yang berisi kekosongan dan isolasi diri. Setelah keluar dari lewat pintu, pemain menuju dunia Dream Space yang berwarna pastel. Dunia tersebut adalah perwujudan dunia mimpi indah yang berisikan imajinasi dan suatu saat dapat “bocor” oleh Black Space, dunia kelam yang berisikan potongan memori dunia nyata yang umumnya berwarna hitam-putih dan sangat surreal. Ketiga dunia yang saling bertabrakan tersebut menjadi representasi kondisi mental Sunny, karakter utama dalam game OMORI.



Gambar 1 Tampilan Game OMORI
(sumber: <https://nichegamer.com>)

Jurnal ini bertujuan mengkaji warna sebagai konsep nuansa pada game horor dengan menggunakan teori psikologi warna (emosi negatif) dan psikologi horor. Diharapkan kedepannya, Jurnal ini dapat memperkaya referensi penggunaan warna dalam membangun nuansa horor pada karya-karya dalam media sejenisnya.

KAJIAN PUSTAKA

Psikologi Takut/Horor dalam Game Horor

Buku “*An Introduction to Studying Popular Culture*”, mendefinisikan ciri horor sebagai genre yang mewakili penekanan pada ekspresi tidak nyaman yang perlu ditahan (Strinati, 2000). Penekanan ekspresi ketidaknyamanan ini dapat dieksplorasi ke dalam beragam media, salah satunya adalah game.

Game horor adalah game yang memunculkan perasaan takut, ketegangan, dan jijik kepada pemain (Prohászková, 2012). Game memungkinkan pemain untuk berperan sebagai orang yang mampu berinteraksi

dengan makhluk halus maupun berada di dunia lain. Salah satu genre yang mengeksplorasi ketakutan dalam diri sendiri adalah horor psikologi.

Horor psikologi didasari oleh ketakutan yang dialami karakter utama, baik dari perasaan bersalahnya, kepercayaannya, maupun ketidakstabilan mentalnya (Proházková, 2012). Genre horror ini berakar dari trauma psikologis. Trauma terbentuk secara tidak sadar dan berhubungan dengan emosi, pikiran dan ingatan yang akan memberikan pengaruh yang signifikan pada pemikiran dan perilaku kita (Jung, 1997).

Dalam game, pemain akan mengeksplorasi psikologi karakter utama melalui narasi visual dengan tujuan mengenal cerita dibalik kemunculan trauma tersebut. Narasi visual dapat berisi: gambar (baik yang bergerak maupun diam); cerita dengan sudut pandang, ketertarikan pada perubahan sikap & tingkah laku; dan irisan dari subjek spesifik (Caputo, 2003). Jurnal ini hanya akan membahas bagian gambar (visual warna) dan cerita dengan sudut pandang (narasi/konteks dari visual).

Psikologi Warna

Warna sebagai bahasa visual terbentuk karena dua alasan. Pertama, terdapat kesepakatan bersama antara warna dan konsepsi terhadap warna tersebut dalam skala besar. Kedua, seperti layaknya bahasa, terdapat hubungan paradigma dan hubungan

sintagmatik ketika menyampaikan ide dan perasaan (Chunjing & Yunxia, 2009). Oleh karena itu, warna dapat menyampaikan informasi dan emosi.

Sebagai bahasa, warna memiliki kode simulasi dan kode representasi (Peters, 1990). Kode simulasi secara objektif menggambarkan objek yang dekat dengan kehidupan nyata, misalnya warna kuning yang identik dengan matahari dan warna hijau yang identik dengan tumbuhan. Selain itu, warna juga dapat menjadi sarana pendekatan emosi atau kondisi psikologis seperti kebahagiaan atau kesedihan dalam kode representasi.

Dalam genre horror, warna digunakan untuk meningkatkan perasaan horror melalui sugesti psikologis. Desainer menggabungkan beragam elemen dengan warna untuk menghasilkan perasaan negatif yang bercermin pada pengalaman di kehidupan sehari-hari lewat desain lingkungan maupun desain karakter pada media tersebut.

