



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer karakter yang bernama “BATON” pada *motion comic* yang berjudul sama. Proses pembuatan karakter ini dimulai dari sketsa, *inking* sampai pewarnaan. Bentuk hasil akhir karakter “BATON” ini akan diimplementasikan kedalam sebuah *motion comic* berdurasi kurang lebih sekitar 1 menit.

Ada tiga tahap yang dilakukan oleh penulis dalam mendesain karakter ini yaitu, tahap praproduksi, produksi dan pasca-produksi. Berikut adalah diagram yang menggambarkan proses kerja penulis dalam proses pembuatan karakter “BATON”

3.1.1. Sinopsis

Blaine Wyatt adalah seorang pemuda berlatar belakang pendidikan militer dan ayahnya, Barney Wyatt bekerja sebagai ilmuwan pencipta senjata, dan alat-alat untuk kebutuhan militer.

Suatu ketika Smiley menemukan dimana Barney berada dan langsung berencana untuk mendatangi serta merampok semua senjata dan hasil ciptaannya untuk menghancurkan kotanya, *Flux City*. Smiley pun datang dan langsung membunuh Barney didepan mata Blaine.

Sejak saat itu Blaine bersumpah untuk menuntut balas kepada Smiley dan juga untuk memberantas kejahatan di kotanya. Blaine menggunakan identitas Baton sebagai perwujudannya saat menjadi pemberantas kejahatan, dengan menggunakan senjata baton dan alat-alat ciptaan ayahnya sebagai alat bantu dalam melaksanakan aksinya.

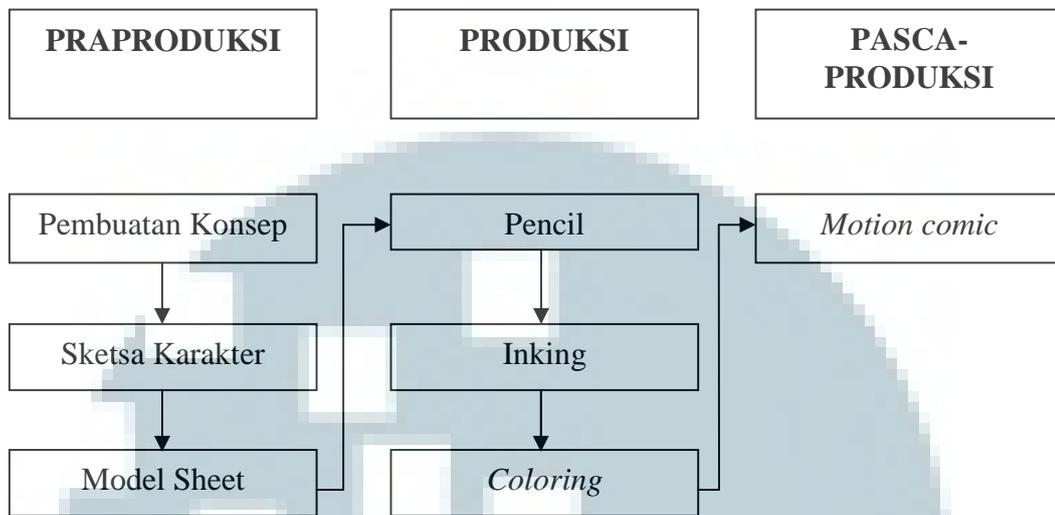
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer karakter yang bernama Baton dan Smiley pada *motion comic* yang berjudul “BATON”.

Pemulis melakukan pembuatan karakter ini dimulai dari sketsa, *inking* sampai pewarnaan. Bentuk hasil akhir karakter tersebut penulis implementasikan kedalam sebuah *motion comic* berdurasi kurang lebih sekitar 2 menit.

3.2. Tahapan Kerja

Ada tiga tahap yang dilakukan oleh penulis dalam mendesain karakter ini yaitu, tahap praproduksi, produksi dan pasca-produksi. Berikut adalah diagram yang menggambarkan proses kerja penulis dalam proses pembuatan karakter *motion comic* “BATON”.



Gambar 3.1. Tabel Proses Kerja

3.3. Acuan

Penulis menggunakan beberapa acuan dan referensi karya dalam mengerjakan tugas akhir ini. Penulis menggunakan satu karya sebagai acuan untuk *motion comic* “BATON” dan beberapa referensi sebagai acuan untuk mendesain karakter.

Sebagai acuan penulis dalam membuat *motion comic*, penulis menggunakan komik terbitan Dark Horse Comic karya Frank Miller yang berjudul Sin City.



Gambar 3.2. Logo Sin City

(<http://comicsen8mm.com/wp-content/uploads/2010/07/sincity-logo.png>)

Penulis menggunakan Sin City sebagai acuan penulis dalam gaya gambar dan pewarnaan untuk menimbulkan kesan gelap dan seram seperti apa yang digambarkan dalam komik Sin City.

