



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Motion Comic*

Menurut Wilhelm dalam jurnalnya “*Motion comic: A Digital Publishing Case Study*” (2005) mengatakan bahwa *motion comics* adalah perpaduan dari gambar statis dari dalam komik, animasi sederhana dan juga suara yang membuatnya seperti film pada umumnya. Ia juga melanjutkan bahwa hal ini terjadi karena keinginan dari masyarakat yang ingin merasakan inovasi dalam bentuk interaksi dan sensasi yang dapat diberikan dari sebuah media.

Dalam jurnal Paul A. Crutcher, ia mengutip Vercasi dalam bukunya “*Graphic Language*”, bahwa komik adalah sebuah bentuk naratif yang unik. Komik dapat memberikan berbagai perspektif dan lapisan cerita kepada pembacanya. Oleh karena itu, cerita dalam komik dapat dioresentasikan kedalam berbagai macam bentuk media lain, seperti film, literatur dan hasil karya seni lainnya.

#### 2.2. Karakter

##### 2.2.1. Anatomi Tubuh

Menurut Hart, dalam bukunya “*Drawing Cutting Edge Anatomy*” (2004) bahwa anatomi tubuh adalah hal terpenting yang diperlukan dalam menggambarkan seseorang dalam ilustrasi maupun komik. Ia juga mengatakan bahwa menggambar anatomi secara baik dan benar adalah sebuah kebutuhan yang mutlak agar gambar tersebut dapat menyampaikan pesan yang dibawa. Seperti, menggambarkan

proporsi dan ekspresi seorang karakter wanita antagonis, pasti berbeda dengan cara penggambaran karakter pria protagonis.

Hal tersebut juga didukung oleh Stan Lee dalam bukunya “How To Draw The Marvel Way” (1978) yang menyampaikan bahwa hampir semua orang menanyakan dan mencari cara menggambar anatomi tubuh dengan bentuk dan proporsi yang benar.

Dari dua sumber diatas, dapat disimpulkan bahwa anatomi dalam menggambar karakter sangat penting. Unut itu ada beberapa aspek penting yang harus dipenuhi untuk menentukan penggambaran anatomi tubuh yang baik dan benar.

#### **2.2.1.1. Figure**

*Figure* penting karena dalam penggunaannya berperan dalam menggambarkan citra serta ciri khas suatu karakter. *Figure* sendiri meliputi beberapa aspek yaitu:

##### **1. Otot**

Menurut Hart (2004), otot pada manusia tidak perlu dihafalkan semua tetapi, hanya perlu dimengerti letak dan fungsinya. Karena otot saling berkaitan satu sama lain, terutama saat melakukan pergerakan.



Gambar 2.1. Pemetaan Otot Manusia  
(Hart, Drawing Cutting Edge Anatomy, 2004)

## 2. Tinggi badan

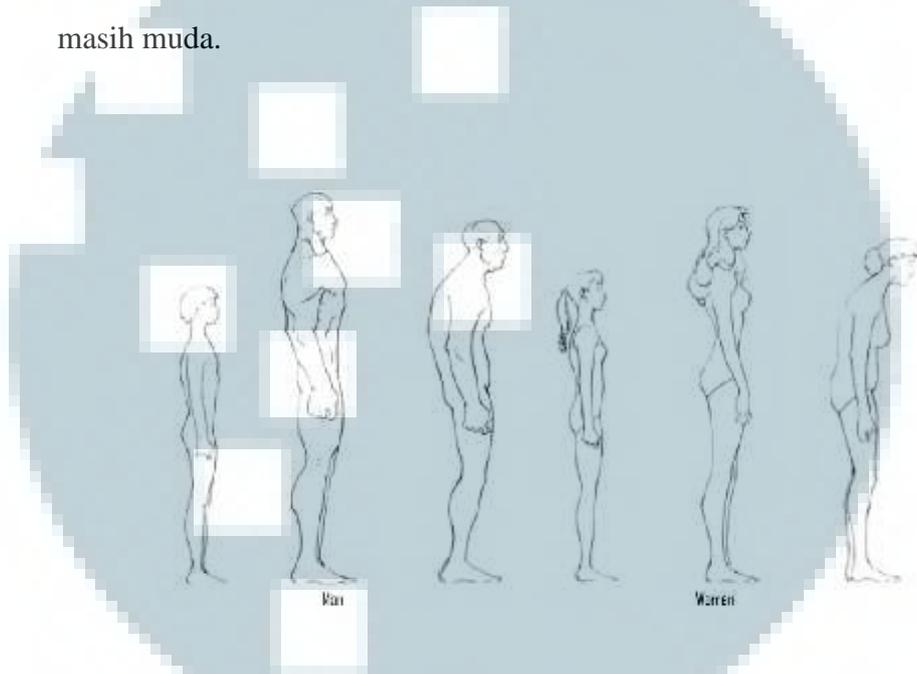
Tinggi badan setiap makhluk yang akan digambar akan berbeda-beda, tergantung dari karakter dan jenis makhluk apa yang akan digambar. Usia dan jenis kelamin juga menentukan tinggi badan. Sehingga perbandingan skala dan ukuran karakter harus diperhatikan



Gambar 2.2. Perbandingan Tinggi Beberapa Makhluk  
(Hart, Drawing Cutting Edge Anatomy, 2004)