TABEL 1 Representasi Warna dalam Emosi Negatif

Warna	Arti Warna
Merah	Bahaya, rasa sakit, kekerasan,dll
Kuning	Busuk, kekacauan, kotor,dll
Hijau	Korosi, racun,dll
Biru	Kemurungan, hampa,dll
Hitam-Putih	Kematian, penindasan, jahat, duka, dll

(sumber: Pan Xiao Tian, 2019)

Representasi warna dalam emosi negatif juga sebelumnya telah dibahas dalam jurnal berjudul "*Color associations to emotion and emotion-laden words*" yang memberikan hasil yang kurang lebih sama dengan Tian (Sutton & Altarriba, 2016). Terdapat penambahan beberapa makna-makna seperti misalnya kecemburuan dan jijik pada warna hijau, kesepian pada warna biru, dan frustrasi pada warna merah yang akan dijadikan acuan dalam membahas topik .

METODE

Metode yang akan dipakai untuk menganalisis topik adalah analisis konten visual. Analisis konten visual adalah metode observasi tidak sistematis yang digunakan untuk mencoba hipotesa cara media merepresentasikan sesuatu tidak secara individu satu gambar melainkan sekelompok sampel yang diklasifikasikan menjadi tiap-tiap kategori (Bell, 2001), dalam kasus ini yang dibahas adalah warna. Tahapan analisis sebagai berikut:

1. Mengkategorisasi visualisasi game Omori yang merepresentasikan nuansa warna horor psikologi.
2. Mengkategorisasi nuansa warna horor game Omori berdasarkan teori psikologi warna (Representasi warna dalam emosi negatif). Pada bagian ini, gambar horor game Omori dikategorikan berdasarkan teori warna yang digunakan.

3. Menganalisis representasi nuansa warna game Omori. Pada bagian ini, analisis tentang warna-warna yang digunakan dalam game Omori sebagai nuansa horor dengan ciri-ciri warnanya berdasarkan teori yang digunakan.

PEMBAHASAN DAN HASIL

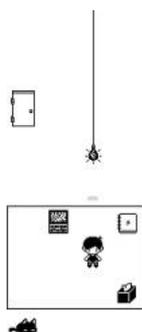
Pembahasan representasi warna dalam game Omori cukup banyak, namun dalam kajian akan dibatasi pada nuansa warna yang berhubungan dengan nuansa horor. Dalam game Omori, terdapat beberapa bagian tempat yang cukup kuat dalam menampilkan nuansa horor, yakni: *White Space*; *Dream Space*; dan *Black Space*. Oleh karenanya, nuansa warna horor yang dikaji dalam Jurnal ini akan memfokuskan bahasan warna horor yang muncul pada ketiga tempat tersebut.

White Space

White Space adalah dunia yang pertama kali pemain akan masuki. Tempat ini berisikan ruangan luas yang kosong dan hanya berisikan barang-barang kamar tidur seperti: lampu; buku sketsa; kotak tisu; laptop; kucing; serta pintu. Sisa dari ruangan tersebut kosong dan jika pemain pergi menjauh dari kamar maka akan dikejar oleh tangan dan dibawa kembali pada kamar tersebut.

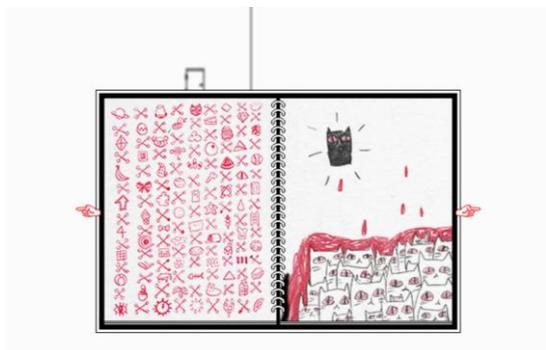
Keseluruhan dunia *White Space* ini didominasi oleh warna hitam, putih, dan merah. Warna Hitam-putih tidak hanya muncul sebagai latar dan properti lingkungan

saja, karakter Omori selama keseluruhan game tetap berwarna hitam-putih.