Selain itu penulis juga menggunakan beberapa referensi karakter yang berasal dari komik-komik terbitan DC Comics sebagai acuan penulis dalam membuat karakter Baton dan Smiley.

Penulis mengambil karakter Batman dan Nightwing sebagai referensi untuk karakter Baton. Karakter tersebut penulis ambil karena keselarasan visi mereka dalam memberantas kejahatan, Batman dan Nightwing memiliki kode kerja sederhana, jika ada pelanggaran hukum di daerahnya, siapa pun akan masuk dan menderita Arkham (www.dccomics.com, 2014).



Gambar 3.3. Batman

(http://media.dcentertainment.com/sites/default/files/GalleryBatman75_1900x900_BM02_53333f0b095304.20275070.jpg)

Hal tersebut selaras dengan konsep desain penulis untuk Baton, oleh karena itu penulis menjadikannya sebagai acuan dasar. Batman untuk acuan

psikologis dan sosiologi, sedangkan Nightwing sebagai acuan fisiologi, kostum dan senjata.



Gambar 3.23 Nightwing

(http://media.dcentertainment.com/sites/default/files/GalleryChar_1900x900_nightwing_52ab862c552a86.02261031.jpg)

Sebagai acuan penulis dalam membuat kostum, armor dan senjata Baton, penulis mengambil referensi dari senjata dan armor kepolisian dan kemiliteran. Senjata yang dimaksud adalah baton dengan tipe *side handle baton* dan baju pelindung kepolisian yang terbuat dari bahan kevlar.



Gambar 3.24 Perangkat Pelindung Untuk Militer dan Polisi

(http://i205.photobucket.com/albums/bb171/iSean1/511TY8FkbYL_SL500_AA300_.jpg)

Selain itu penulis juga memadukan armor dan bahan Kevlar tersebut dengan jenis bahan kostum spadeks yang digunakan sebagai lapisan luar untuk media dalam menampilkan pencitraan simbol dan logo dari karakter yang bersangkutan.

Acuan karakter Smiley, penulis juga ambil berdasarkan karakter milik DC Comics yaitu The Joker. Smiley menggunakan jenis kostum dengan bahan yang sama dengan Baton yaitu Kevlar yang biasa digunakan oleh polisi maupun militer.



Gambar 3.25 The Joker Sebagai Acuan Smiley

(media.dcentertainment.com/sites/default/files/character_bio_576_joker.jpg)

3.4. Baton

Karakter utama dalam *motion comic* yang berjudul sama, karakter ini adalah seorang pemuda yang mengalami kehilangan secara drastis dan memutuskan

untuk memakai segala kekuatan dan sumber daya yang dimilikinya untuk menegakan keadilan dengan caranya sendiri.

Dalam prosesnya penulis akan menjabarkan ke dalam tiga bagian yaitu, psikologi yang meliputi jenis psikologi Baton, sosiologi dan fisiologi yang meliputi kostum dan senjatanya.

3.4.1. Psikologi

Baton yang adalah seorang pemuda bernama, Blaine Wyatt. Ia adalah seorang pemuda dengan latar belakang keluarga militer. Ayahnya yang bernama Barney Wyatt, adalah seorang ilmuwan jenius yang bekerja sebagai pencipta senjata dan alat-alat militer. Senjata dan alat ciptaan Barney merupakan produk termuktahir dengan teknologi terkini.

Barney sudah menciptakan banyak alat-alat dan senjata khusus untuk militer dan kepolisian. Antara lain adalah salah satu temuan terbarunya yaitu armor flexible dan tipis namun tahan terhadap serangan dan tembakan jarak dekat.

Suatu hari Barney dibunuh secara kejam oleh Smiley dengan menembak kepala Barney dari jarak dekat, sehingga Barney pun tewas seketika di tempat. Smiley, yang merupakan salah satu mantan militer yang menaruh dendam padanya karena menjadi korban dari malfungsi alat yang diciptakan oleh Barney.

Melihat ayahnya dibunuh secara kejam oleh Smiley, Blaine pun memutuskan untuk membalaskan dendamnya kepada Smiley. Oleh karena itu ia memutuskan untuk masuk kedalam militer dan kelak akan menggunakan kemampuan militernya untuk membalaskan dendamnya kepada Smiley.

Namun, Smiley yang sangat sulit untuk diketahui dan selalu lolos dari jerat hukum, maka Blaine memutuskan untuk keluar dari kemiliteran lalu menekuni sendiri seni perang dan beladiri. Karena traumanya akan senjata api, maka ia berniat untuk mendalami sebuah seni beladiri dan senjata yang ampuh untuk melumpuhkan lawan namun tidak mematikan. Oleh karena itu, Blaine memutuskan untuk menekuni seni beladiri dengan menggunakan tonfa. Tonfa yang ia tekuni merupakan senjata sejenis tongkat, yang merupakan asal-mula dari baton yang merupakan senjata dari kepolisian.

