



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 IV

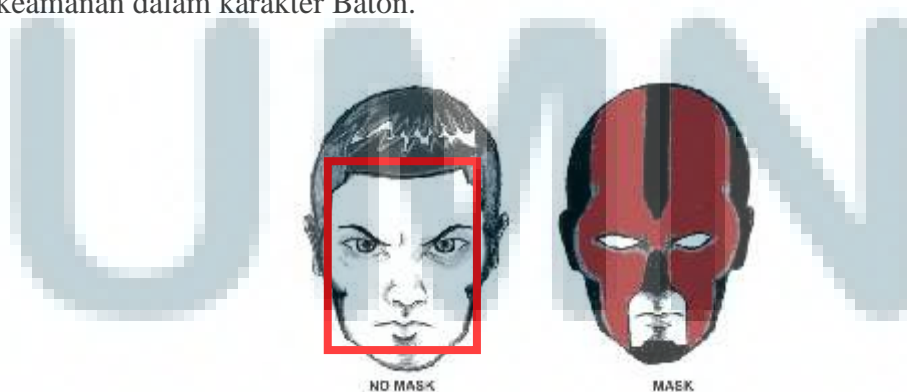
ANALISIS

4.1. Analisa Konsep Desain

Penulis membuat desain tokoh Baton dan Smiley berdasarkan satu *universe* dan *storyline*. Sehingga keadaan psikologis, sosiologis serta fisiologisnya setipe dan bisa saling berhubungan. Karena cerita yang penulis angkat berkaitan dengan seorang *vigilante* dan pemberantasan kriminalitas tingkat tinggi, maka penulis membuat desain dengan konsep *superhero*.

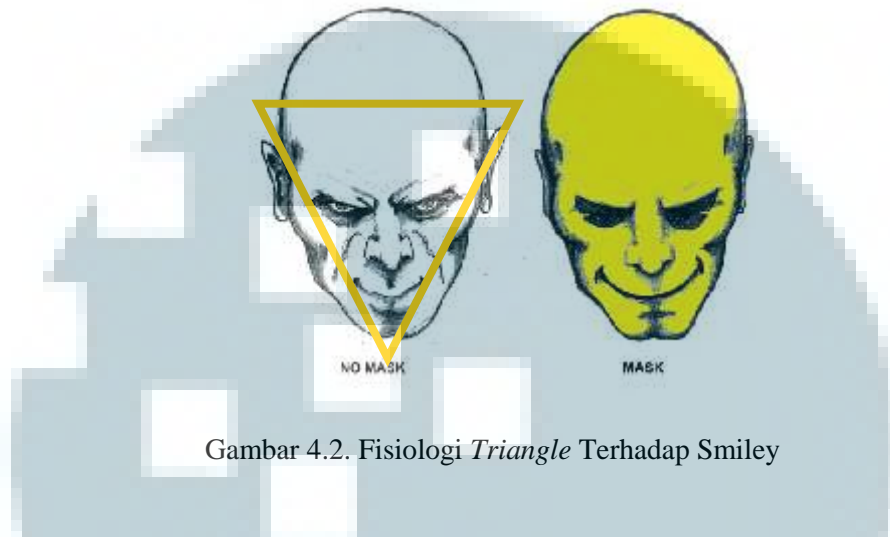
Dalam proses pembuatan karakter yang meliputi wajah, tubuh, kostum, topeng dan senjata penulis membuat masing-masing tiga alternatif desain yang berbeda-beda. Desain alternatif dibuat dengan menggunakan satu jenis bentuk dasar sebagai *base* bentuk dari masing-masing karakter.

Penulis menggunakan bentuk fisiologi *square* untuk Baton sebagai bentuk dasar acuan untuk bentuk wajah, tubuh dan juga *gesture*. Bentuk fisiologi *square* penulis gunakan untuk menginterpretasikan maskulinitas dan juga kekuatan keamanan dalam karakter Baton.



Gambar 4.1 Fisiologi *Square* Terhadap Blaine dan Baton

Sedangkan untuk Smiley, penulis menggunakan bentuk fisiologi *triangle* untuk menginterpretasikan agresifitas dan kelicikan.



