

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
----	--------	---------------

1		Baby Shark
2		Sea of love
3		Poyo
4		Ranking of Kings

Dari tabel diatas ditemukan kesamaan yaitu menggunakan warna dasar yang kontras akan satu dengan yang lainnya. Banyak menggunakan bentuk bulat dalam pembuatan tokoh. Tidak menggunakan Shadow yang banyak. Untuk pewarnaan juga tidak menggunakan gradasi warna.

Berdasarkan prinsip *appeal* yang dijelaskan oleh Alan Backer (2015), dalam proses pembuatan karakter, proses penyederhanaan desain karakter adalah hal yang

penting, karena karakter yang dibuat secara rumit akan sulit digerakan tim animator nantinya.

Saat ingin menggambar salah satu yang terpenting adalah memilih bentuk. Bentuk adalah hal dasar yang digunakan untuk mendefinisikan sesuatu beserta fungsinya. Menurut Tillman (2011) bentuk kotak mempresentasikan Stabilitas, kepercayaan, kejujuran, kesesuaian, keamanan, kesamaan, dan kejantanan. Bentuk segitiga mempresantasikan aksi, keagresiffan, energi, kelicikan, konflik dan ketegangan. Sedangkan bentuk lingkaran memprsentasikan kelengkapan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, persatuan, perlindungan, dan kekanakanakan.



Gambar 2.1. Karakter Sederhana
(Creative Character Design, 2011)

Pada gambar 2.1. karakter terlihat sederhana dan tidak memiliki banyak informasi untuk diproses. Kalau kita mengukur tinggi karakter ini kita bisa melihat bahwa karakter ini hanya memiliki tinggi dua kepala dengan bagian terbesarnya adalah kepalanya. Alasan di balik kepala besar dan mata besar adalah untuk membuat karakternya lucu dan tidak terlalu mengancam. Juga garis yang digunakan pada karakter sangat minimalis (Tillman, 2011).

2.3. Warna

Asal mula warna dalam perfilman adalah hitam putih. Warna dapat mempengaruhi kita secara emosional, psikologis, bahkan secara fisik tanpa kita sadari. Warna dalam film dapat membangun harmoni atau ketegangan dalam sebuah adegan atau membawa perhatian pada tema utama.

Pada gambar 2.1. karakter terlihat sangat sederhana dan tidak memiliki banya informasi yang harus diproses. Karakter diatas hanya menggunakan warna paling dasar dan tidak menggunakan gradasi warna ataupun corak. Warna-warna ini lebih mudah dipelajari oleh kelompok usia 0-4 tahun (Tillman, 2011).

Banyak penonton memiliki reaksi serupa terhadap warna tertentu. Warna merah melambangkan tindakan, kepercayaan diri, keberanian, energi, peperangan, bahaya, kekuatan, tekad, gairah, keinginan, kemarahan, dan cinta. Kuning melambangkan kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, kehati-hatian, penyakit, kecemburuan, pengecut, kenyamanan, keaktifan, optimisme, dan perasaan berlebih. Biru melambangkan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, keyakinan, kecerdasan, kepercayaan, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, keseriusan, kehormatan, dingin, dan kesedihan. Ungu melambangkan kebangsawanan, keanggunan, kecanggihan, misteri, kesetiaan, sihir, ambisi, kekayaan, pemborosan, kebijaksanaan, martabat, kemandirian, dan kreativitas. Hijau melambangkan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, kemewahan, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, kejujuran, iri hati, masa muda, dan penyakit. Jingga melambangkan keceriaan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, kesuksesan, dan kebijaksanaan. Hitam melambangkan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kekuatan, depresi, dan duka. Sedangkan putih melambangkan kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, kemandulan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan (Tillman, 2011).

2.4. Unsur Biotik Sungai Mahakam Kalimantan Timur

Komponen biotik merupakan komponen yang terdiri dari makhluk hidup sebagai pengisi ekosistem (Nurul, 2022). Manusia, hewan dan tumbuhan termasuk komponen biotik yang terdapat dalam suatu ekosistem (Djohar, 2017). Sungai Mahakam yang merupakan latar tempat film animasi “Pesut Siut” memiliki berbagai macam hewan sungai seperti Ikan Tempe, Ikan Lalang, Ikan Baung, Ikan

Haruan, Ikan Lais kecil, dll. Tidak hewan saja tetapi ada tumbuhan seperti Eceng Gondok, Pohon Tember, Pohon Gaharu, dll.

Ikan Tempe sepiintas terlihat mirip dengan ikan Puyu, namun ikan tempe bentuk tubuhnya cenderung lebih besar dan lebar dan sulit ditemukan dalam jumlah banyak. Ikan Haruan atau Ikan Gabus memiliki bentuk kepala yang menyerupai ular, berwarna gelap dengan corak kuning dibagian bawah badannya.

Pohon Gaharu memiliki daun yang lancip alias meruncing pada bagian ujungnya, batangnya memiliki warna hitam pekat yang merata serta memiliki aroma harum khas yang pekat saat dipotong atau disayat (Dekoruma, 2018). Eceng gondok hidup mengapung di air dan kadang-kadang berakar dalam tanah, memiliki daun yang licin dan berwarna hijau, kelopak bunganya berbentuk tabung.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Pesut Siut adalah animasi 2D dari salah satu proyek Pemodernan Sastra yang diadaptasi dari Legenda Pesut Mahakam. Penulis akan lebih memfokuskan pada pembuatan aset dalam animasi 2D Pesut Siut.

Dalam proyek ini penyederhanaan karakter merupakan pendekatan yang penulis terapkan karena sutradara berpendapat bentuk yang sederhana terasa lebih dekat dengan anak-anak balita yang merupakan target pasar film animasi 2D “Pesut Siut”. Pendekatan ini dipilih karena bagi anak-anak bentuk yang sederhana dan memiliki perbedaan warna yang jelas lebih mudah diingat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A