Lalu saat ia berhasil mendalami tonfa dan dengan semakin terpuruknya Flux City karena ulah Smiley dan para kriminal, maka Blaine memutuskan untuk menjadi seorang *vigilante*, seorang pemberantas kejahatan yang dengan hukumnya sendiri.

Blaine menggunakan armor ciptaan ayahnya sebagai kostumnya dengan senjata sepasang baton yang digunakan. Blaine mengambil baton ciptaan ayahnya yang terbuat dari besi, lalu memberikan beberapa modifikasi dengan menambahkan efek listrik dan pelontar tali untuk mempermudahnya dalam aksinya. Serta Blaine akhirnya menggunakan identitas Baton sebagai simbol yang digunakannya kepada publik.

Penulis menggunakan kondisi psikologis *The Shadow* untuk karakter Baton, karena karakter tersebut bersifat misterius dan posisinya di dalam cerita berada di daerah abu-abu. Dimana ia memberantas kejahatan, namun tidak mengikuti hukum yang berlaku.

3.4.2. Sosiologi

Dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam perkembangan teknologi baik itu untuk kebutuhan hidup, informasi, hingga untuk persenjataan. Namun perkembangan positif itu tidak selaras dengan moral masyarakat dunia terutama *Flux City*, karena banyak pihak-pihak tidak bertanggung jawab yang menggunakan teknologi itu untuk tindakan yang tidak baik dan juga kriminalitas.



Gambar 3.26. Referensi Kondisi *Flux City*

(<http://batmangothamcity.net/wp-content/uploads/2012/05/no-mans-land-gotham.jpg>)

Perkembangan teknologi senjata sangat pesat dan menakutkan, karena dengan kekuatan yang besar tersebut jika tidak digunakan oleh orang yang tepat maka dapat menyebabkan kekacauan.

Para kriminal dengan mudahnya melaksanakan aksinya di *Flux City*, karena selain tingginya tingkat kriminalitas yang terjadi, tingkat korupsi dan suap juga sangat tinggi sehingga sangat mudah bagi mereka untuk melaksanakan aksi mereka serta untuk meloloskan mereka dari jerat hukum

Menyadari hal itu, Blaine yang menyaksikan ayahnya terbunuh dengan mata kepalanya sendiri, ingin membalaskan dendamnya kepada Smiley. Namun dengan kondisi *Flux City* tersebut, tidak akan ada keadilan bagi para korban

kriminalitas. Sehingga Blaine memutuskan untuk menegakan keadilan dengan caranya sendiri.

3.4.3. Fisiologi

Blaine Wyatt adalah seorang pemuda berumur 23 tahun, dengan tinggi badan 183 cm dan berat 80 kg. Ia memiliki tubuh atletis dan kekar karena latar belakang militernya. Blaine memiliki rambut pendek berwarna hitam ala kesatuan militer.

Pada saat menggunakan identitasnya sebagai Baton, Blaine menggunakan kostum yang terdiri dari dua macam kostum, yaitu kostum dengan bahan spandex dan juga beberapa armor yang digunakannya di bagian dalam dan beberapa di luar untuk melindungi beberapa bagian tubuhnya. Selain itu armor tersebut juga berguna untuk menghindari cedera yang lebih parah dan serta untuk memperkuat serangan.

Kostum yang digunakan berwarna gelap dengan tujuan mempermudah gerakannya pada saat bersembunyi, memberikan dampak misterius dan menyeramkan kepada siapa pun yang melihat, serta aksen warna merah untuk memberikan efek warna seperti darah dengan tujuan memberikan efek meyeramkan.

Baton menggunakan beberapa senjata dan alat ciptaan ayahnya. Ia menggunakan sepasang baton yang digunakan dikedua lengannya dan juga beserta armor pelindung di bagian lengan dan betis.

Armor yang digunakan Baton tidak menutupi seluruh badannya, melainkan hanya beberapa bagian saja seperti di bagian leher, lengan dan daerah

betis. Armor yang digunakan berguna untuk melindungi tubuhnya dari serangan-seranga musuh, karena lapisan pertama kostumnya hanya berupa kostum spandeks



Gambar 3.27 Kostum *Spandex*
(http://www.zentaifancydress.com/images/Zentai/Children-Halloween-Black-Unicolor-Full-Body-Spandex-Lycra-Fancy-Dress-Costume_1.jpg)

Armor yang digunakan oleh Baton adalah armor ciptaan ayahnya yang berbahan dasar Kevlar, namun fleksibel. Senjata yang dipakai oleh Baton, adalah sepasang baton yang juga merupakan senjata ciptaan ayahnya. Baton tersebut bukan merupakan baton biasa pada umumnya, baton yang digunakan oleh Baton memiliki beberapa fungsi, selain sebagai senjata untuk berkelahi baton tersebut dapat melontarkan tali sebagai alat bantu Baton dalam beraksi dan menyangkut daerah yang lebih jauh serta dapat juga memanjang dan dapat memberikan efek setrum untuk melumpuhkan musuh.