Gambar 2 Tampilan *White Space*
(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Warna merah sangat minim muncul dalam latar namun sangat mendominasi di buku sketsa Omori. Beberapa gambar yang muncul menjadi *foreshadow* cerita pada pemain, namun secara keseluruhan gambar yang ada tidak semuanya memiliki keterkaitan.



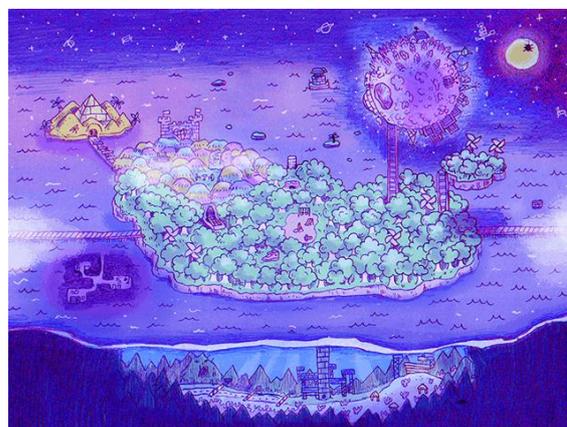
Gambar 3 Buku sketsa Omori
(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Dalam *storyline*, *White Space* merupakan zona nyaman Omori untuk mengisolasi diri, mematikan rasa, dan melupakan trauma masa lalunya. Sehingga berdasarkan pada tabel representasi warna dalam emosi negatif oleh Pan Xiao Tian (2019), dominasi warna hitam-putih

merepresentasikan kematian (mati rasa) dan duka. Di akhir cerita, pemain akan mengetahui penyebab traumanya berasal dari ketidaksengajaan karakter utama, Sunny, yang membunuh kakaknya, Mari. Warna merah kemudian menunjukkan Omori, alter-ego Sunny, yang mencoba membuat mekanisme *coping* dengan memberikan peringatan bahaya sebagai penunjuk jalan (tangan) pada pemain dan mengantar mereka menuju *Dream Space*.

Dream Space

Dream Space adalah dunia kedua yang pemain akan masuki. Dunia ini terdiri dari banyak wilayah yang dapat dieksplorasi oleh pemain, mulai dari luar angkasa (*Otherworld*) hingga bawah laut (*The Abyss*). Setiap wilayah memiliki atribut yang merepresentasikan bioma dari tempat tersebut.

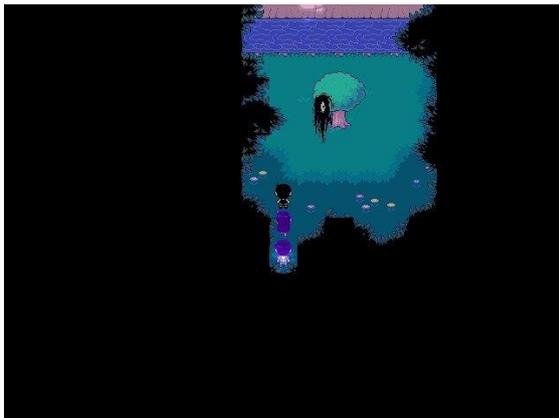


Gambar 4 *Dream Space/Head Space*
(sumber: <https://omori.fandom.com>)

Keseluruhan dunia *Dream Space* didominasi oleh warna-warna pastel gelap dan dingin dalam spektrum biru-hijau-merah. Atribut latar tempat dan karakter NPC normal

mayoritas menggunakan garis berwarna biru tua.

Pada bioma hutan (*Vast Forest*, *Pyrefly Forest*, *Lost Forest*) didominasi oleh warna hijau dan biru. Tempat yang menjadi salah satu tempat pertama yang dikunjungi pemain umumnya berisikan pepohonan, sungai, dan jalan setapak.



