Vol.2, No.1, Juli-Oktober 2023, hal. 1-11
p-ISSN: 2962-7397, e-ISSN: 2962-7117
https://doi.org/10.30998/cipta.v2i1.1974

PENGGUNAAN WARNA SEBAGAI REPRESENTASI KEKUASAAN KOLONIAL DALAM PERANCANGAN FILM ANIMASI *LOST IN GOLD*

Crisansyah Achmadi, Rista Ihwanny*
Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara
Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten, Indonesia
***Penulis Korespondensi:** rista.ihwanny@umn.ac.id

Abstrak. *Lost in Gold* merupakan film animasi pendek yang mengangkat isu kekuasaan kolonial dalam konteks eksploitasi sumber daya, kelas sosial, dan juga perburuan liar. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bagaimana isu kekuasaan kolonial tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan warna. Teori warna digunakan untuk membantu melakukan pemilihan kombinasi warna yang tepat. Teori warna yang dipakai meliputi teori warna *analogous, tetradic, monochromatic*, dan juga pengaturan *value.* Selain teori warna, penulis juga menggunakan teori psikologi warna untuk menjelaskan makna dari setiap warna yang digunakan. Warna-warna yang digunakan untuk menerapkan isu kekuasaan kolonial tersebut adalah warna merah, kuning, biru, dan hijau. Warna merah digunakan untuk warna mantel yang digunakan oleh karakter utama. Warna kuning digunakan untuk warna rambut dan juga kancing sebagai aksen dari mantel yang dipakai oleh karakter utama. Warna biru digunakan sebagai warna pada langit, laut, dan latar belakang hutan dari kejauhan. Warna hijau digunakan untuk warna hutan beserta dengan pepohonan, dedaunan, dan semak-semak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan pemilihan warna dan juga kombinasi warna yang sesuai, isu kekuasaan kolonial bisa diterapkan ke dalam film animasi *Lost in Gold*.

Kata Kunci: Teori Warna, Kekuasaan Kolonial, Animasi, *Lost in Gold*

Abstract. *Lost in Gold is a short-animated film that raises the issue of colonial power in the context of resource exploitation, social class, and poaching. This research aims to explain how the issue of colonial power can be realized through the use of color. Color theory is used to help in choosing the right color combination. The color theory used includes analogous, tetradic, monochromatic, and also value settings. In addition to color theory, the author also uses color psychology theory to convey the issue of colonial power by using the meaning of each color used. The colors used to implement the issue of colonial power are red, yellow, blue, and green. Red is used for the color of the coat used by the main character. Yellow is used for the color of the hair and also buttons as an accent of the coat worn by the main character. Blue is used as the color of the sky, sea and the background of the forest from a distance. Green is used for the color of the forest along with trees, leaves, and bushes. It can be concluded that by using colors selection and also appropriate color combinations, the issue of colonial power can be applied to the Lost in Gold animated film.*

Keywords*: Color Theory, Colonial Power, Animation, Lost in Gold.*

Pendahuluan

Kolonialisme merupakan puncak dari kapitalisme. Karena itu, kolonialisme tidak bisa lepas dari keserakahan, perburuan, dan juga eksploitasi sumber daya. Salah satu eksploitasi yang terjadi di masa kolonial dan sekarang adalah maraknya perburuan liar. Perburuan liar kerap menyebabkan punahnya satwa-satwa endemik Indonesia. Salah satu satwa yang keberadaannya terancam karena perburuan liar adalah Badak Jawa yang culanya kerap diburu untuk dijual sebagai komoditas eksotis. Perburuan liar menjadi cerminan dari keserakahan manusia itu sendiri dan menjadi salah satu wujud dari kapitalisme. Tema tersebut yang menjadi fokus utama dalam film animasi pendek *Lost in Gold*.