Gambar 3.28 Baton

(<http://cashtank.com/store/images/k-21t.jpg>)

Untuk membawa senjata batonnya, ia menggunakan penyangga di belakang punggungnya. Penempatan senjata itu ditujukan agar baton tersebut tidak mengganggu dan membebani pergerakannya serta, untuk mempermudah Baton saat mengambil senjatanya saat melawan musuh.

Saat Blaine tidak menjadi Baton, ia menggunakan kostumnya di dalam bajunya. Karena kostum Baton yang bersifat elastic dan tipis, maka kostum tersebut dapat digunakan berlapis dengan baju lainnya saat tidak digunakan.

3.5. Smiley

3.5.1. Psikologi

Smiley adalah seorang kriminal yang beraksi di Flux City. Pada cerita asalnya ia bernama asli Rudolph Tatum yang merupakan seorang militer yang menjadi korban pada saat tugas militer, karena malfungsi dari alat ciptaan Barnet Wyatt, ayah Blaine.

Ia dinyatakan tewas dan hilang, padahal ia tidak tewas. Oleh karena itu ia merasa ditelantarkan oleh para teman-teman militernya, terutama pada Barney. Pada akhirnya ia selamat walau memiliki luka disekujur tubuhnya terutama di area wajah dan tubuh bagian atasnya. Sehingga orang-orang ketakutan saat melihat wajahnya.

Karena ia merasa ditelantarkan oleh satuan militernya dan mengakibatkan dia menjadi sakit dan dijauhi oleh masyarakat, selain itu Barney jug adinyatakan tidak bersalah atas kecelakaan tersebut. Maka ia merasa sangat marah dang dendam terhadap Barney dan juga satuan milternya.

Karena merasa sangat tertekan dan trauma atas kejadian tersebut, maka kondisi psikologis dan kemampuan logikanya menjadi semakin kacau, sampai suatu saat ia berfikir bahwa ia adalah seorang korban dari sebuah ketidak-adilan, maka ia harus mencari dan menuntut keadilan tersebut untuk dirinya dan orang lain.

Maka ia memutuskan untuk menggunakan identitas Smiley dan memakai topeng tersenyum agar masyarakat tidak takut dengannya. Sejak saat itulah ia melampiaskan dendamnya untuk membunuh Barney, serta menjadi musuh bebuyutan dari keadilan.

Karakter Smiley, penulis menggunakan kondisi psikologis *The Trickster* karena karakter Smiley ini tidak hanya mengandalkan kemampuan militernya serta teknis dan penggunaan senjata-senjata saja, tapi juga licik dan jeli dalam memainkan permainan taktik dan psikologis. Sehingga *The Trickster* sangat cocok terhadap sifat Smiley dalam cerita ini.

3.5.2. Sosiologi

Dalam melaksanakan aksinya, Smiley beraksi bersama dengan dengan kelompok mafianya yang beraksi dengan brutal. Smiley beroperasi di *Flux City* dan mencari berbagai celah dan cara untuk memperluas terornya kepada masyarakat.

Kondisi Flux City sangat terpuruk karena kriminalitas yang tinggi dan juga korupsi dimana-mana, sehingga sangat mudah bagi Smiley untuk melaksanakan aksinya dan meloloskan diri dari jeratan hukum.

Awal kemunculan aksi kriminalnya, bermula saat ia membunuh Barney dan mencuri alat-alat ciptaannya. Setelah itu ia mulai menjual beberapa alat tersebut kepada kelompok mafia dan kriminal lainnya. Dari situlah ia mulai menimbun uang yang nantinya akan ia gunakan untuk menyuap pemerintah dan para penegak keadilan.

Karena aksinya yang sangat giat, maka lambat laun dengan senjata curian dan seludupannya, ia mulai menundukan lalu mengambil alih kelompok kriminalnya sebagai bawahannya.

3.5.3. Fisiologi

Smiley bernama asli Rudolph Tatum, memiliki wajah yang seram dengan luka disekujur muka dan tubuhnya serta tubuh yang kurus ramping namun atletis. Tingginya 175 cm dengan berat badan 60 kg.