Gambar 4 *Vast Forest*

(sumber: Omori Youtube Gameplay)



Gambar 5 *Lost Forest*

(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Ketika mengeksplorasi daerah ini, Sunny sedang dalam tahap *denial* akan traumanya dengan memilih berpetualang bersama perwujudan teman-temannya saat masih bersahabat dekat (4 tahun yang lalu,

sebelum kematian Mari). Berdasarkan pada tabel representasi warna dalam emosi negatif oleh Pan Xiao Tian (2019), warna hijau merepresentasikan kecemburuan Omori terhadap kebahagiaan teman-temannya yang tidak tahu kenyataan yang terjadi, sedangkan warna biru merepresentasikan kemurungan Omori yang tidak dapat menceritakan kenyataan tersebut.

Bioma kedua adalah daerah penjara bawah tanah (*The Dungeon*) yang terhubung dengan kastil (*Sweetheart's Castle*).



Gambar 6 *The Dungeon*

(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Wilayah ini didominasi oleh warna ungu (merah-biru), merah muda, dan kuning. Atribut dalam daerah ini umumnya berupa furnitur kerajaan berlapis emas dan barang-barang penjara.

Pada bagian ini, pemain akan mengenal latar belakang Sweetheart, karakter antagonis yang egois dan narsistik, yang menjadi refleksi perwujudan keinginan terdalam Sunny. Berdasarkan pada tabel representasi warna dalam emosi negatif oleh Pan Xiao Tian (2019), kemunculan warna

merah muda dan ungu (biru-merah) merepresentasikan rasa frustrasi dan kesepian akan kehilangan kakaknya yang dia anggap sebagai *home*, rumah tempat dia merasa aman. Warna kuning juga menambah representasi kekacauan mental Sunny yang mulai mengingat kembali trauma masa lalunya.

Bioma ketiga adalah bawah laut (*Deeper Well, Slime Girls Lair*) yang didominasi oleh warna pastel dan neon dengan komposisi warna merah muda, ungu(biru-merah), dan biru.



Gambar 7 *Slime Girls Lair/Humphrey's Guts*

(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Slime Girls Lair berada di dalam perut Humphrey, paus raksasa yang rakus, yang berisi laboratorium Slime Girls dan organ dalam Humphrey. Dalam cerita, pemain akan dihadapkan pada bos yang cukup memakan waktu karena kerap menelan pemain kedalam beberapa layar perutnya hingga ke bagian perut terdalam yang gelap. Tempat yang dominan dengan warna merah muda ini, berdasarkan pada tabel representasi warna dalam emosi negatif oleh Pan Xiao Tian (2019), merepresentasikan bahaya dan keputusan

Omori dan teman-temannya dalam melanjutkan petualangan mereka karena tertahan di dalam perut ikan paus tersebut.

Setelah mengalahkan Humphrey, Omori dan teman-temannya akan memasuki *Deeper Well*. Latar terkadang akan berubah warna menjadi hitam merah saat narator berbicara mengenai kenyataan. Tempat ini memiliki atribut seperti laut dalam yang penuh dengan terumbu karang, air terjun, dan tumbuhan yang dapat menyala dalam gelap. Warna yang condong adalah warna biru dan merah.

Dalam cerita, *Deeper Well* merupakan tempat refleksi bagi pemain sebelum melanjutkan ke daerah selanjutnya yaitu *Black Space*. Pemain semakin mendekati inti dari trauma Sunny yang ditandai dari warna-warna yang berubah dari pastel menjadi neon.

Warna merah yang muncul saat narator berkomunikasi dengan Omori merepresentasikan peringatan bahaya yang akan datang jika terus mencoba mencari tahu kenyataan. Pemain akan mengetahui bahwa dunia *Dream Space* adalah fabrikasi dari Dreamer atau Omori untuk menjauhkan Sunny dari rasa sakit dari traumanya.



Gambar 8 Perjalanan menuju *Deeper Well*
(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Di *Deeper Well*, dominasi warna biru merepresentasikan perasaan hampa (berdasarkan pada tabel representasi warna dalam emosi negatif oleh Pan Xiao Tian (2019)). Pemain akan berkeliling di tempat yang kosong dan bertemu dengan karakter-karakter yang hanya akan memberikan *riddles* terkait asal usul dunia *Dream Space*.



