

1. LATAR BELAKANG

Media animasi 3 dimensi akhir – akhir ini sedang menjadi suatu media yang sangat berkembang pesat. Dalam bukunya yang berjudul “3D Animation Essentials”, Beane (2012) menjelaskan bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi, teknik yang dapat dilakukan untuk menciptakan sebuah karya animasi juga semakin berkembang. Salah satunya adalah dengan menggunakan media digital. Animasi 3 dimensi dapat digunakan kedalam dua kategori, yaitu saintifik, dan hiburan. Kategori – kategori ini digunakan oleh bidang yang membutuhkannya untuk keperluannya masing – masing. Seperti pada contohnya, pada dunia hiburan, animasi 3 dimensi dapat digunakan untuk membuat film, industri periklanan, game, dan sebagainya. Sedangkan pada kategori saintifik, animasi 3 dimensi ini dapat digunakan untuk membantu mengembangkan obat tertentu atau bagian medis, untuk mensimulasikan sebuah insiden dalam bagian hukum, dan untuk mensimulasikan atau memvisualisasikan suatu desain untuk bagian arsitektur.

Penulis menggunakan media animasi 3 Dimensi dalam karya animasi pendek ini karena pada masa kini, media 3 Dimensi sudah menjadi sebuah media yang sangat berkembang sehingga lebih dapat menangkap efek dan gerakan yang diinginkan dengan lebih detail.

Tokoh atau karakter merupakan suatu elemen yang sangat penting dalam sebuah film atau animasi. Dan untuk memperdalam makna dari cerita yang ingin disampaikan, maka sebuah tokoh haruslah memiliki dimensi nya sendiri yang unik dan bersangkutan dengan topik cerita. Tokoh yang ditunjukkan dalam animasi ini memiliki sifat dan kepribadian yang sama dengan kejadian yg ada pada masyarakat saat ini, sehingga audiens bisa merasakan kesamaan pada karakter tersebut, namun juga memiliki keunikannya sendiri sehingga dapat memiliki appeal nya pada animasi tersebut.

Secara geografis, Indonesia merupakan tempat yang bisa dibilang sangat sempurna sebagai tempat perkembangbiakan nyamuk. Faktor pertama adalah Indonesia yang hanya memiliki 2 musim, yaitu musim kemarau, dan musim hujan. Hal ini sangat memungkinkan nyamuk untuk berkembang biak dengan kecepatan yang jauh lebih pesat dibandingkan negara lain yang memiliki musim lebih dari 2 dikarenakan di Indonesia, nyamuk ini dapat berkembang biak dengan bebas tanpa adanya ancaman dari musim yang ekstrem. Faktor kedua yang menyebabkan pesatnya kembang biak nyamuk di Indonesia yaitu Indonesia merupakan wilayah beriklim tropis dimana dengan kelembaban udara yang relative tinggi dan curah hujan yang tinggi menjadikan Indonesia sebagai tempat yang sempurna untuk berkembang biaknya nyamuk.

Untuk menekan perkembang biakkan nyamuk ini, terdapat berbagai cara yang dapat ditempuh namun yang paling umum adalah dengan prosedur 3M yaitu, menutup, menguras, dan mengubur. Namun karena populasi yang memang sudah terlalu banyak, cara yang paling umum dilakukan untuk membasmi nyamuk tersebut adalah dengan menggunakan obat nyamuk atau fogging. Dan penggunaan kedua substansi ini dapat mengakibatkan kerusakan jangka panjang pada tubuh manusia apabila dilakukan secara berlebihan. Menurut Dahniar (2011) dalam jurnalnya mengatakan bahwa menghirup 1 obat nyamuk bakar memiliki daya rusak sama dengan menghirup 75 – 137 batang rokok.

Maka dari itu penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana perancangan tokoh nyamuk dan obat nyamuk pada film animasi pendek “A Long Night”. Adapun batasan – batasan masalah yang ditentukan oleh penulis adalah pembahasan hanya akan mencakup dua tokoh utama yaitu tokoh nyamuk dan obat nyamuk, dan masalah yang dibahas akan dibatasi pada diferensiasi warna, bentuk, dan proporsi antara kedua karakter yang akan dibahas tersebut.