Animasi adalah cara berkomunikasi melalui serangkaian gambar yang menciptakan ilusi gerakan. Gambar-gambar ini dapat dibuat dengan menggunakan berbagai bahan seperti gambar yang dibuat dengan tangan atau yang dibuat dengan komputer, kayu, tanah liat, dan kertas yang digunting. Menganimasikan pada dasarnya adalah bentuk bercerita dengan menggunakan serangkaian gambar yang dirancang dan dimanipulasi untuk menyampaikan pesan kepada orang lain maupun diri sendiri (Hu, 2010).

Lost in Gold merupakan film animasi pendek 2D yang berlatar pada pertengahan abad ke-18 di Hindia Belanda. Animasi ini menceritakan tentang seorang saudagar kaya yang berasal dari Belanda bernama Hendrik yang diserang oleh bajak laut dan akhirnya terdampar di sebuah pulau terpencil tak berpenghuni di Hindia Belanda. Demi bertahan hidup, Hendrik pun berkelana di pulau tersebut dan bertemu dengan seekor badak bercula emas. Seiring berjalannya waktu, mereka pun membangun ikatan persahabatan. Namun, Hendrik mulai dikuasai oleh keserakahan lalu membunuh sahabatnya sendiri dan mengambil cula emasnya. Hendrik berusaha kembali ke tempat asalnya dengan menggunakan rakit yang telah dibuat bersama sahabatnya, tetapi dia tenggelam di tengah perjalanannya.

Konsep Media

Media yang digunakan untuk perancangan ini adalah film animasi. Tujuan dari ditulisnya penelitian ini adalah untuk memaparkan bagaimana isu kekuasaan kolonial dapat diwujudkan dalam film animasi *Lost in Gold* terutama pada aspek pewarnaan. Untuk masyarakat atau akademisi secara umum penelitian ini juga memberikan kesadaran dan juga edukasi bahwa kekuasaan kolonial sangatlah dekat dengan kapitalisme, salah satu bentuknya merupakan perburuan liar. Film animasi ini direncanakan akan tayang di festival-festival film, serta diikutsertakan dalam perlombaan film animasi.

Lost in Gold adalah animasi fiksi pendek bergenre drama dan petualangan dengan mengangkat tema keserakahan. Animasi ini memiliki durasi yang berkisar antara empat hingga lima menit. Terdapat dua karakter utama dalam animasi ini yang pertama adalah seorang saudagar Belanda bernama Hendrik dan yang kedua adalah seekor badak bercula emas. *Lost in Gold* mengambil konsep latar tempat pada pertengahan abad ke-18, yang mana pada era ini Indonesia masih berada di bawah kekuasaan kolonial Belanda. Animasi ini disajikan dalam bentuk 2D dan menggunakan dua teknik berbeda dalam proses animasinya, yaitu *frame by frame* dan juga *cut-out*. Resolusi yang digunakan adalah 1920 x 1080 piksel. Pembuatan cerita pada naskah menggunakan struktur tiga babak dan dalam merancang karakter menggunakan *Three Dimentional Character.*

This work is licensed under a CC-BY-NC

Konsep Perancangan

Teori Warna

Tingkat kecerahan atau kegelapan yang relatif dari suatu warna disebut dengan *value*. *Value* memiliki peran penting dalam memberikan penekanan dan menentukan hirarki visual dalam suatu komposisi. Dalam menentukan suatu komposisi, efek dari value bersifat relatif dan ditentukan oleh tingkat kecerahan atau kegelapan dari semua elemen lain dalam susunan visual. Semakin besar perbedaan *value* antara komposisi elemen dan latar belakang, semakin tampak kontrasnya (Sherin, 2012)

Warna *analogous* dikenal sebagai kombinasi dari dua atau lebih warna yang saling berdekatan. Warna-warna ini terdiri atas warna primer, sekunder, dan tersier yang bersebelahan. Contohnya, biru, biru hijau, dan hijau membentuk rangkaian warna *analogous*. Warna-warna ini memiliki *tone* yang serupa. Namun, dengan sedikit meluaskan kisarannya dengan menyertakan warna lain yang berdekatan, misalnya, hijau, biru hijau, biru, dan biru ungu, dapat memperkenalkan dinamika baru ke dalam campuran. Untuk lebih meningkatkan variasi dalam pengelompokan *analogous*, berbagai macam intensitas terang dan gelap bisa disatukan (Eiseman, 2017).