Gambar 9 *Deeper Well*
(sumber: Omori Youtube Gameplay)

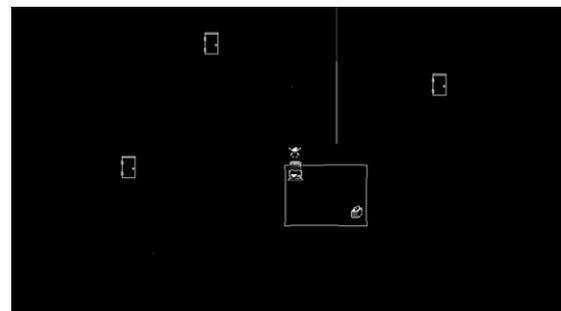
Pada tahap ini, Sunny yang awalnya *denial* akan kenyataan perlahan membuka diri untuk menghadapinya. *Dream Space* yang diciptakan sebagai mekanisme koping pun

mulai menunjukkan warna aslinya di *Black Space*.

Black Space

Black Space adalah tempat terakhir yang akan dimasuki oleh pemain. Dunia ini berisikan 19 pintu yang tersebar diseluruh ruangan mengelilingi tikar, kotak tisu, dan basket piknik milik Mari. Berbeda dengan *White Space*, pemain yang mengeksplor ke luar daerah utama hanya akan menemukan tempat kosong dan tidak disambut oleh tangan yang melayang.

Keseluruhan dunia *Black Space* didominasi oleh warna hitam-putih. Namun dalam beberapa tempat, terdapat warna neon dan warna pastel yang mengisi seluruh ruangan layaknya di *Dream Space* yang dapat dikunjungi dengan membuka salah satu pintu.



Gambar 10 *Black Space*
(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Pemain dapat masuk ke pintu secara acak namun akan selalu diarahkan pada urutan tempat secara kronologis. Dalam Jurnal ini urutan tempat yang akan dibahas adalah *Disco Area*, *Rain Area*, *Reef Area*, dan *Church of Something*.



Gambar 11 *Disco Area*

(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Disco Area didominasi oleh warna biru dan hijau neon. Tempat ini berisikan benda abstrak bertemakan rumah, kucing, dan warna pelangi. Ketika berinteraksi, pemain hanya akan mendapat pesan “*You are far away from home.*” Pada bagian ini, Omori dihadapkan oleh memorinya akan rumah dan kucing peliharaan kakaknya di *Faraway Town*, tempat tinggalnya saat insiden terjadi. Berdasarkan pada tabel representasi warna dalam emosi negatif oleh Pan Xiao Tian (2019), warna biru merepresentasikan kemurungan yang dialami Sunny akan memori benda yang berkaitan dengan kakaknya. Kemudian, kehadiran warna hijau kelam merepresentasikan korosi. Omori berusaha mengkorosikan benda tersebut menjadi bentuk yang abstrak dengan warna pelangi yang campur aduk tidak bermakna.



Gambar 12 *Rain Area*

(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Rain Area didominasi oleh warna merah muda yang pucat. Tempat ini hanya berisikan pohon tidak berdaun, bebatuan, genangan air hujan, rumput dan bunga, lampu, lompat tali, dan karakter kepala Mari. Karakter Mari akan berbicara “*Expand your mind.*” Pada bagian ini, Sunny diingatkan oleh masa lalunya bermain di bawah hujan dan pesan dari Stranger, entitas diri Basil, yang mengingatkan Sunny untuk mencari dirinya dan menghadapi kenyataan. Berdasarkan pada tabel representasi warna dalam emosi negatif oleh Pan Xiao Tian (2019), warna merah muda (merah-putih) dapat merepresentasikan rasa sakit yang dirasakan akibat duka berkepanjangan. Tempat yang relatif tenang ini mengingatkan pemain bahwa Mari sangat menyayangi Sunny walau bentuknya di dunia ini telah sangat terdistorsi.



