

Tokoh nyamuk ini dibuat dengan pertimbangan nyamuk aslinya. Nyamuk pada dasarnya memiliki warna gelap yang mana memudahkan mereka untuk berburu dalam kegelapan. Referensi lainnya yang digunakan oleh penulis dalam menciptakan tokoh nyamuk ini adalah sosok tentara khusus *stealth soldier* yang mana tentara ini berfungsi khusus untuk bergerak dalam kegelapan dan tidak terdeteksi. Untuk itu, warna gelap sangatlah krusial untuk menyembunyikan presensi dari tokoh tersebut.

Perbedaan lainnya yang menonjol adalah bentuk dari kedua karakter tersebut. Alexander, Schumer, dan Sullivan (2008) menjelaskan dalam bukunya bahwa penggunaan bentuk dasar dalam mendesain suatu tokoh dapat menggambarkan bagaimana tokoh tersebut akan bersikap secara keseluruhan. Tokoh obat nyamuk dalam film pendek ini menggunakan gabungan bentuk dasar segi empat dan lingkaran sehingga menciptakan kesan bahwa tokoh ini merupakan suatu tokoh yang memiliki pendirian dan keinginan yang kuat namun juga memiliki kepribadian yang halus. Sedangkan tokoh nyamuk memiliki bentuk dasar gabungan antara segi empat dan segitiga sehingga menciptakan kesan bahwa tokoh ini juga memiliki pendirian yang kuat, namun juga memiliki kepribadian yang agresif dan licik.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam pengerjaan animasi 3 dimensi ini penulis belum berhasil menciptakan tokoh yang baik untuk berperan dalam film “A Long Night”. Selain mempelajari teori – teori penciptaan tokoh, penulis juga menggunakan banyak referensi dari animasi lain, dan juga game yang dinilai dapat membantu penulis dalam membentuk tokoh yang baik. Namun dikarenakan teori yang digunakan tidak memiliki korelasi yang kuat satu sama lain terutama pada teori Carok, *Samurai*, dan *Black Death*. Maka

dari itu desain yang dibuat dirasa belum berhasil. Ketidakberhasilan penulis dalam menciptakan tokoh ini akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian saran dibawah.



Gambar 6.1. Hasil akhir dari tokoh obat nyamuk dan nyamuk

(Sumber : Dokumen pribadi)

Penulis menciptakan tokoh obat nyamuk yang mengambil wujud dasar berupa asap dan memiliki warna terang untuk menekankan perannya sebagai protagonis utama dalam film pendek ini. Sedangkan tokoh nyamuk yang berperan sebagai antagonis utama mengambil wujud dasar dari seekor nyamuk dan diberikan warna yang menentang sang tokoh utama, yaitu warna gelap. Pertimbangan penulis dalam menerapkan faktor warna gelap terang ini adalah agar kedua tokoh tersebut semakin terlihat bertentangan dan bentrok satu sama lain. David Kelley pernah mengatakan “Bright lights cast dark shadows when shone from only one direction” yang diartikan penulis sebagai semakin kuat dan terangnya suatu tokoh atau pahlawan, maka semakin kuat juga musuh dan tantangan yang akan dihadapinya. Namun sebagai pahlawan, tentu tokoh tersebut harus dapat berjuang dan

memenangkan pertarungannya melawan kejahatan yang dihadapinya. *Quote* tersebutlah yang menginspirasi penulis dalam menciptakan kedua tokoh utama tersebut.

Saran

Penulis merasa desain awal yang telah dibuat belum berhasil menyampaikan cerita dan konsep yang ingin disampaikan. Dalam aspek warna kedua tokoh memang memiliki perbedaan yang signifikan dimana tokoh protagonis memiliki warna terang dan tokoh antagonis memiliki warna gelap. Namun dalam aspek lainnya seperti bentuk dan proporsi, kedua tokoh tersebut belum memiliki perbedaan yang signifikan. Seperti dalam aspek bentuk, walaupun penulis ingin menerapkan bentuk campuran antara segi empat dan lingkaran pada tokoh protagonis, dan campuran antara bentuk segitiga dan segi empat pada tokoh antagonis, namun aplikasi penerapan bentuk tersebut masih belum dapat terlihat dengan jelas. Dan terakhir dalam aspek proporsi, tidak dapat perbedaan dalam kedua tokoh tersebut sehingga dapat membuat kesalah pahaman dari siluet antara kedua tokoh tersebut.

Maka dari itu, setelah mendapatkan masukan dari beberapa dosen dan bimbingan dengan dosen pembimbing, juga diskusi dengan beberapa teman yang sekiranya memiliki pengalaman lebih jauh dalam bidang desain karakter, penulis telah membuat sketsa desain alternatif untuk kedua tokoh yang akan berperan dalam film “A Long Night”.