Tetradic menggunakan dua pasang warna komplementer, dengan total empat warna. Skema warna ini bisa menjadi tantangan dan juga rumit, bahkan bagi individu yang berpengalaman dan imajinatif. Namun demikian, hasil dari penggunaan *tetradic* bisa sangat luar biasa, sering kali menghasilkan kombinasi yang dramatis dan menawan secara visual (Eiseman, 2017). Skema warna *monochromatic* adalah menggunakan satu warna yang sama dengan menggabungkan *shades, tones,* dan *tints* yang berbeda-beda. Skema ini berfokus pada satu warna tertentu, sehingga sangat efektif dalam menyampaikan esensi inti dan pesan yang dimaksudkan dari warna tersebut.

Psikologi Warna

Warna lebih dari sekadar aspek visual karena memiliki makna dan kemampuan untuk membangkitkan emosi. Cara respon individu terhadap warna berkontribusi pada pemahaman mereka terhadap informasi dan bahkan dapat mempengaruhi perilaku dan pengambilan keputusan. Para psikolog telah menunjukkan ketertarikan untuk memahami bagaimana warna mempengaruhi alam bawah sadar dan bagaimana pengaruh ini membentuk pemahaman manusia tentang dunia. Bagi para desainer psikologi warna memiliki kepentingan teoritis dan praktis. Pengetahuan ini memiliki potensi untuk memberdayakan para desainer agar dapat berkomunikasi dengan target audiens mereka secara lebih efektif (Sherin, 2012).

Warna merah dalam buku *Color Design Workbook: A Real-world Guide to Using Color in Graphic Design* diasosiasikan dengan api, dan darah. Makna positif dari warna merah adalah gairah, cinta, darah, energi, antusiasme, kegembiraan, panas, dan kekuatan. Makna negatif dari warna merah melambangkan amoralitas, kekejaman, revolusi, pertempuran, kemarahan, dan agresi. Warna merah memiliki perbedaan makna berdasarkan sudut pandang kebudayaan masing-masing seperti contohnya di Afrika warna merah gelap melambangkan kematian, di Prancis warna merah melambangkan maskulinitas (Morioka et al., 2006).

Warna biru dalam buku *Color Design Workbook: A Real-world Guide to Using Color in Graphic Design* diasosiasikan dengan laut dan langit. Makna positif dari warna biru adalah kecerdasan, keadilan, kesetiaan, kedamaian, maskulinitas, kesejukan dan pengetahuan. Makna negatif dari warna biru melambangkan apatis, dingin, keterpisahan, dan depresi. Warna biru memiliki perbedaan makna berdasarkan sudut pandang kebudayaan masing-masing seperti

This work is licensed under a CC-BY-NC

contohnya di Iran warna biru merupakan warna berkabung, dan dalam tradisi pengantin di barat, warna biru berarti cinta (Morioka et al., 2006). Selain itu warna biru yang lebih gelap memberikan suasana misteri dan hal yang tidak diketahui. Warna biru tua yang condong ke arah warna hitam, mempertahankan makna kekuatan dari warna hitam tersebut, hal ini merupakan alasan mengapa seragam polisi atau pilot menggunakan warna biru tua (Eiseman, 2017).

Warna kuning dalam buku *Color Design Workbook: A Real-world Guide to Using Color in Graphic Design* diasosiasikan dengan sinar matahari. Makna positif dari warna kuning adalah kecerdasan, kebijaksanaan, optimisme, idealisme, ceria, dan gembira. Makna negatif dari warna kuning melambangkan kecemburuan, tipu daya, kehati-hatian, dan pengecut. Warna kuning memiliki perbedaan makna berdasarkan sudut pandang kebudayaan masing-masing seperti contohnya di India merupakan simbol pedagang atau petani, di Jepang sendiri warna kuning diasosiasikan sebagai keberanian (Morioka et al., 2006).