Gambar 13 Reef Area

(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Reef Area adalah daerah yang mirip dengan *Deeper Well* namun didominasi oleh warna merah-hitam dengan atribut terumbu karang, air terjun, kawah yang berisi air merah, dan badan teman Omori. Berdasarkan pada tabel representasi warna dalam emosi negatif oleh Pan Xiao Tian (2019), warna merah merepresentasikan kekerasan sedangkan hitam merepresentasikan kematian. Omori membuat fabrikasi dunia *Dream Space* terus menerus sehingga banyak alternatif teman-teman Sunny yang dinonaktifkan secara terpaksa dan dibuang kedalam *Black Space* dalam bentuk yang mengerikan (dipodiumkan, berendam dalam kawah, dan tergeletak di tanah).

Setelah melewati beberapa pintu, pemain dapat memilih untuk langsung melanjutkan ke pintu merah yang terbuka di *Black Space*. Pintu ini akan membawa pemain menuju *Church of Something*, replika gereja *Faraway Town* yang berada di atas bukit bersalju.



Gambar 14 Church of Something

(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Church of Something didominasi oleh warna hitam-putih. Tempat ini berisikan furnitur gereja pada umumnya seperti patung, altar, kursi gereja, karpet, dan vas bunga. Di puncak altar terlihat Basil yang sedang terperangkap oleh *Something* Basil, personifikasi trauma insiden Basil yang muncul akibat membantu Sunny dalam fabrikasi kematian bunuh diri Mari. Dalam cerita, Omori menghapus keberadaan Basil di *Dream Space* berkali-kali dengan brutal setiap dia mencoba mengingatkan Sunny akan kenyataan. Warna hitam-putih yang merepresentasikan penindasan menjadi sangat mengerikan bagi pemain karena selama berada di *Black Space*, Omori terus membunuh Basil ketika akan berbicara tentang kenyataan kepada pemain. *Something* Basil kemudian memakan Basil.



Gambar 16 Singgasana Omori
(sumber: Omori Youtube Gameplay)

Jika pemain memilih untuk menyelamatkan Basil, Omori akan masuk ke *Something* Basil dan mengejar Basil yang ditarik oleh tangan melayang. Pemain akan memasuki daerah yang penuh dengan warna merah dan hitam. Tempat tersebut berisikan darah, potongan jari, tangan melayang, tangga,

dan singgasana. Warna merah merepresentasikan bahaya dan kekerasan lewat pengkhianatan Omori terhadap Sunny. Omori yang awalnya dapat dikendalikan oleh pemain kemudian berkhianat dan membunuh Basil dengan pisanya. Dia duduk di singgasana dan menatap pemain dengan muka yang terdistorsi. Warna hitam merepresentasikan Omori yang jahat, alter ego yang selama ini bertugas melindungi Sunny dengan terus menutup kenyataan dari traumanya dengan segala cara akhirnya memilih untuk melawan Sunny.

Dari keseluruhan tempat yang sudah dianalisis, warna-warna yang dominan dari tiap dunia telah dirangkum dalam tabel-tabel berikut:

TABEL 2 Hasil Analisis Warna Dunia *White Space*

Tempat	Atribut dan Karakter	Narasi/Konteks	Palet Warna	Makna Warna
<i>White Space</i>	Buku Sketsa, Kotak Tisu, Lampu Bohlam, Laptop, Kucing, Pintu	Tempat isolasi diri, mematikan rasa, dan melupakan trauma masa lalu Sunny	Hitam- Putih Merah	Kematian rasa, duka akan kematian Mari Mekanisme koping, peringatan akan bahaya, dan penunjuk jalan

TABEL 3 Hasil Analisis Warna Dunia *Dream Space*

Tempat	Atribut dan Karakter	Narasi/Konteks	Palet Warna	Makna Warna
<i>Bioma Hutan (Vast Forest, Pyrefly Forest, dan Lost Forest)</i>	Pepohonan, Sungai, Jalan Setapak	Sunny sedang dalam tahap denial akan traumanya dengan memilih berpetualang bersama perwujudan teman-temannya saat masih bersahabat dekat (4 tahun yang lalu, sebelum kematian Mari).	Hijau Biru	Kecemburuan Omori terhadap kebahagiaan “teman-temannya” yang tidak tahu kenyataan yang terjadi Kemurungan Omori yang tidak dapat menceritakan kenyataan tersebut.
<i>Bioma Bawah Tanah (The</i>	Furnitur kerajaan berlapis emas,	Pemain akan mengenal latar belakang Sweetheart, karakter antagonis yang egois dan	Ungu Merah Muda	Rasa frustrasi dan kesepian akan kehilangan kakaknya yang dia anggap sebagai home