Saat ia menjadi Smiley, ia menggunakan kostum berupa kostum Kevlar berwarna ungu pekat dan juga topeng berbahan kain dengan simbol “senyum”

sebagai penutup identitasnya dan juga sebagai simbol kelompok kriminalnya. Kostum Kevlar tersebut berfungsi untuk melindunginya dari serangan-serangan dan topeng tersebut selain untuk menutupi identitas dan mukannya yang rusak, juga berguna sebagai simbol terror bagi masyarakat dan menciptakan traumatik bagi korbanya.



Gambar 3.29. Topeng “Senyum” Joker New 52

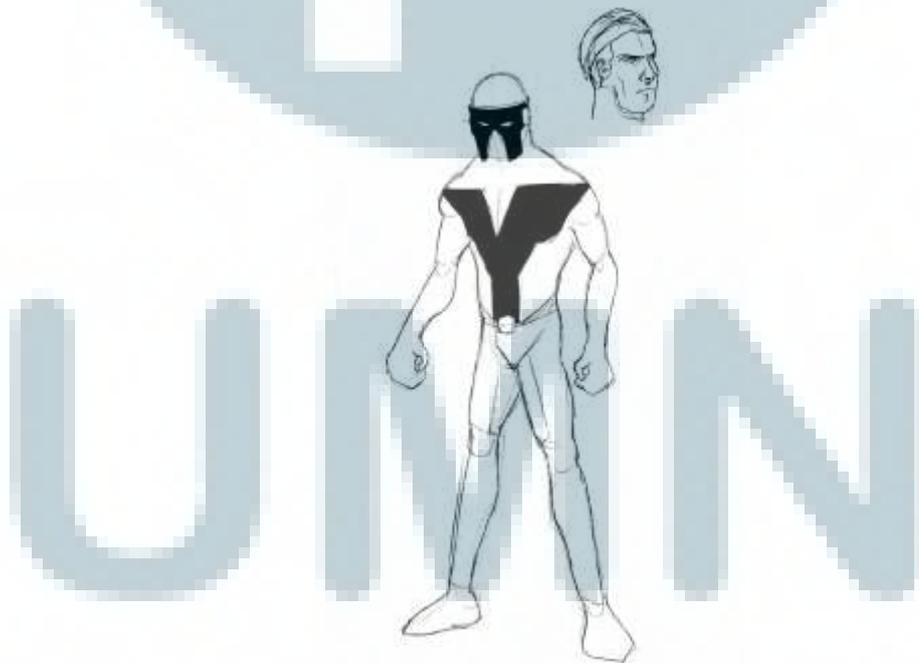
(http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20121218110805/batman/images/b/b1/The_Joker_-_New_52.jpg)

3.6. Sketsa Awal

Penulis memulai pembuatan sketsa awal untuk karakter Baton dan Smiley dengan sebuah acuan bahwa penulis ingin membuat sebuah karakter dengan psikologi seorang *The Shadow* dengan senjata baton dan *The Trickster* yang memiliki “senyum” sebagai perwujudan identitasnya saat melakukan kejahatan. Dengan acuan tersebut berbagai versi untuk mencari yang paling sesuai dengan konsep dan cerita *motion comic* “Baton”



Gambar 3.11. Sketsa Awal Baton Versi 1



Gambar 3.12. Sketsa Awal Baton Versi 2

Setelah selesai dengan sketsa awal Baton, penulis membuat sketsa awal untuk karakter antagonis. Pada awalnya penulis membuat karakter antagonis yang memiliki “senyum” pada wajah aslinya. Sehingga penulis membuat sketsa awal karate antagonis tersebut dengan kostum dan atribut yang lebih lengkap dan ramai.



