

## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan industri kreatif pada bidang animasi sudah semakin meluas dan semakin banyak animator-animator dari Indonesia yang semakin handal dalam membuat film animasi. Banyak film animasi local yang sudah berani maju ke festival film loka dan internasional. Salah satunya film Candy Monster yang berhasil menembus pada dua festival film internasional. (Kompas.com, 2020)

Karena fenomena inilah, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melaksanakan program pengembangan sastra yang menghasilkan produk pemodernan sastra berupa 32 film animasi legenda nusantara sebagai wujud upaya mereka dalam menyukseskan animasi Indonesia. (Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022). Proyek ini dilaksanakan untuk mengembangkan legenda Indonesia dalam bentuk film animasi 2D dan 3D.

Atas dasar itu penulis memutuskan untuk mengikuti proyek ini dan memilih peran sebagai asset creator karena penulis berpikir dari semua peran yang tersedia, penulis merasa posisi ini paling sesuai dengan kemampuan dan minat penulis. Penulis juga beranggapan bahwa posisi asset creator merupakan posisi yang vital untuk menyokong peran kru lainnya yang terlibat dalam proyek animasi 2D Pesut Siut, khususnya pada posisi environment artist dan character designer. Karena pada proyek animasi 2D ini keharmonisan antara design character, environment, serta aset menjadi poin penting dalam keseluruhan visual film animasi ini.

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan hanya pada pembahasan aset tumbuhan dan biosungai yaitu, Eceng Gondok, Pohon Gaharu, Ikan Tempe dan Ikan Haruan. Penulis berharap dapat menerapkan semua ilmu yang penulis dapatkan selama proses perkuliahan dalam proyek ini secara maksimal.

## 1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan elemen biotik environment pada film animasi 2D “Pesut Siut”. Pada pembahasan kali ini penulis akan membatasi pada :

1. Ikan Tempe, Ikan Haruan, Pohon Gaharu, Eceng Gondok
2. Warna, gaya visual

## 1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara pembuatan dan penerapan elemen biotik dalam film animasi 2D “Pesut Siut”. Dari penelitian ini penulis juga bisa menambahkan pengetahuan dan mengerti mengenai elemen biotik yang terdapat pada film animasi 2D “Pesut Siut”.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. 2D Animation

2D animation adalah gambar bergerak yang menciptakan ruang dua dimensi termasuk karakter, background, VFX, dll. Ilusi ini tercipta ketika gambar diurutkan bersama dari waktu ke waktu. Biasanya dalam 1 detik terdapat 24 frame (24 gambar). Secara konvensional animasi dapat dilakukan pada ‘2s’ yang berarti 1 gambar untuk 2 frame. Dengan ini dapat menghemat waktu dan biaya produksi dan memberikan kesan animasi 2D yang unik (Nadia, 2022).

### 2.2. Gaya Visual

Dari hasil diskusi dengan tim praktisi dan sutradara penulis mendapatkan referensi seperti gambar

Tabel 2.1. Referensi

No	Gambar	Judul Animasi
----	--------	---------------