Warna hijau dalam buku *Color Design Workbook: A Real-world Guide to Using Color in Graphic Design* diasosiasikan dengan lingkungan alami dan tanaman. Makna positif dari warna hijau adalah kesuburan, kejujuran, alam, kesuksesan, pertumbuhan dan penyembuhan. Makna negatif dari warna hijau melambangkan kurang pengalaman, racun, korosi, iri hati, dan keserakahan. Warna hijau memiliki perbedaan makna berdasarkan sudut pandang kebudayaan seperti contohnya budaya suku asli Amerika, kehendak dan kemauan manusia dihubungkan dengan warna hijau (Morioka et al., 2006).

Kolonialisme

Kolonialisme merupakan suatu bentuk penguasaan atau pengendalian suatu perilaku individu, kelompok maupun wilayah oleh individu atau kelompok lain (Putri & Clayton, 2020). Bentuk kolonialisme secara umum dapat diartikan sebagai ide gerakan dalam masyarakat sebagai tanggapan atas tidak menguntungkannya lagi kondisi alam. Hal ini didasari sejak gaya hidup nomaden ditinggalkan oleh manusia, keperluan akan pangan lebih mendesak dibandingkan dengan keperluan akan papan. Hal ini termasuk tempat tinggal, daerah kekuasaan, & luas wilayah, ataupun sistem politik. Oleh karenanya, mereka harus menerima kondisi wilayah yang sudah dikuasai sebagai tempat tinggal mereka.

Para tokoh poskolonial menghasilkan teori-teori dan memetakan berbagai macam kolonialisme, salah satu diantaranya adalah kolonialisme eksploitasi. Sesuai dengan namanya paham kolonialisme ini adalah paham yang bermaksud untuk mengeksploitasi sumber daya manusia dan sumber daya alam. Hal ini sejalan dengan aturan pokok dalam kolonisasi yaitu dengan ataupun tidak mengikutsertakan masyarakat pribumi, dalam mengeruk habis sumber daya oleh pengkoloni. Sebagai contohnya, Belanda pada periode pertama mendirikan VOC untuk mengeksploitasi nusantara, dan pada periode dua memakai hegemoni pemerintahan (Miftakhuddin, 2019)

Dengan perbekalan berupa persenjataan dan teknologi yang mereka anggap lebih mumpuni dari pada bangsa Portugis, bangsa Belanda pun berniat untuk memperoleh rempah-rempah dari nusantara. Hal ini terbukti dengan kedatangan Cornelis de Houtman ke tanah Indonesia pada akhir abad ke-16. Sayangnya, ketidakmampuan Cornelis de Houtman dalam mengatur prajuritnya dan perbekalan yang dimilikinya membuatnya terusir kala itu. Sepeninggal Cornelis de Houtman, perusahaan-perusahaan ekspedisi Belanda mulai berlomba-lomba memperebutkan rempah-rempah di Indonesia, yang kemudian bergabung menjadi VOC.

VOC inilah yang kemudian berniat untuk mengusir bangsa-bangsa lain yang kemungkinan menjadi pesaing dalam memperoleh rempah-rempah Indonesia, seperti Portugis. Hal ini terbukti ketika Belanda memerangi Portugis di tanah Ambon, Meskipun begitu, walau telah

This work is licensed under a CC-BY-NC

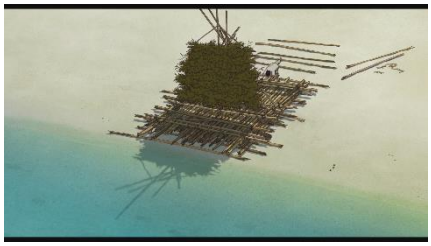
memenangkan pertempuran di Ambon, Belanda semakin berambisi untuk memonopoli perdagangan di nusantara. Pemimpin VOC kala itu, Jan Pieterszoon Coen tidak segan menghalalkan berbagai cara demi tujuan kongsi yang dipimpinnya. Salah satu caranya adalah dengan memerangi warga lokal di daerah nusantara. Untuk merealisasikan tujuannya itu, bangsa Belanda juga mulai menyingkirkan negara-negara pesaing lainnya seperti Inggris sehingga rempah-rempah di Indonesia hanya bisa dimonopoli oleh Belanda.