Gambar 3.13. Sketsa Awal Smiley Versi 1

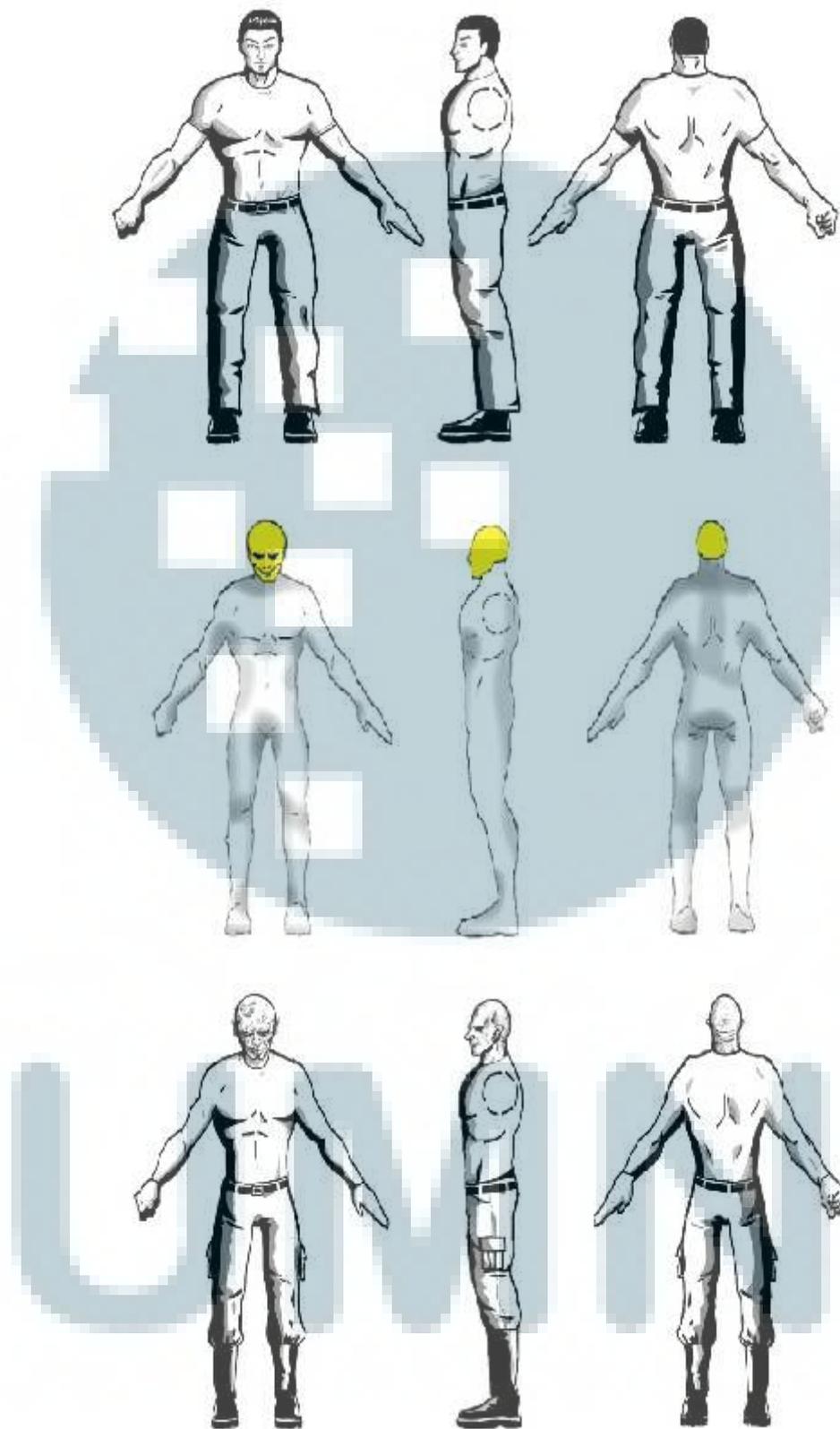


Gambar 30. Sketsa Awal Smiley Versi 2

3.7. *Model Sheet*

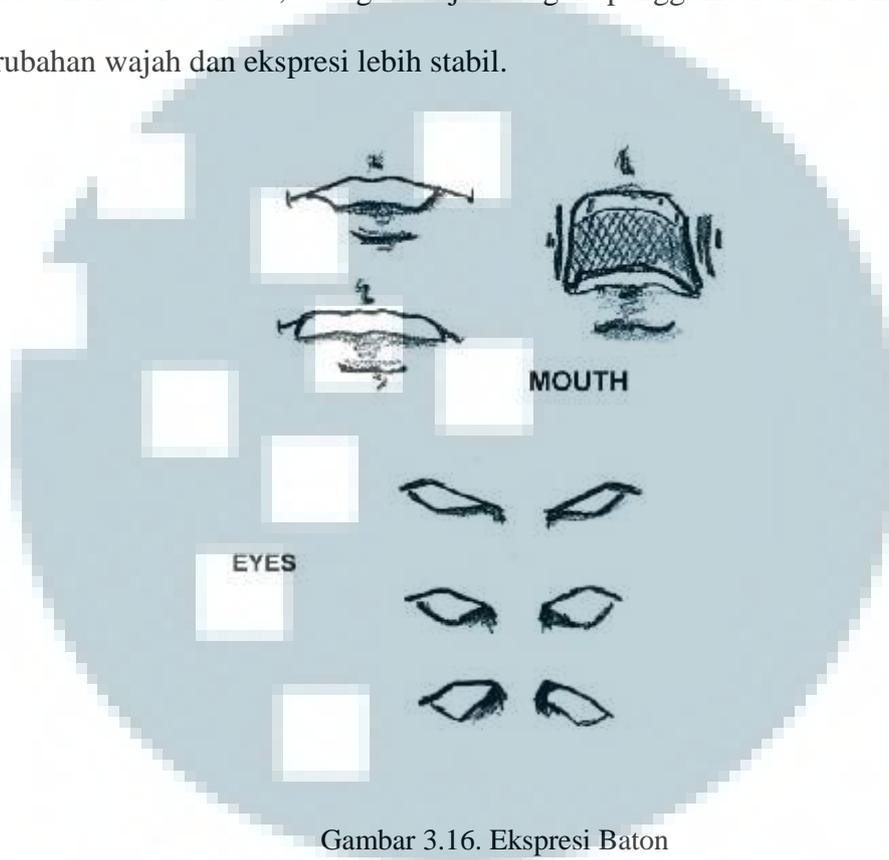
Setelah menetapkan sketsa kasar dari setiap tokoh, penulis melanjutkan ke tahap pembuatan model sheet. Penulis membuat membuat gambar tampak depan dan samping kiri seluruh tubuh dari kedua karakter tersebut agar bentuknya stabil dan detailnya dapat terlihat jelas.