### 3. Usia

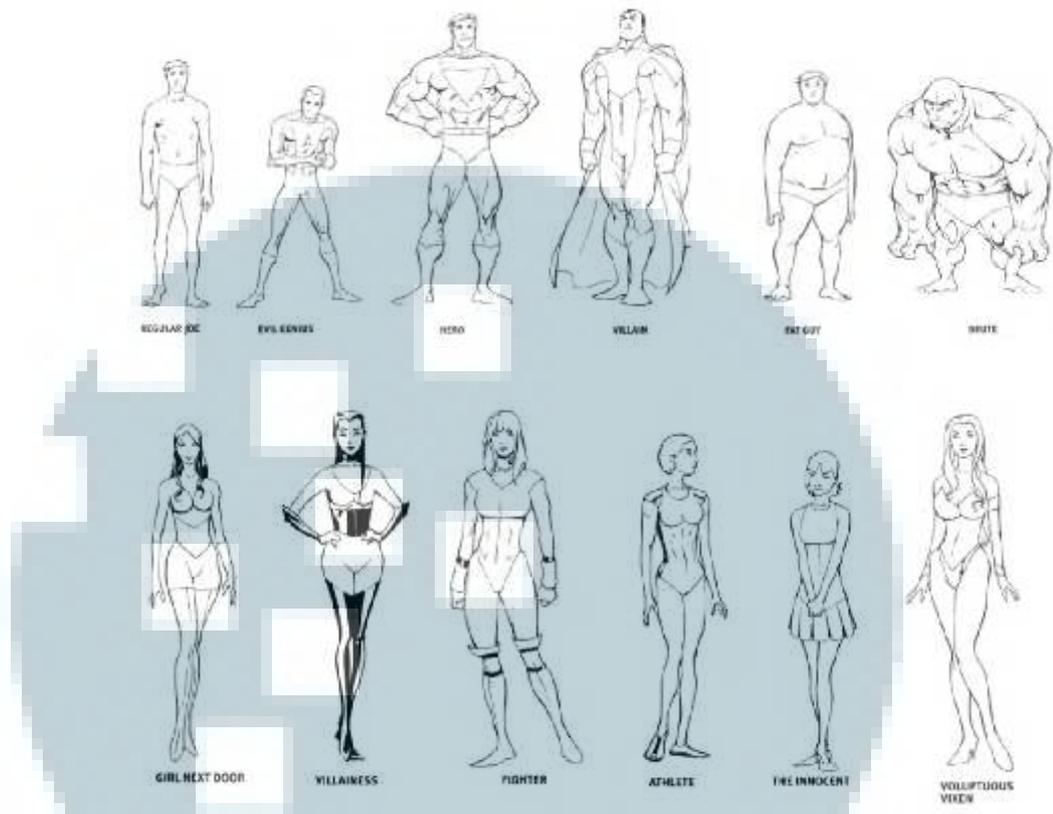
Usia menentukan beberapa aspek pada setiap makhluk hidup, termasuk di dalamnya tinggi dan juga postur tubuh. Semakin tua usia seseorang, postur tubuh akan semakin membungku dan juga otot tidak akan sekencang saat masih muda.



Gambar 2.3. Perbandingan Bentuk Tubuh Berdasarkan Usia  
(Hart, Drawing Cutting Edge Anatomy, 2004)

### 4. Jenis Tubuh

Disamping usia dan tinggi badan, untuk menggambarkan sebuah karakter secara spesifik, jenis tubuh juga sangat berperan. Jenis tubuh yang dimaksud tentu juga akan mengarah kepada jenis kelamin, karena bentuk tubuh manusia akan berbeda antara jenis kelamin pria dan wanita.



Gambar 2.4. Perbandingan bentuk tubuh pria dan wanita  
(Hart, Drawing Cutting Edge Anatomy, 2004)

### 2.2.1.2. Gesture

*Gesture* atau bahasa tubuh juga berperan dalam menampilkan citra dan ciri khas dari sebuah karakter. *Gesture* dapat menampilkan karakteristik seseorang.

### 2.2.1.3. Wajah dan Ekspresi

Wajah dan ekspresi berperan dalam menampilkan emosi dan sifat sebuah karakter. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggambaran wajah dan ekspresi antara lain, mata, alis, hidung dan juga mulut.

## 2.2.2. Gaya Gambar

Menurut Gumelar (2011) gaya gambar juga dapat menggambarkan karakteristik karakter yang akan diciptakan. Gaya gambar yang ada sangat bervariasi, dimulai dari gaya gambar yang sangat realistis hingga menyerupai bentuk aslinya sampai dengan gaya gambar kartun dan *fine art*.

### 2.2.2.1. Realism Style

Gaya gambar ini realistis, dibuat sedemikian rupa hingga menyerupai bentuk aslinya. Gaya gambar ini dibuat semirip mungkin dengan anatomi, postur tubuh, fisiologi, dan struktur wajah manusia pada nyatanya. Gaya gambar realistis ini cenderung mengikuti bentuk ras dari kebudayaan si penggambar. Misalkan, *DC Comics* menggambar sosok *Batman* mengikuti bentuk ras orang Amerika.

### 2.2.2.2. Cartoon Style

Gaya gambar ini bersifat lucu. Memiliki gaya gambar yang sederhana, proporsi tubuh yang tidak sesuai dengan kenyataan dan ekspresi yang

berlebihan. Contoh, *Mickey Mouse* karya Walt Disney, Popeye, Crayon Shinchan.

#### **2.2.2.3. Semi Realism**

Merupakan perpaduan dari dua gaya gambar, gaya realis dan *cartoon*. Biasanya memiliki proporsi tubuh yang mendekati bentuk asli manusia namun ada beberapa bagian atau aspek yang dibuat lebih "kartun". Gaya gambar ini adalah gaya gambar yang paling sering ditemui kita di komik maupun animasi. Misalkan, *Justice League Unlimited*, *The Batman*, *Naruto*.

#### **2.2.2.4. Fine Art**

*Fine art* merupakan gaya gambar yang bisa dikatakan abstrak. Terkadang tidak jelas bentuk apa yang digambarkan, namun tetap memiliki nilai seni.