Gambar 6.2. Sketsa tokoh obat nyamuk alternatif

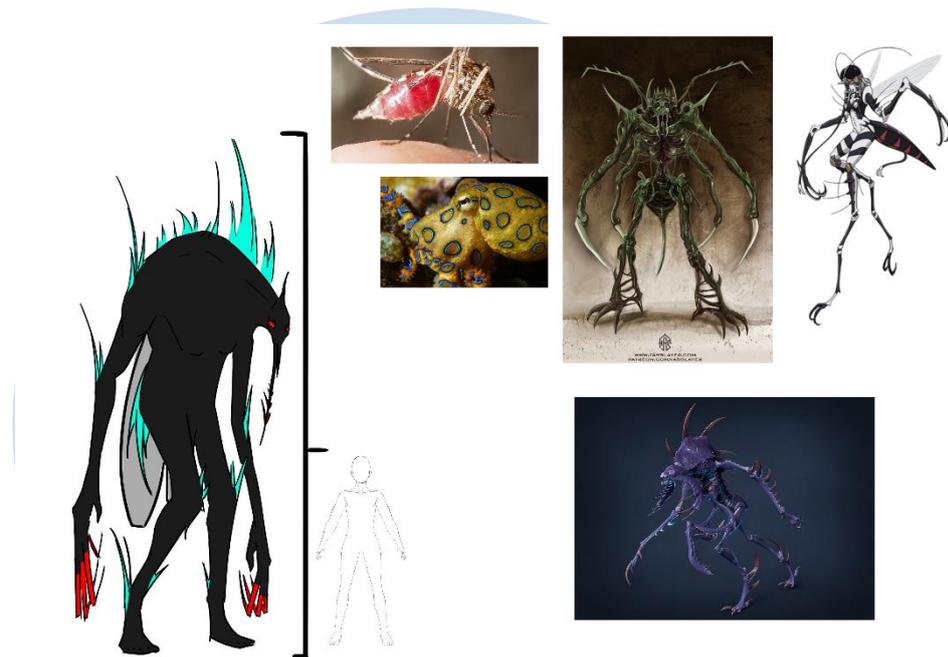
(Sumber : Dokumen pribadi)

Dalam tokoh obat nyamuk, penulis sekarang hanya akan menggunakan referensi dari orang madura pada umumnya. Dimana dalam aspek visual, orang madura yang memang terlihat cukup mengintimidasi dengan pakaian tradisional dan senjata tradisionalnya. Pakaian tradisional orang Madura yang terdiri dari baju luaran berwarna hitam atau *Pesa'an* yang melambangkan kegagahan, dan baju dalaman berwarna merah putih atau merah hitam yang melambangkan sikap tegas yang dimiliki oleh orang Madura.

Senjata tradisonal Madura sendiri, clurit, memiliki artinya sendiri. Sering terjadi kesalahpahaman dimana banyak orang melihat clurit sebagai bagian dari kekerasan, namun pada nyatanya clurit melambangkan kejantanan laki – laki dan merupakan sebuah alat untuk membajak sawah. Menurut Tuki dalam jurnalnya, clurit didesain untuk mengambil rumput untuk sapi. Jadi masyarakat Madura memelihara sapi untuk membajak sawah sehingga kemana – mana membawa clurit.

Namun clurit merupakan senjata tajam yang tidak hanya untuk memorong rumput, namun juga dapat digunakan untuk membunuh orang pada saat itu.

Dalam segi bentuk dan proporsi, tokoh obat nyamuk ini digambarkan lebih besar dan berisi dibandingkan desain sebelumnya untuk menunjukkan sikap garang dari orang Madura tersebut. Tokoh obat nyamuk ini juga mengambil referensi dari preman yang biasa terdapat di pasar atau tempat umum lainnya. Terdapat sebuah paradigma dimana kehadiran preman yang membawa suasana tegang dan keras merupakan suatu hal yang buruk. Dimana pada nyatanya walaupun kehadiran preman tersebut membawa suasana yang menegangkan, namun disisi lain juga dengan kehadiran preman tersebut, menjadikan tempat yang digaja oleh preman – preman ini menjadi aman dari ancaman luar seperti preman lainnya. Hal ini menunjukkan persamaan pandangan antara preman dan obat nyamuk seperti dua sisi dalam satu koin. Dimana dalam kasus preman, dengan presensi nya yang menegangkan dan mengintimidasi, kita diberikan keamanan dari ancaman preman luar. Dalam kasus obat nyamuk, kita dapat merasa aman karena obat nyamuk yang menjaga kita dari nyamuk, namun juga dapat memberi efek negatif kepada tubuh kita dalam jangka panjang.



Gambar 6.3. Sketsa tokoh nyamuk alternatif

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Untuk tokoh nyamuk, pada desain yang baru, tokoh ini diberi bentuk yang lebih menyerupai monster. Dengan ukuran yang lebih besar dari manusia biasa, monster ini digambarkan menjadi jauh lebih mengintimidasi dibanding desain yang sebelumnya. Dalam segi pewarnaan, monster ini akan diberi pencampuran warna terang dan gelap, walaupun mayoritas diberikan warna yang gelap, namun warna terang pada tubuh nyamuk ini menandakan bahaya. Dalam alam itu sendiri, binatang yang memiliki warna cerah hampir dapat dipastikan merupakan binatang yang beracun dan sangat berbahaya bagi manusia (*Aposematism*). Seperti pada contohnya, gurita cincin biru atau *blue – ringed octopus* dengan nama Latin *Hapalochalena* yang memiliki racun *Tetrodotxin* atau *TTX* yang dapat menyebabkan kelumpuhan pada sistem manusia dalam hitungan menit.