Gambar 4.2. Fisiologi *Triangle* Terhadap Smiley

Dari segi psikologis penulis juga menggunakan dua jenis psikologi yang berbeda untuk masing-masing karakter. Penulis menggunakan jenis karakter *The Shadow* untuk Baton sebagai interpretasinya sebagai seorang *vigilante* dan sosok misterius yang beraksi di daerah abu-abu. Sedangkan Smiley menggunakan jenis psikologi *The Trickster* untuk menginterpretasikan keahliannya dalam bermain taktik, memanipulasi keadaan dengan menggunakan pengalaman serta ilmu taktik yang didapatkannya di kemiliteran. Selain itu penulis juga menggunakan jenis psikologi tersebut karena dalam ceritanya Smiley adalah sosok yang melakukan tes mental terberat kepada karakter utama, Baton.

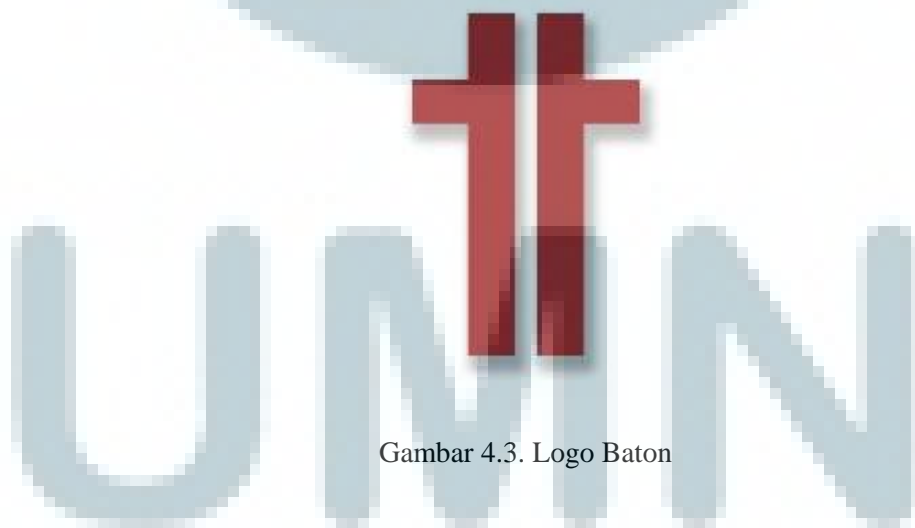
Dalam pewarnaan, penulis menggunakan dua warna aksen utama yaitu merah dan kuning. Merah penulis gunakan sebagai warna aksen utama bagi Baton, untuk menginterpretasikan keberanian, perang, bahaya, kekuatan, tekad, semangat, keinginan, serta kemarahan. Sedangkan warna kuning penulis gunakan untuk Smiley untuk menginterpretasikan kerusakan, penyakit dan kecemburuan,

Pada proses produksi penulis melakukan perubahan pada desain dari sketsa awal karakter Baton dan Smiley. Penulis memutuskan untuk menggunakan teori *iconic* pada *character hierarchy* yaitu, membuat desain karakter tersebut dengan lebih sederhana, namun tetap bergaya dan mudah diingat. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membuat karakter Baton dan Smiley lebih unik, menarik serta lebih mudah diingat oleh pembaca.

4.2. Baton

4.2.1. Desain Baton

Untuk perubahan desain karakter Baton, penulis membuat desain tokoh berdasarkan senjata ikonik yang digunakannya yaitu, Baton. Sehingga penulis terlebih dahulu membuat desain logo tersebut, lalu diaplikasikan kedalam kostum serta topengnya.



Gambar 4.3. Logo Baton

Logo tersebut penulis buat untuk memberikan sebuah ikon kepada karakter Baton sehingga mudah diingat oleh pembaca. Sedangkan dalam cerita, logo

tersebut juga berfungsi simbolnya keadilan dalam usahanya untuk memberantas kriminalitas, termasuk terror yang dilakukan oleh Smiley.