### **2.2.3. Character Hierarchy**

Menurut Bancroft (2006) dalam dunia desain karakter *character hierarchy* berguna untuk memberikan tingkatan yang berbeda-beda pada karakter. Entah itu pada kompleksitas sang karakter ataupun tujuan karakter itu diciptakan, untuk kebutuhan pribadi atau untuk kebutuhan khalayak ramai. Dalam hal ini Bancroft mengkalsifikasikannya kedalam enam katategori.

### 2.2.3.1. Iconic

Tipe *iconic* biasanya digambarkan secara sangat sederhana, sangat bergaya namun tidak ekspresif. Contoh, *Mickey Mouse* dan *Hello Kitty*.

### 2.2.3.2. Simple

Biasanya karakter dengan sifat ini akan digambarkan sangat bergaya dan akan lebih ekspresif daripada karakter *iconic*. Pada umumnya gaya ini akan sering ditemui dalam acara televisi maupun *website*. Contoh, *Fred Flinstone*, *Dexter Lab's* dan *Sonic the Hedgehog*.

### 2.2.3.3. Broad

Karakter ini lebih ekspresif dari kedua tipe diatas dan akan bersifat kartunis. Biasanya akan digambarkan dengan mata yang besar dan mulut yang besar pula, dengan tujuan dapat memberika ekspresi yang ekstrim untuk kebutuhan humor. Contohnya, *Bugs Bunny* dan *Roger Rabbit*.

### 2.2.3.4. Comedy Relief

Mirip dengan karater *Broad* namun dalam tujuan humornya akan lebih banyak mengandalkan acting dan dialog, serta ekspresinya pun akan tidak seekspresif karakter *Broad*. Kebanyakan tokoh sampingan Disney ada di gaya ini untuk menampilkan lelucon yang memancing penampilan lebih dalam acting. Contoh, *Nemo*, *Mushu* dan *Kronk*.

### 2.2.3.5. Lead Character

*Lead Character* sangat realistis dalam ekspresi wajah, acting dan juga anatomi tubuh. Penonton harus dapat terhubung secara emosional dan psikologis. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka karakter dengan gaya ini harus digambarkan dengan proporsi dan wajah yang jauh lebih realistis dari gaya-gaya diatas. Contoh, *Sleeping Beauty*, *Cinderella*, dan *Moses*.

### 2.2.3.6. Realistic

Gaya ini merupakan gaya dengan tingkat realistik yang paling tinggi, dibuat dengan pendekatan anatomi dan juga ekspresi wajah yang sangat mirip dengan manusia aslinya. Jika digunakan untuk menggambarkan makhluk besar atau monster dengan pendekatan sangat mirip dengan bentuk manusia asli untuk mendukung pendekatannya kepada dunia nyata. Contoh, *Shrek* dan kebanyakan karakter-karakter komik pada umumnya.

## 2.3. Desain Karakter

Brancoft (2006) dalam bukunya “Creating Characters with Personality” mendefinisikan desain karakter adalah proses membuat gambar *original* sebuah karakter untuk media visual. Ia juga melanjutkan bahwa untuk membuat dan mendesain sebuah karakter yang baik adalah mengetahui saatnya untuk mengembangkan karakter dan juga saatnya berhenti dalam menambahkan desain dan detail.

Tillman dalam bukunya yang berjudul “Creative Character Design” (2011), karakter yang didesain dengan baik adalah karakter yang memiliki beberapa aspek, diantaranya *Archetypes*, latar belakang, *shapes*, dan *color*.

Penulis mengabungkan beberapa aspek pendukung yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah karakter tersebut dan mengklasifikasikan kedalam tiga kategori, yaitu aspek psikologi, fisiologi, dan sosiologi.

### **2.3.1. Psikologi**

Dalam pembentukannya sebuah karakter harus mempunyai sebuah landasan psikologi yang merupakan kepribadian dasar dari karakter yang meliputi sifat, kekuatan, kelemahan, latar belakang, budaya dan lain sebagainya.

Menurut Gumelar (2011) ada tiga jenis sifat karakter protagonist (baik), antagonis (jahat), dan netralis (tidak memihak baik maupun jahat). Selain cerita latar belakang, ada juga prinsip desain karakter yang akan mendukung dan mewakili ciri-ciri kepribadian karakter yang ingin kita tampilkan hal ini disebut oleh Tillman (2011) dalam “Creative Character Design” sebagai *Archetypes*. Dalam hal ini Tillman mengklasifikasikannya kedalam enam kelompok, yaitu:

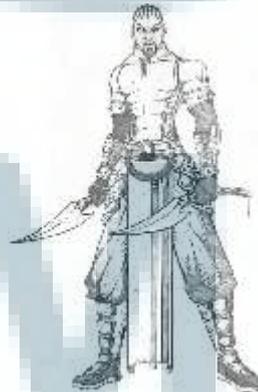
### 2.3.1.1. The Hero



Gambar 2.5. Contoh karakter *The Hero*  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Karakter yang bersifat pahlawan, merupakan musuh abadi dari kejahatan. Biasanya karakter ini akan bersifat berani, tidak egois, dan selalu menolong sesama apapun itu resikonya.

### 2.3.1.2. The Shadow



Gambar 2.6. Contoh karakter *The Shadow*  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Karakter ini adalah orang yang menghubungkan sebagian besar dirinya dengan insting hewani kita. Karakter ini biasanya digambarkan sebagai karakter yang kejam, misterius, tidak menyenangkan, dan jahat.