Tempat	Atribut dan Karakter	Narasi/Konteks	Palet Warna	Makna Warna
<i>Dungeon Dan Sweetheart's Castle</i>	Barang-Barang Penjara	narsistik, yang menjadi refleksi perwujudan keinginan terdalam Sunny.	Kuning	Kekacauan mental Sunny yang mulai mengingat kembali trauma masa lalunya.
<i>Bioma Laut (Slime Girls Lair)</i>	Laboratorium Slime Girls, Organ Dalam Humphrey	Pemain akan dihadapkan pada bos yang cukup memakan waktu karena kerap menelan pemain kedalam beberapa layar perutnya hingga ke bagian perut terdalam yang gelap.	Merah Muda	Bahaya dan keputusan Omori dan teman-temannya dalam melanjutkan petualangan mereka karena tertahan di dalam perut ikan paus tersebut.
<i>(Deeper Well)</i>	Terumbu Karang, Air Terjun, Tumbuhan yang dapat menyala dalam gelap	Tempat refleksi bagi pemain sebelum melanjutkan ke daerah selanjutnya yaitu Black Space, yang dekat dengan inti dari trauma Sunny. Pemain akan berkeliling di tempat yang kosong dan bertemu dengan karakter-karakter yang hanya akan memberikan riddles terkait asal usul dunia Dream Space.	Merah Biru	Peringatan bahaya yang akan datang jika terus mencoba mencari tahu kenyataan Kehampaan, pengosongan diri sebelum menghadapi kenyataan

TABEL 4 Hasil Analisis Warna Dunia *Black Space*

Tempat	Atribut dan Karakter	Narasi/Konteks	Palet Warna	Makna Warna
<i>Disco Area</i>	Benda abstrak bertemakan rumah, kucing, dan warna pelangi	Omori dihadapkan oleh memorinya akan rumah dan kucing peliharaan kakaknya di Faraway Town, tempat tinggalnya saat insiden terjadi.	Biru Hijau	Kemurungan yang dialami Sunny akan memori benda yang berkaitan dengan kakaknya Korosi, Omori berusaha mengkorosikan benda tersebut menjadi bentuk yang abstrak dengan warna pelangi yang campur aduk tidak bermakna.
<i>Rain Area</i>	Pohon tidak berdaun, Bebatuan, Genangan air hujan, Rumput dan bunga, Lampu, Lompat tali, Karakter kepala Mari	Sunny diingatkan oleh masa lalunya bermain di bawah hujan dan pesan dari Stranger, entitas diri Basil, yang mengingatkan Sunny untuk mencari dirinya dan menghadapi kenyataan.	Merah- Putih (Merah Muda)	Rasa sakit yang dirasakan akibat duka berkepanjangan.
<i>Reef Area</i>	Terumbu karang, Air terjun, Kawah yang berisi air merah, Badan teman-teman Omori	Tempat pembuangan alternatif teman-teman Sunny yang dinonaktifkan secara terpaksa dan dibuang kedalam Black Space dalam bentuk yang mengerikan (dipodiumkan, berendam dalam kawah, dan tergeletak di tanah).	Merah Hitam	Kekerasan (penyiksaan) Kematian akibat nonaktif paksa

Tempat	Atribut dan Karakter	Narasi/Konteks	Palet Warna	Makna Warna
<i>Church of Something.</i>	Furnitur gereja seperti patung, altar, kursi gereja, karpet, dan vas bunga	Basil yang sedang terperangkap oleh <i>Something Basil</i> . Omori telah menghapus keberadaan Basil di Dream Space berkali-kali dengan brutal setiap dia mencoba mengingatkan Sunny akan kenyataan	Hitam- Putih	Penindasan Omori terhadap Basil ketika akan berbicara tentang kenyataan kepada pemain.
	Darah, Potongan jari, Tangan melayang, Tangga, dan Singgasana	Omori berkhianat pada Sunny dan membunuh Basil, dia kemudian duduk di singgasananya	Merah Hitam	Bahaya dan kekerasan lewat pengkhianatan Omori terhadap Sunny. Omori yang jahat, alter ego yang selama ini bertugas melindungi Sunny dengan terus menutup kenyataan dari traumanya dengan segala cara akhirnya memilih untuk melawan Sunny.