Tidak hanya menyebabkan kolonialisme, dampak kapitalisme dapat dilihat dalam bentuk kelas sosial. Dalam bukunya berjudul *Capital Volume 3,* Karl Marx menjelaskan bahwa kapitalisme melahirkan tiga kelas utama yaitu kelas buruh, kelas kapitalis, dan kelas pemilik tanah. Dalam perkembangannya, kelas sosial terbagi menjadi dua, yaitu kelas borjuis diwakili oleh kelas kapitalis dan pemilik tanah yang memiliki alat-alat produksi dan menguasai proses pengeluaran, Sementara itu, kelas proletar merupakan buruh yang dipandang sebagai 'obyek' yang menjual tenaga mereka demi upah yang rendah (Ismail & Ramli, 2012).

Tahapan Kerja

Proses praproduksi dimulai dari *brainstorming* dengan membicarakan tema yang akan diambil. Penulis bersama-sama dengan kelompok mengambil keputusan untuk membuat animasi bertema keserakahan dengan mengangkat isu kekuasaan kolonial. Tokoh utama dalam cerita merupakan seorang berkebangsaan Belanda bernama Hendrik dan seekor badak bercula emas, dengan latar tempat pada pertengahan abad ke-18. Cerita ini dikembangkan menjadi sebuah naskah dengan menggunakan struktur 3 babak dan dilanjutkan membuat *storyboard*.

Pada tahapan praproduksi, penulis bersama dengan kelompok mengumpulkan referensi dari segi visual maupun cerita. Karya film animasi yang kami jadikan referensi dalam pembuatan animasi *Lost in Gold* merupakan animasi berjudul *The Red Turtle* (2016) dan *Love Death + Robots: Season 3. Episode 9, Jibaro* (2022).



Gambar 1. Mendorong rakit
(Sumber: *The Red Turtle,* 2016)

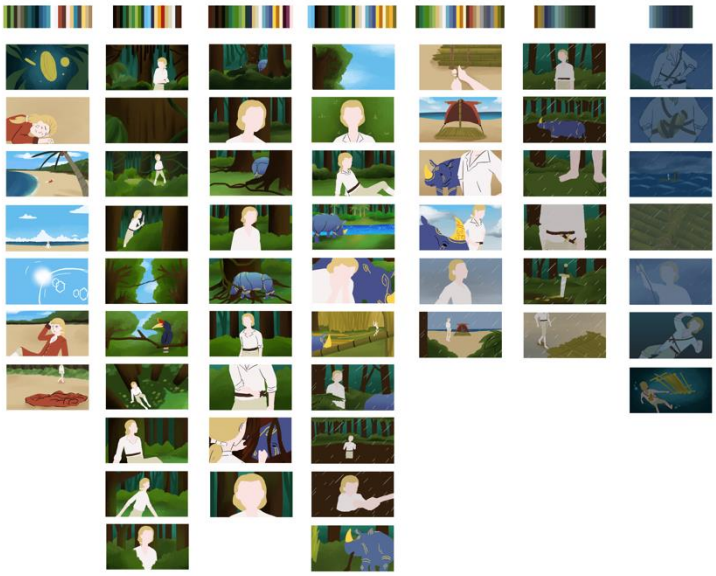
Gambar 2. Karakter laki-laki dan penjaga hutan
(Sumber: *Love Death & Robots: Season 3*, 2022)

Penulis memakai teori kekuasaan kolonial dan juga menggunakan teori warna dan psikologi warna untuk bisa menerapkan unsur kolonialisme pada animasi *Lost in Gold*. Teori