### 2.3.1.3. The Sidekick

Karakter ini adalah seorang yang membantu tokoh utama. *Sidekick* dapat ditempatkan untuk membantu tokoh *Hero* dan *Shadow*, juga dapat diposisikan di dua belah pihak antara tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

### 2.3.1.4. The Mentor

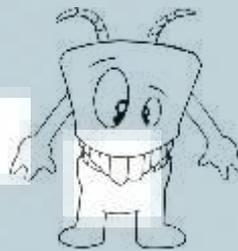


Gambar 2.7. Contoh karakter *The Mentor*  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Mentor adalah karakter yang relevan karena ia memiliki pengetahuan yang mendalam bahwa mengenai kebutuhan protagonis bahkan ketika tokoh protagonis pun dia tidak ingin mengetahuinya.

Mentor memainkan peran kunci dalam membuat protagonis menyadari penuh potensinya dan sering digambarkan sebagai seorang pria atau wanita tua.

#### 2.3.1.5. The Fool



Gambar 2.8. Contoh karakter *The Fool*  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Karakter ini adalah karakter yang berjalan melalui cerita dalam keadaan bingung, dalam ketidakpastian, dengan tujuan mendapatkan orang kedalam situasi yang tidak diinginkan.

Dalam cerita karakter ini berguna untuk menguji karakter utama. Bagaimana penawaran yang dilakukan, tindakan bodoh yang dilakukan olehnya akan memberitahu kita banyak informasi mengenai karakter-karakter yang bersangkutan.

### 2.3.1.6. The Trickster



Gambar 2.9. Contoh karakter *The Trickster*  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Karakter ini adalah salah satu yang terus mendorong perubahan dalam cerita. Karakter ini dapat ditempatkan di sisi baik atau sisi jahat, maupun dalam kedua situasi. Karakter tipe ini mencoba untuk memindahkan cerita ke arah yang mendukung atau menguntungkan untuk dirinya sendiri.

*The Trickster* penting bagi cerita apapun karena ia umumnya yang melakukan tes mental terberat kepada karakter utama yang harus diatasi sebelum karakter utama dapat secara fisik dan mental mengatasinya.

UMMN

### 2.3.1.7. The Anima/Animus



Gambar 2.10. Contoh karakter *The Anima/Animus*  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Karakter ini merupakan hasrat seksual kita yang digambarkan ke dalam sebuah karakter. Dengan kata lain, anima atau animus merupakan bunga cinta dalam cerita yang terkadang diciptakan untuk menarik perhatian dan cinta para pembaca. Karakter ini tidak tunjukan dibuat hanya untuk pemeran utama saja.

### 2.3.2. Sosiologi

Dalam mendesain sebuah karakter hal ini adalah salah satu hal terpenting yang dapat membuat karakter tersebut sukses atau tidak. Karena ini merupakan hubungan yang dibangun oleh karakter tersebut kepada karakter lain dan juga lingkungan disekitarnya.

Sosiologi mencakup berbagai macam hal diantaranya, latar belakang, keluarga, status sosial, agama, budaya dan lain sebagainya. Tillman (2011)

menyebutnya sebagai *story*, hal paling mendasar yang bisa menentukan sukses tidaknya karakter tersebut.

Tillman (2011) mengatakan bahwa *story* adalah latar belakang yang harus dibuat untuk menjadi fondasi bagi karakter yang kita desain agar dapat relevan dan terhubung secara mental dan emosional dengan orang yang melihatnya, sehingga penonton akan tertarik untuk menggali lebih dalam informasi mengenai karakter tersebut.

#### **2.3.2.1. Who**

*Who?* Siapa? Pertanyaan paling mendasar dari sebuah karakter yang kita desain. Dalam hal ini kita harus menggambarkan karakter apa yang kita desain, apa yang dimiliki karakter tersebut dan ini dapat menjadi ringkasan dari keseluruhan cerita yang kita buat untuk karakter tersebut.

#### **2.3.2.2. What**

Apa yang akan dilakukan karakter kita dalam cerita yang akan berlangsung.

#### **2.3.2.3. When**

Menggambarkan waktu yang berlangsung saat cerita karakter ini berlangsung.

#### **2.3.2.4. Where**

Menggambarkan tempat dan lokasi yang akan ditempati dan dilalui oleh karakter dalam keberlangsungan cerita.

#### **2.3.2.5. Why**

Hal yang memotivasi atau menjadi titik awal penceritaan karakter yang kita buat.