TABEL 5 Frekuensi Warna dalam Game Omori

Palet Warna	Makna Warna	Frekuensi
Merah	Bahaya, rasa sakit, kekerasan,dll	7
Kuning	Busuk, kekacauan, kotor,dll	1
Hijau	Korosi, racun,dll	2
Biru	Kemurungan, hampa,dll	3
Hitam-Putih	Kematian, penindasan, jahat, duka, dll	4
Jumlah		17

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, game Omori telah efektif dalam membangun representasi nuansa psikologis horor dengan narasi visual melalui warna sesuai dengan emosi negatif yang diterapkan pada cerita/konteks. Pemain dapat menangkap detail cerita melalui warna, atribut, dan karakter yang muncul pada latar. Tanpa berinteraksi dengan NPC, pemain dapat langsung paham situasi yang dihadapi oleh Sunny dan bagaimana Omori meresponnya untuk menjaga kestabilan dunia *Head Space* ini. Dengan menganalisis konten visual latar melalui teori psikologi warna(emosi negatif)

dan psikologi horor, dapat ditemukan korelasi antara cerita dengan warna yang digunakan. Kolerasi dapat secara langsung sebagai bagian dari narasi cerita maupun sebagai pen suasana horor itu sendiri.

Berdasarkan hasil analisis, dominasi campuran warna yang sering muncul adalah hitam-putih dan merah yang merepresentasikan tema game Omori tentang mekanisme koping rasa sakit akibat duka dari kematian orang terdekat yang berlangsung terlalu lama. Emosi negatif lain yang sering muncul dalam cerita seperti kemurungan dan hampa direpresentasikan pada warna biru sebagai dominasi ketiga.

Secara garis besar, peranan warna dalam representasi nuansa psikologi horor sangat besar dampaknya dalam membangun rasa imersif bagi pemain melalui narasi visualnya (gambar dan cerita).

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, P. (2001). Content Analysis of Visual Images. In *The Handbook of Visual Analysis*. SAGE Publications Ltd.
- Caputo, T. C. (2003). *Visual Storytelling: The Art and Technique*. Watson-Guptill Publications.
- Chunjing, Q., & Yunxia, T. (2009). The ideographic function of color language in movie animation works. *Journal of Shanghai University*, 16(6), 40–50.
- Fussell, G. (2019, September 25). *The Origins, History, and Design Power of Neon Colors*. <https://www.shutterstock.com/blog/neon-colors-history-design>
- Jung, C. G. (1997). *The Collected Works Of C.G Jung*. Reform Publishing House.
- Ngai, S. (2012). Our Aesthetic Categories: Cute, Zany, Interesting. In *Harvard University Press*.
- OMORI on Steam. (n.d.). Retrieved April 20, 2021, from <https://store.steampowered.com/app/150690/OMORI/>
- Peters, J. M. (1990). *Pictorial Signs and the Language of Film*. China Film Press.
- Prohászková, M. V. (2012). The Genre of Horror. *American International Journal of Contemporary Research*, 2(4), 132–142.
- Strinati, D. (2000). *An Introduction to Studying Popular Culture*. Routledge.
- Sutton, T. M., & Altarriba, J. (2016). Color associations to emotion and emotion-laden words: A collection of norms for stimulus construction and selection. *Behavior Research Methods*, 48(2), 686–728. <https://doi.org/10.3758/s13428-015-0598-8>
- Wu, L. Z. (2019). *The Pastel Palette: Artifice, Digitization, and Ambivalent Aesthetics*. SCMS.