This work is licensed under a CC-BY-NC

warna mencakup kumpulan prinsip-prinsip dasar yang dapat diterapkan untuk menghasilkan kombinasi warna yang harmonis. Konsep-konsep ini divisualisasikan melalui berbagai diagram, *color wheels*, segitiga, dan bagan, yang membantu dalam memahami interaksi, memilih dan memadukan warna, serta menyusun palet yang menarik secara visual (Morioka et al., 2006). Dalam masyarakat yang serba cepat saat ini, di mana penilaian awal mereka tercipta hanya dalam hitungan detik, membuat warna memiliki arti penting bagi para desainer yang ingin menarik minat audiens dan mengkomunikasikan informasi secara efektif di tengah-tengah masyarakat. Warna sebagai tanda baca, berkontribusi pada harmoni visual, dan berfungsi sebagai medium yang ampuh dalam mengekspresikan makna (Sherin, 2012).

Tahap produksi dimulai ketika *storyboard* selesai dibuat dan sudah menjadi sebuah *animatic.* Dalam tahap ini penulis bersama dengan sutradara membuat *color script* untuk setiap *scene* dari *storyboard*. Penulis sebagai *colorist* juga mengerjakan hal teknis dengan menerima gambar yang sudah di *clean up* oleh *clean up artist* untuk diwarnai. Penulis mewarnai gambar dengan menggunakan palet warna yang sudah tersedia sebagai acuannya menggunakan perangkat lunak *toonboom harmony.*



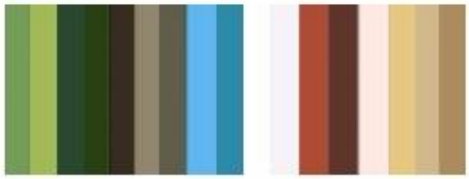
Gambar 3. *Color Script*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Hasil Perancangan

Pada bagian ini, akan dimunculkan tiga *scene* dari film animasi *Lost in Gold* yang merepresentasikan kekuasaan kolonialisme. *Scene* yang dipilih adalah *scene* 2, 12 dan 14. Ketiga *scene* tersebut dipilih karena warna-warna yang digunakan dapat memunculkan isu kekuasaan kolonialisme. *Scene* 2 menggambarkan tokoh Hendrik yang terdampar di pulau. *Scene* 12 menggambarkan Hendrik yang ingin membunuh sahabatnya yaitu sang badak, dan *scene 14* menggambarkan Hendrik yang pergi meninggalkan pulau dengan membawa cula emas badak bersamanya.

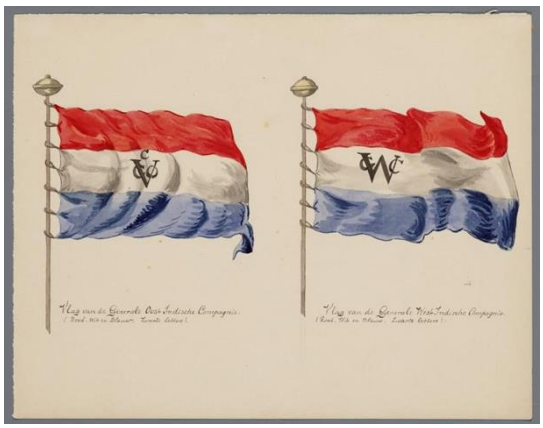
This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 4. Hendrik terdampar (*Scene* 2)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 5. *Color Script Scene* 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Scene 2 menggambarkan Hendrik yang terdampar di pulau dan berada di pesisir pantai. Penulis menggunakan teori warna *tetradic* dengan memilih warna merah dan kuning sebagai warna utama, warna hijau untuk daerah hutan dan biru untuk warna langit sebagai pelengkap dan juga penyeimbang. Warna biru dan hijau diasosiasikan sebagai alam, menyiratkan tanah baru atau alam yang akan dijajah. Warna merah yang diaplikasikan pada mantel Hendrik menurut psikologi warna memiliki makna kekuatan, untuk menggambarkan bahwa meskipun Hendrik terdampar tapi ia masih memiliki kekuatan. Selain itu warna merah sering dikaitkan dengan kekuasaan. Hal ini mewakili Hendrik yang merupakan seseorang saudagar kaya yang memiliki kuasa dari tempat asalnya. Kekuatan dan kekuasaan identik dengan seorang penguasa yang tentu saja menguasai suatu wilayah. Ketika mengacu kepada sejarah di Indonesia, VOC yang sedang berkuasa pada masa itu, juga menggunakan unsur warna merah pada bendera mereka.