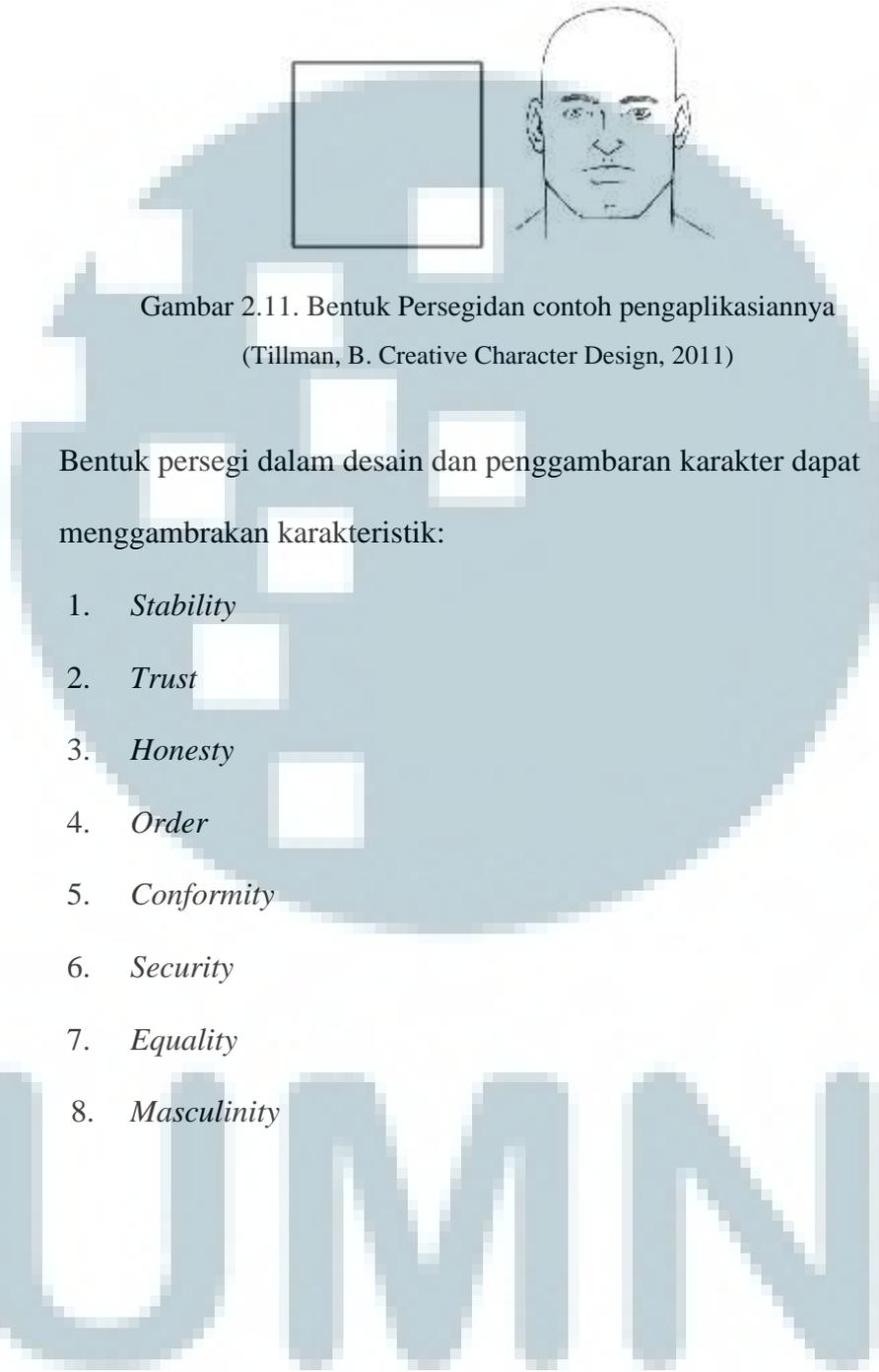
#### **2.3.2.6. How**

Bagaimana karakter yang kita desain melakukan apa yang dia lakukan dalam cerita. Terkadang pertanyaan ini sudah dapat terjawab dalam pertanyaan *Why*.

### **2.3.3. Fisiologi**

Fisiologi merupakan bentuk dari tokoh yang kita buat yang nantinya akan berkaitan langsung dengan kondisi psikologi dan kepribadian yang akan kita bentuk pada karakter. Menurut Bancroft (2006) ada tiga bentuk dasar dalam mendesain tokoh yang setiap bentuknya menginterpretasikan hal yang berbeda-beda.

### 2.3.2.1. Square

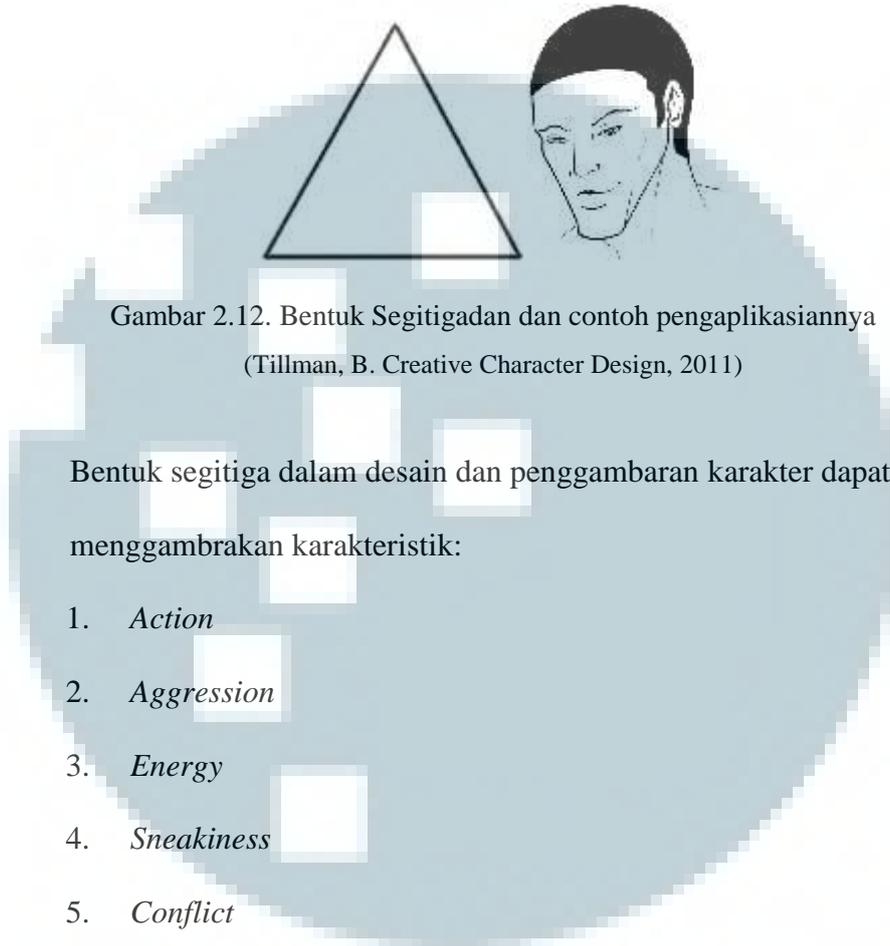


Gambar 2.11. Bentuk Persegidan contoh pengaplikasiannya  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Bentuk persegi dalam desain dan penggambaran karakter dapat menggambaran karakteristik:

1. *Stability*
2. *Trust*
3. *Honesty*
4. *Order*
5. *Conformity*
6. *Security*
7. *Equality*
8. *Masculinity*

### 2.3.2.2. Triangle

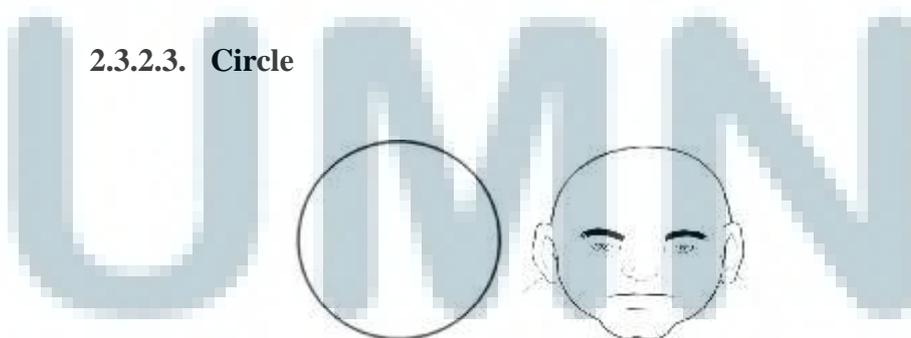


Gambar 2.12. Bentuk Segitigadan dan contoh pengaplikasiannya  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Bentuk segitiga dalam desain dan penggambaran karakter dapat menggambarkan karakteristik:

1. *Action*
2. *Aggression*
3. *Energy*
4. *Sneakiness*
5. *Conflict*
6. *Tension*

### 2.3.2.3. Circle

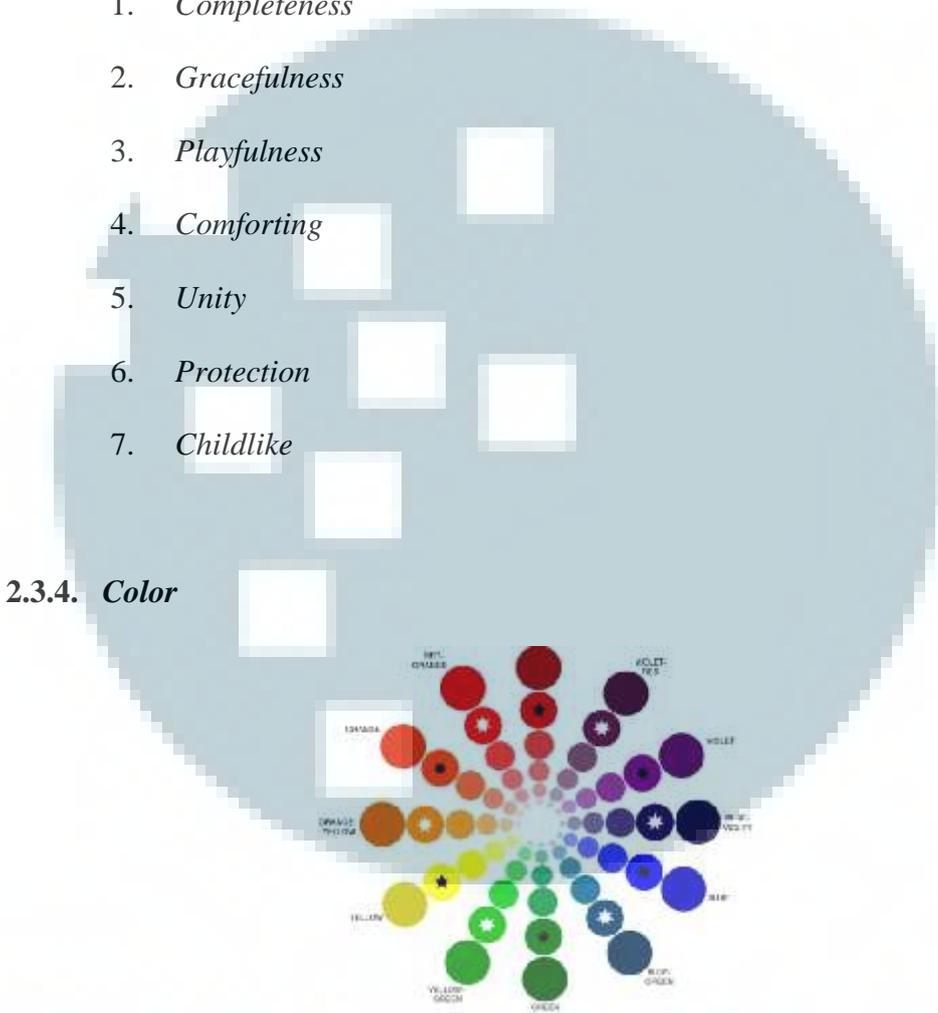


Gambar 2.13. Bentuk Lingkaran dan contoh pengaplikasiannya  
(Tillman, B. Creative Character Design, 2011)

Bentuk lingkaran dalam desain dan penggambaran karakter dapat menggambarkan karakteristik:

1. *Completeness*
2. *Gracefulness*
3. *Playfulness*
4. *Comforting*
5. *Unity*
6. *Protection*
7. *Childlike*

#### 2.3.4. *Color*



Gambar 2.14. *Color Wheel*

(<http://saranvargas.files.wordpress.com/2012/05/svargascolorwheel1.jpg>)

Menurut Edwards dalam “Color” menjelaskan bahwa nilai dari sebuah warna terhadap sebuah komposisi dan gambar adalah sangat penting. Warna dapat menyampaikan bahasa visual bagi yang melihat, merealistiskan sebuah objek dan juga dapat menyebabkan sebuah efek emosional.

Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Tillman (2011), yang mengatakan bahwa warna dapat menggambarkan banyak karakter dan juga ceritanya. Hal ini juga mempengaruhi apakah seseorang akan memiliki koneksi ke karakter tertentu. Orang-orang cenderung tertarik terhadap orang lain yang memiliki persamaan ketertarikan dengan mereka. Warna adalah salah satu hal yang paling mudah digunakan untuk menarik perhatian seseorang, karena warna itu adalah perangkat *mnemonic* yang mudah berfungsi dalam eksekusinya. Jadi, sangat penting untuk mengetahui makna dari warna yang akan kita gunakan.

Tillman (2011) juga mengatakan bahwa pengaplikasian makna warna tersebut tidak hanya dapat diaplikasikan untuk menggambarkan kesan apa yang harus ditangkap oleh orang yang melihatnya, namun sebaliknya dapat juga digunakan untuk mengaplikasikan cerita latar belakang atau kesan apa yang karakter itu sendiri ingin tunjukkan kepada orang yang melihatnya.

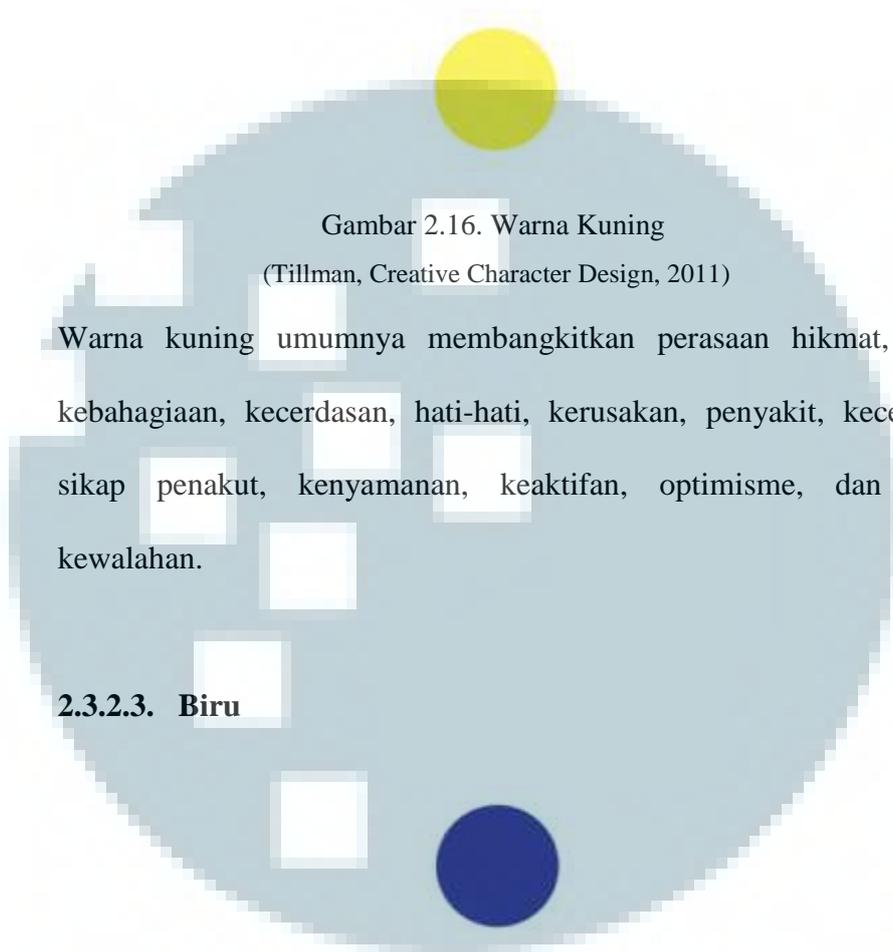
### 2.3.2.1. Merah



Gambar 2.15. Warna Merah  
(Tillman, Creative Character Design, 2011)

Warna merah umumnya membangkitkan perasaan tindakan untuk beraksi, kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, energi, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad, semangat, keinginan, kemarahan, dan cinta.

### 2.3.2.2. Kuning



Gambar 2.16. Warna Kuning

(Tillman, Creative Character Design, 2011)

Warna kuning umumnya membangkitkan perasaan hikmat, sukacita, kebahagiaan, kecerdasan, hati-hati, kerusakan, penyakit, kecemburuan, sikap penakut, kenyamanan, keaktifan, optimisme, dan perasaan kewalahan.