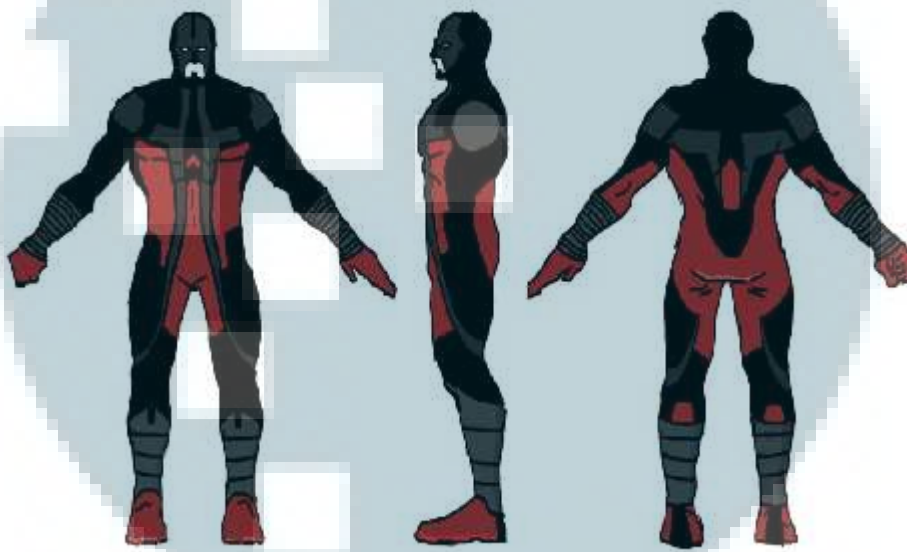
Bedasarkan hasil alternatif desain tersebut dan hasil diskusi dengan pembimbing, penulis memutuskan untuk menggunakan desain yang paling sederhana, namun unik dan ikonik. Oleh karena itu penulis membuat pilihan dengan berdasarkan desain mana yang lebih menggambarkan simbol Baton sebagai superhero. Untuk itu penulis menggabungkan beberapa desain alternatif yang membentuk desain akhir karakter Baton.

Untuk desain topeng, penulis memilih desain pertama, karena terlihat lebih *simple*, namun tetap mengandung unsur desain logo Baton dan tetap memiliki dua unsur warna utama yaitu, hitam dan merah.



Gambar 4.4. Alternatif Desain Topeng Baton

Untuk kostum, penulis memutuskan untuk menggunakan desain kostum versi ketiga. Karena sederhana, namun tetap kental akan unsur simbol Baton dan penempatan armor yang tidak berlebihan, sehingga terlihat lebih rapi dan juga penempatan armor tersebut tidak akan mengganggu pergerakan dari Baton saat melakukan aksinya.



Gambar 4.5. Alternatif Desain Kostum Baton Versi 1

UMMN



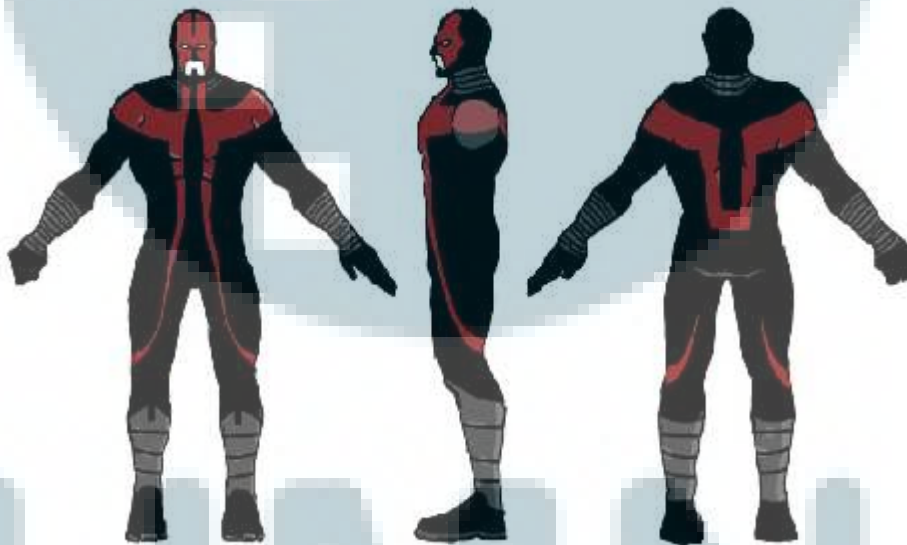
Gambar 4.6. Alternatif Desain Kostum Baton Versi 2