Gambar 6. Bendera VOC
(Sumber: *Nationaal Militair Museum*, 2023)

Warna kancing pada mantel yang dipakai oleh Hendrik menggunakan warna kuning, seperti terlihat pada gambar 4. Warna kuning dalam beberapa kebudayaan merupakan simbol

This work is licensed under a CC-BY-NC

dari pedagang, maka dengan menggabungkan warna merah dan kuning akan menunjukkan karakter Hendrik yang merupakan seorang saudagar dari kalangan kelas borjuis. Selain itu warna kuning dengan unsur keemasan sering dikaitkan dengan kemewahan dan kekayaan. Penggunaan warna kuning pada rambut Hendrik juga menunjukan bahwa Hendrik merupakan karakter yang superior dan memiliki kasta kelas yang tinggi. Tidak jarang kita melihat karakter pada animasi yang memiliki rambut kuning atau pirang merupakan karakter yang memiliki *privilege,* kaya raya, atau berasal dari kalangan kelas atas. Seperti contohnya, Tsumugi Kotobuki dari *K-ON!* (2009) yang merupakan anak orang kaya, Dustiness Ford Lalatina dari *Konosuba* (2016) yang merupakan seorang bangsawan.

Gambar 7. Tsumugi Kotobuki
(Sumber: *K-ON!*, 2009)

Gambar 8. Dustiness Ford Lalatina.
(Sumber: *Konosuba*, 2016)

Gambar 9. Hendrik hendak membunuh badak (*Scene* 12)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 10. *Color script scene* 12
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Scene 12 menggambarkan Hendrik yang hendak membunuh badak untuk diambil culanya. Penulis memakai teori warna *monochromatic* dengan warna yang dipilih adalah warna hijau. Warna hijau digunakan pada hutan termasuk daun, dan juga semak-semak bersama dengan komponen lainnya. Dengan mengatur *shades, tones,* dan *tints* maka akan menghasilkan berbagai kombinasi dari warna hijau. Warna hijau berdasarkan psikologi warna memiliki makna negatif yang berarti keserakahan. Keserakahan berkaitan dengan sifat-sifat dari kolonialisme yang cenderung ingin menguasai dan juga mengontrol. Selain itu pada *scene* ini penulis juga ingin menunjukkan kelas sosial dan juga perburuan satwa yang dilakukan oleh tokoh Hendrik. Untuk memperkuat hal tersebut dan juga untuk menambah kesan dramatis, maka pada *scene* ini *value* dari warna hijau diatur sedemikian rupa menjadi lebih gelap.

Gambar 11. Hendrik berlayar dan meninggalkan pulau (*Scene* 14)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Gambar 12. *Color Script Scene* 14
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Scene 14 menggambarkan Hendrik yang pergi berlayar meninggalkan pulau setelah berhasil membunuh badak dan mengambil culanya. Penulis memilih warna biru dengan menggunakan teori warna monochromatic. Warna biru digunakan pada warna langit, laut dan beberapa komponen lain. S*hades, tones,* dan *tints* diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan variasi dari warna biru. *Value* diubah menjadi lebih gelap, untuk menciptakan

This work is licensed under a CC-BY-NC

suasana dramatis dan mendukung cuaca hujan pada *scene i*ni. Warna biru dipilih karena menurut psikologi warna, terutama warna biru tua, memiliki makna kekuatan karena warna biru gelap mempertahankan makna kekuatan yang dibawa oleh warna hitam. Hal ini selaras dengan Hendrik yang berhasil membunuh badak dan pergi meninggalkan pulau, menyiratkan Hendrik yang kembali memiliki kekuatan dan juga kembali ke kelas borjuis yang sebelumnya sempat menjadi kelas proletar ketika terdampar. Dahulu ketika masa kolonial warna biru digunakan sebagai seragam VOC dan juga sebagai salah satu unsur penyusun warna bendera mereka.