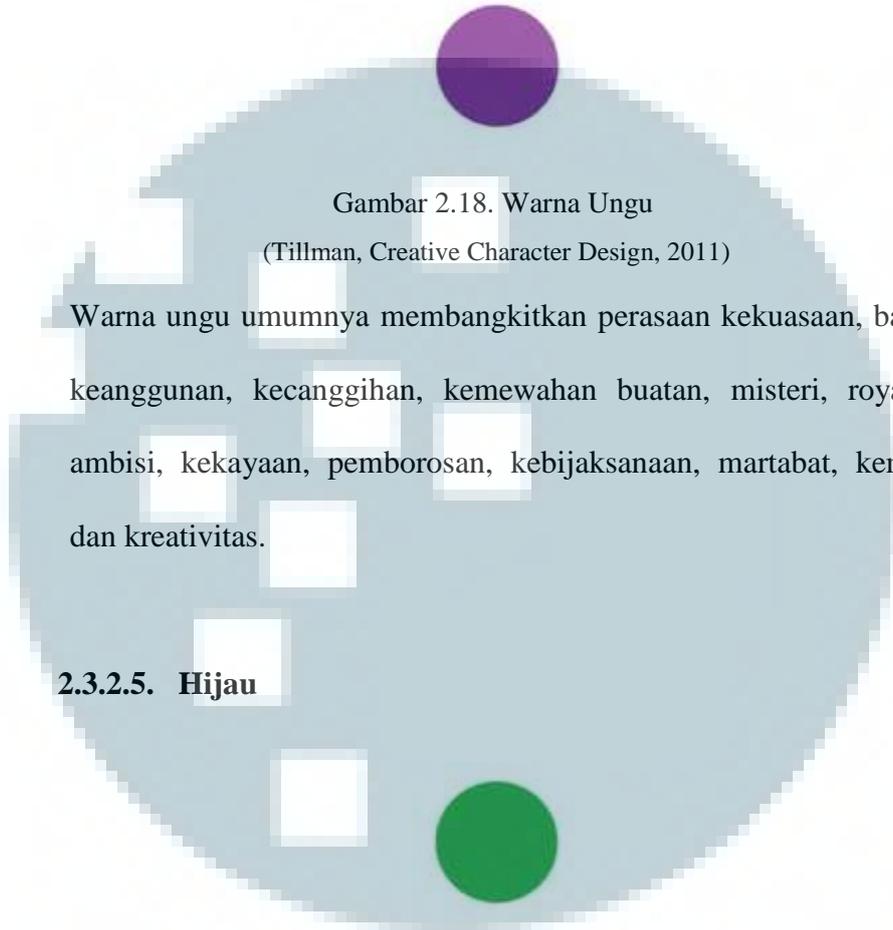
### 2.3.2.3. Biru

Gambar 2.17. Warna Biru

(Tillman, Creative Character Design, 2011)

Warna biru biasanya membangkitkan perasaan kepercayaan, loyalitas, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, iman, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, pemahaman, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, dingin, dan kesedihan.

#### 2.3.2.4. Ungu



Gambar 2.18. Warna Ungu  
(Tillman, Creative Character Design, 2011)

Warna ungu umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan, bangsawan, keanggunan, kecanggihan, kemewahan buatan, misteri, royalti, sihir, ambisi, kekayaan, pemborosan, kebijaksanaan, martabat, kemandirian, dan kreativitas.

#### 2.3.2.5. Hijau

Gambar 2.19. Warna Hijau  
(Tillman, Creative Character Design, 2011)

Warna hijau umumnya membangkitkan perasaan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, mewah, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, kejujuran, iri hati, pemuda, dan penyakit.

### 2.3.2.6. Oranye



Gambar 2.20. Warna Oranye  
(Tillman, Creative Character Design, 2011)

Warna oranye pada umumnya membangkitkan perasaan keceriaan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, daya tarik, kesuksesan, dorongan, prestise, pencahayaan, dan kebijaksanaan.

### 2.3.2.7. Hitam



Gambar 2.21. Warna Hitam  
(Tillman, Creative Character Design, 2011)

Warna hitam umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan berkabung.

U  
M  
M  
N

### 2.3.2.8. Putih



Gambar 2.22. Warna Putih  
(Tillman, Creative Character Design, 2011)

Warna putih umumnya membangkitkan perasaan kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

### 2.3.5. *Superhero Genre*

Menurut Coogan, superhero itu adalah tokoh heroik tanpa perasaan egois, bersifat sosial dan memiliki sebuah keahlian atau kekuatan khusus. Superhero juga biasanya selain mempunyai kekuatan atau keahlian khusus, mereka juga menggunakan kostum untuk menampilkan dirinya sendiri dan misi untuk dijalani.

Genre superhero sendiri menurut Coogan, seperti yang dikatakan oleh Schatz, mendefinisikan sebuah genre dapat berfungsi sebagai dasar untuk memeriksa bagaimana menjiwai menyelesaikan sebuah narasi berdasarkan dasar budaya konflik dan kontradiksi (Schatz 1981, 29-31). Dalam kasus superhero, pada mulanya berasal dari konflik tentang bagaimana menggunakan sosok pahlawan nasional untuk menginspirasi anak-naka muda dengan nilai-nilai yang dituju. Dengan demikian Coogan menyimpulkan bahwa genre superhero adalah genre tersendiri yang secara spesifik akan menceritakan sosok seorang pahlawan di dalamnya. (Superhero: The Secret Origin of Genre, 2006).

### 2.3.3. Baton

Senjata yang digunakan oleh baton adalah sepasang baton yang merupakan jenis senjata tonkta, namun dengan jenis bentuk dan penggunaan yang berbeda. Dalam senjata untk Baton penulis menggunakan jenis baton khusus yaitu, baton dengan tipe *side handle baton*.

Baton *side handle baton* adalah senjata yang diadopsi oleh kepolisian yang aslinya adalah alat pertanian dikawasan Asia, terutama di China dan Jepang. Namun alat tersebut berubah fungsi karena adanya perang. Sejak saat itu tonfa digunakan sebagai alat untuk perang (Historique du TONFA)

### 2.3.4. Armor

Dalam membuat kostum dan armor Baton, penulis membantunya dari i senjata dan armor kepolisian serta kemiliteran yang terbuat dari bahan kevlar. Kevlar adalah bahan serat kuat yang terbuat dari polimer amida aromatik (polyaramid) plastik dengan cara pembuatan melarutkannya dalam pelarut khusus dan dilakukan penyemprotan dengan zat khusus pada proses pintal (Police Body Armor Standards and Testing Vol.1, 1992).

Armor yang penulis gunakan untuk Baton adalah pelindung jenis *Hard Armor* yang berfungsi untuk menahan serangan dari senapan laras panjang dan juga tusukan. Biasanya armor ini digunakan oleh anggota SWAT (Police Body Armor Standards and Testing Vol.1, 1992)