Gambar 4.7. Alternatif Desain Kostum Baton Versi 3



Gambar 4.8. Alternatif Desain Kostum Baton Versi 4



Gambar 4.9. Alternatif Desain Kostum Baton Versi 5

Penulis menggunakan dua warna utama dalam desain Baton yaitu, hitam sebagai warna dasar dan merah sebagai warna aksen dan logo. Warna hitam yang penulis gunakan berguna untuk mempermudah pergerakan Baton saat beraksi yaitu, pada saat ia melakukan serangan secara diam-diam (*stealth*) agar tidak

mudah terlihat oleh lawan, selain itu warna hitam juga memberikan dampak seram dan misterius. Lalu warna merah penulis gunakan sebagai warna aksen utama dan logo dengan tujuan agar mencolok dan mudah diingat oleh orang yang melihatnya saat ia sudah mulai keluar saat akan menyerang. Selain itu warna merah juga berfungsi untuk menggambarkan semangat dan keberanian Baton dalam niatnya untuk memberantas kejahatan.

Dalam segi cerita, ada sedikit perubahan mengenai asal-usul nama Baton. Pada awalnya karakter tersebut diberi nama Hype oleh para media, karena keberadaannya yang mengundang *hype* masyarakat untuk berdiri dan membela keadilan. Namun penulis melakukan perubahan nama didasari oleh kebutuhan cerita, bahwa Baton tampil di public untuk menjadi sebuah simbol akan sosok penegak dan pembela keadilan di *Flux City*.

UMMN



Gambar 4.10. Desain Akhir Baton

UMMN

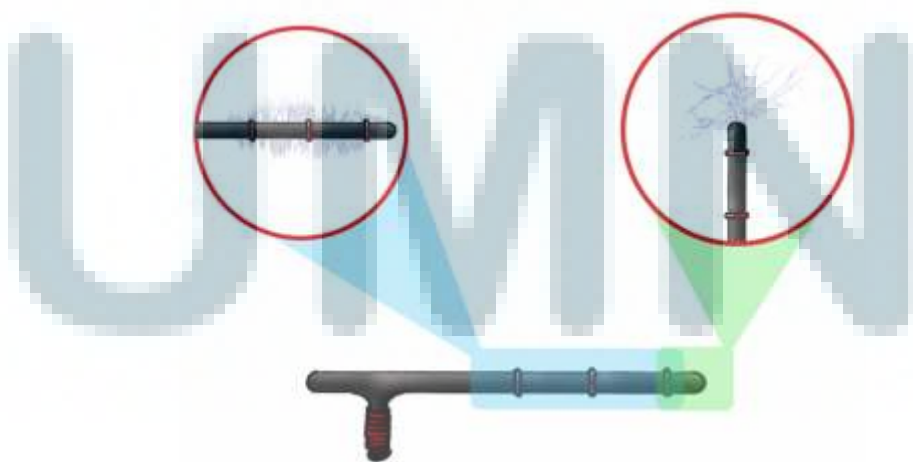
4.2.2. Senjata Baton

Senjata yang digunakan oleh Baton adalah sepasang baton yang bejenis *side handle*. Dalam ceritanya baton yang digunakannya bukanlah sepasang baton biasa, melainkan senjata ciptaan ayahnya yang dapat memiliki fungsi khusus.