Gambar 3.15. Model Sheet Karakter

Selain itu penulis juga membuat model sheet untuk beberapa ekspresi dari kedua karakter tersebut, dengan tujuana agar penggambaran karakter dalam perubahan wajah dan ekspresi lebih stabil.



Gambar 3.16. Ekspresi Baton

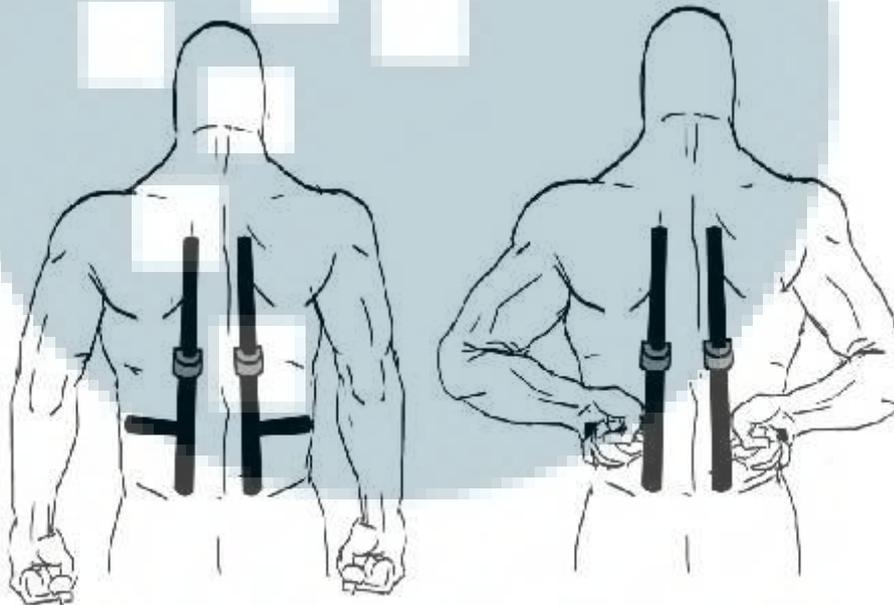


Gambar 3.17. Ekspresi Smiley

3.8. Gesture

Dalam melakukan aksinya, Baton mengandalkan senjata andalannya yaitu, sepasang baton betipe *side handle* baton. Baton tersebut disimpan disisi belakang daerah punggungnya, saat sedang tidak digunakan.

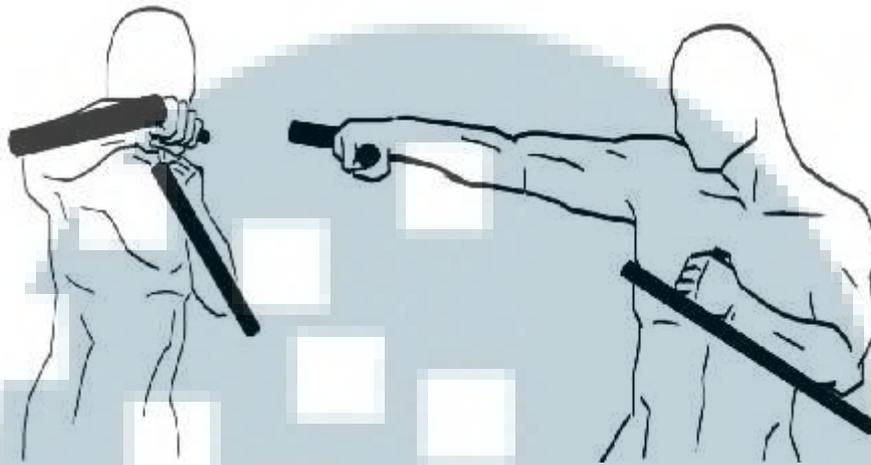
Jika baton akan digunakan, makan baton tersebut diambil dengan cara digenggam gagang pada keda baton tersebut dan ditarik keluar sebelum akhirnya dibawa kesamping tubuhnya unutk kuda-kuda.