Gambar 13. *Dutch East India Company Soldier*
(Sumber: www.dutchgenealogy.nl, 2023)

Simpulan

Animasi dapat menjadi sebuah medium untuk menyampaikan suatu informasi. Salah satu aspek penting dalam animasi yang mendukung dalam hal tersebut adalah warna. Penggunaan warna dengan kombinasi yang sesuai dapat menyampaikan informasi secara tepat dan bahkan bisa mengubah suasana hati penonton secara emosional. Tema dan juga isu mengenai kekuasaan kolonialisme yang di dalamnya termasuk perjuangan kelas sosial, eksploitasi sumber daya dan juga perburuan satwa dibawakan melalui animasi *Lost in Gold*, salah satunya dalam konteks pewarnaan. Penulis sebagai *colorist* dengan menggunakan teori-teori yang ada dapat menerapkan isu kekuasaan kolonial tersebut pada animasi pendek *Lost in Gold*.

Warna-warna yang digunakan dalam animasi *Lost in Gold* dalam merepresentasikan kekuasaan kolonialisme adalah warna merah, kuning, biru dan hijau. Warna merah melalui mantel Hendrik merepresentasikan kekuatan dan kekuasaan. Warna kuning melalui kancing mantel Hendrik dan juga warna rambut merepresentasikan kemewahan dan kekayaan. Warna biru digambarkan melalui warna langit mendung, dan laut beserta komponen lainnya merepresentasikan kekuatan. Warna hijau digambarkan melalui hutan beserta komponen lain di dalam *scene* tersebut dalam merepresentasikan keserakahan.

Penulis mengharapkan dengan adanya karya tulis ini bisa memberikan manfaat bagi mereka yang membaca ketika ingin menciptakan sebuah karya, baik itu berupa animasi maupun bukan. Harapan lainnya dari penulis adalah mereka yang membaca tulisan ini bisa lebih mengerti dan juga paham akan pentingnya kegunaan warna dalam memproduksi suatu animasi dan juga peran penting dari seorang *colorist* di dalamnya. Kelanjutan dari karya ini ke depannya akan diikutsertakan ke berbagai lomba dan juga festival film terutama di Indonesia.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Daftar Pustaka

Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony, pantone edition: expert color information for professional results*. Rockport Publishers.

Hu, T. G. (2010). *Frames of anime: culture and image-building*. Hong Kong University Press.

Ismail, I., & Ramli, Y. M. (2012). Karl Marx dan konsep perjuangan kelas sosial (Karl Marx and the concept of social class struggle). *International Journal of Islamic Thought*, 1, 27-33. https://ssrn.com/abstract=2335859

Miftakhuddin. (2019). *Kolonialisme: Eksploitasi dan pembangunan menuju hegemoni*. CV Jejak. https://doi.org/10.31219/osf.io/7ms6v

Morioka, N., Adams, S., & Stone, T. L. (2006). *Color design workbook: A real-world guide to using color in graphic design*. Rockport Publishers.

Putri, L. A., & Clayton, K. (2020). The identity issue of the colonized and the colonizer in cloud nine by Caryl Churchill. *International Journal of Cultural and Art Studies* (IJCAS), 04. https://www.researchgate.net/publication/342868955_The_Identity_Issue_ of_the_Colonized_and_the_Colonizer_in_Cloud_Nine_by_Caryl_Churchi ll

Sherin, A. (2012). *Design elements, Color fundamentals: A graphic style manual for understanding how color affects design*. Rockport Publisher.

This work is licensed under a CC-BY-NC