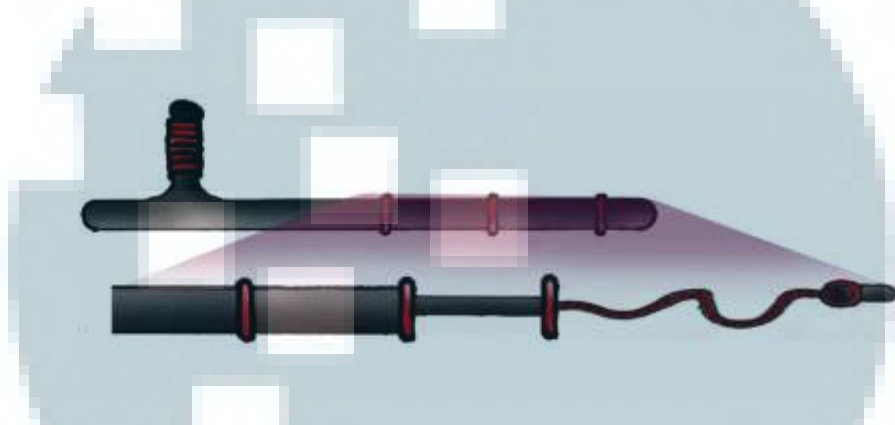
Gambar 4.11. Senjata Baton

Seperti yang tampak dalam desainnya, baton ini memiliki keunikan pada tiga titik yang berwarna merah. Pada titik-titik tersebut, baton tersebut dapat mengeluarkan efek kejutan dan listrik yang dapat berguna untuk melumpuhkan lawan, tanpa harus membunuhnya.



Gambar 4.12. Detail pada Senjata Baton

Selain itu, untuk mendukung dan mempermudah pergerakannya, baton ini juga memiliki fungsi tali tambahan sebagai perpanjangan dari baton tersebut. Tali tersebut dapat berfungsi sebagai alat bantu Baton untuk mencapai tempat yang lebih jauh maupun tempat yang lebih tinggi.



Gambar 4.13. Atribut Tali pada Baton

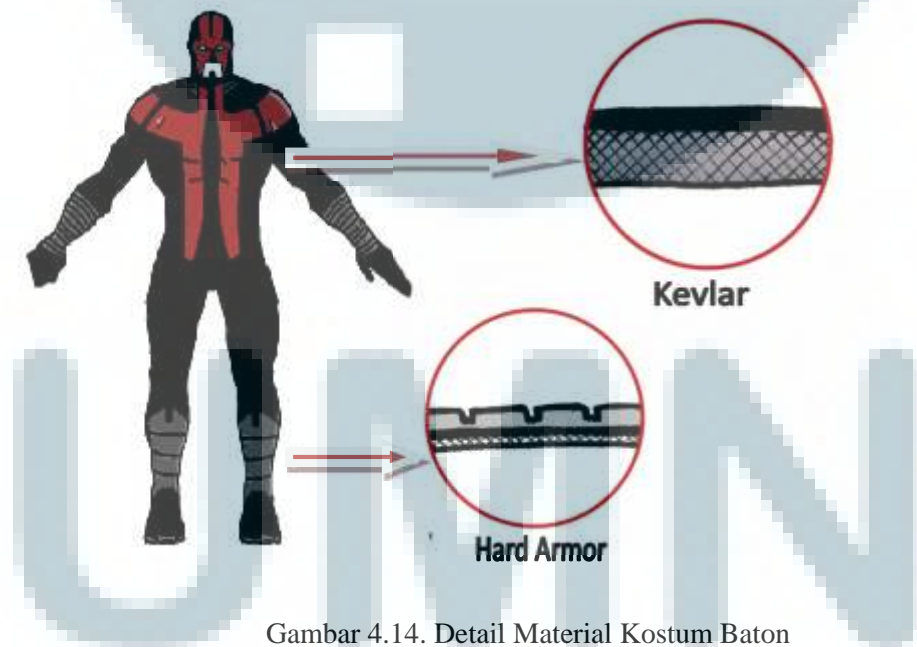
Baton ini terbuat dari bahan dasar besi dengan tujuan untuk membuat senjata ini lebih keras dari baton pada umumnya yang terbuat dari kayu. Tujuan utamanya adalah agar baton tersebut dapat digunakan lebih efektif dalam menyerang lawan dan juga lebih kuat dalam menahan serangan dari lawan. Selain itu bahan besi tersebut juga berfungsi sebagai konduktor dari fungsinya uniknya saat digunakan sebagai baton listrik. Selain itu bahan besi juga digunakan dengan tujuan agar bagian ujungnya yang digunakan sebagai kait saat melontarkan tali menjadi lebih kuat.