Gambar 31

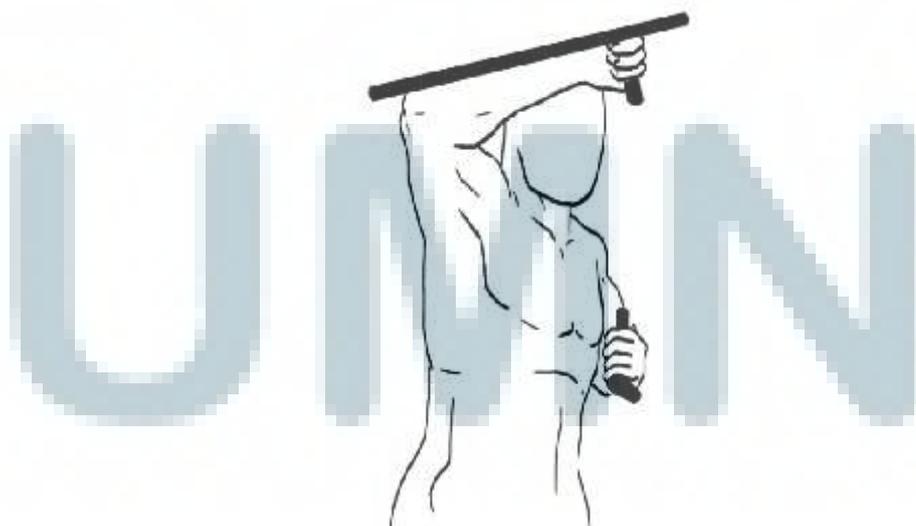
Baton yang digunakan ini digunakan untuk menyerang dan bertahan. Dengan berbahan dasar besi, maka Baton ini berfungsi unutk melumpuhkan lawannya dengan pukulan telak dan juga unutk menangkis serangan jarak dekat maupun tembakan. Saat menyerang, Baton segera setelah mengeluarkan batonnya

akan melakukan kuda-kuda awal, lalu setelah itu melakukan serangan dengan sisi pendek baton maupun dengan sisi panjangnya.



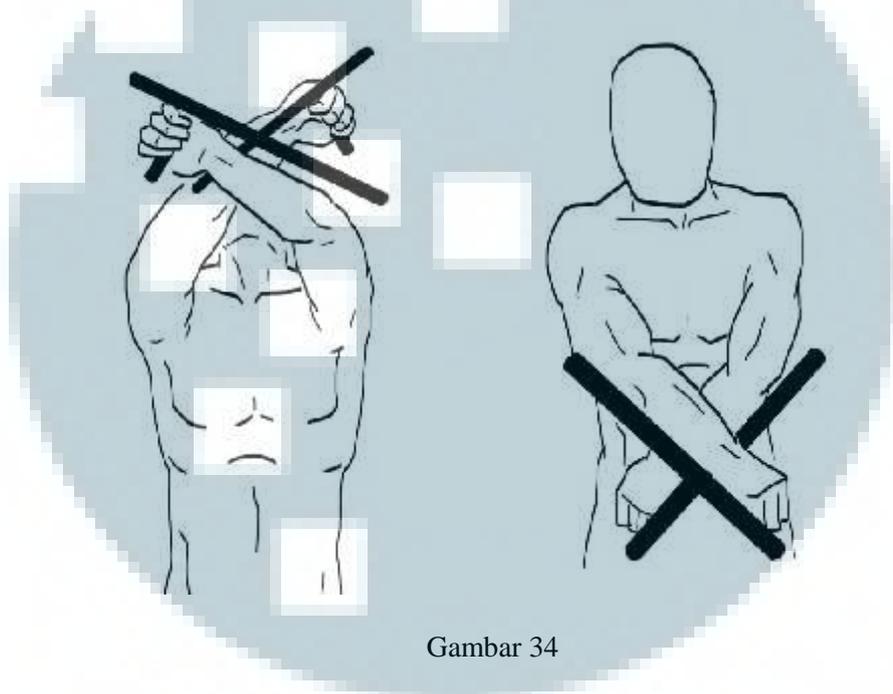
Gambar 32

Saat bertahan, Baton akan memutar senjatanya dengan sisi panjang menghadap kedalam tubuh. Dengan posisi ini, Baton dapat menangkis serangan lawan dengan maksimal, karena dengan gesture ini akan membentuk posisi bertahan yang solid dari tubuh dan senjata Baton itu sendiri.



Gambar 33

Selain itu, Baton juga dapat menangkis serangan jarak dekat lawan tanpa senjata, dengan cara menyilangkan kedua batonnya kearah yang berlawanan. Posisi ini dibentuk agar baton tersebut dapat menghalangi lengan atau kaki musuh yang digunakan untuk menyerangnya.



Gambar 34

UMMN