4.2.3. Kostum Baton

Dalam melakukan aksinya, Blaine menggunakan sebuah kostum dengan logo baton terpampang dikostumnya dari daerah wajah hingga dada dan bahu.

Kostum yang digunakan oleh Baton adalah kostum yang berbahan dasar kelvar yang merupakan baju pelindung yang biasa digunakan untuk keperluan militer. Kostum yang digunakan terdiri dari 2 lapisan yaitu, lapisan Kevlar pada bagian dalam dan juga lapisan spandex pada bagian luar, sebagai media untuk logonya.

Pada bagian-bagian tertentu seperti leher, lengan dan betis, Baton juga menggunakan pelindung ekstra yaitu *Hard Armor* yaitu bagian pelindung keras yang berfungsi untuk menahan tembakan dan serangan jarak dekat.



Gambar 4.14. Detail Material Kostum Baton

4.3. Smiley

4.3.1. Desain Smiley

Untuk karakter Smiley, penulis juga melakukan perubahan terhadap karakter tersebut dengan alasan yang sama dengan karakter Baton. Hingga pada akhirnya penulis menggunakan simbol *smiley* sebagai identitasnya dalam melakukan kejahatan.



Gambar 4.15. Logo Smiley

Logo tersebut penulis buat untuk memberikan sebuah ikon kepada karakter Smiley sehingga mudah diingat oleh pembaca. Hal ini bersangkutan-pautan dengan jalan cerita dalam *motion comic* “Baton”, dimana dalam ceritanya tujuan Smiley menggunakan topeng senyum adalah agar orang-orang tidak takut lagi dengan wajahnya yang rusak akibat kecelakaannya.

Bedasarkan hasil alternatif desain tersebut dan hasil diskusi dengan pembimbing, penulis memutuskan untuk menggunakan desain yang paling sesuai dan tepat untuk menggambarkan karakter Smiley. Seperti halnya dengan Baton, penulis juga melakukan penggabungan alternatif desain menjadi satu desain final.

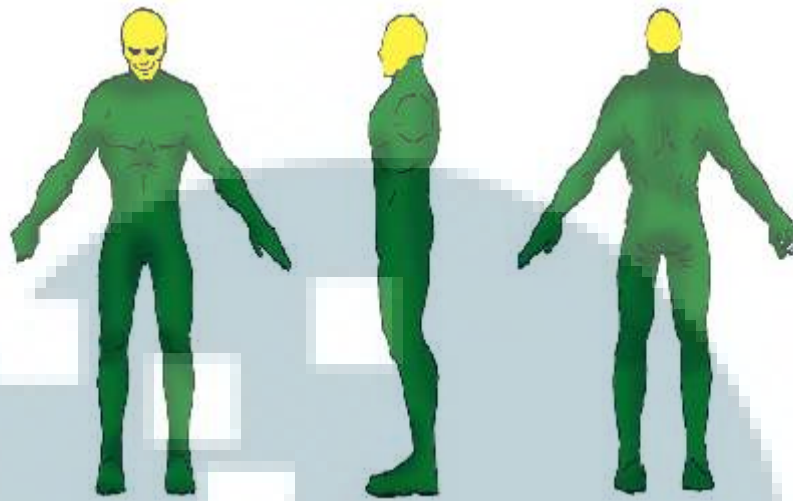
Penulis memilih desain pertama untuk topeng, karena paling mewakili logo ikoniknya yaitu, sebuah simbol *smiley* yang juga pada umumnya berwarna

kuning. Topeng ini memiliki dua unsur warna utama yaitu, kuning untuk warna mayoritasnya dan hitam sebagai warna untuk menggambarkan mata dan senyumnya.

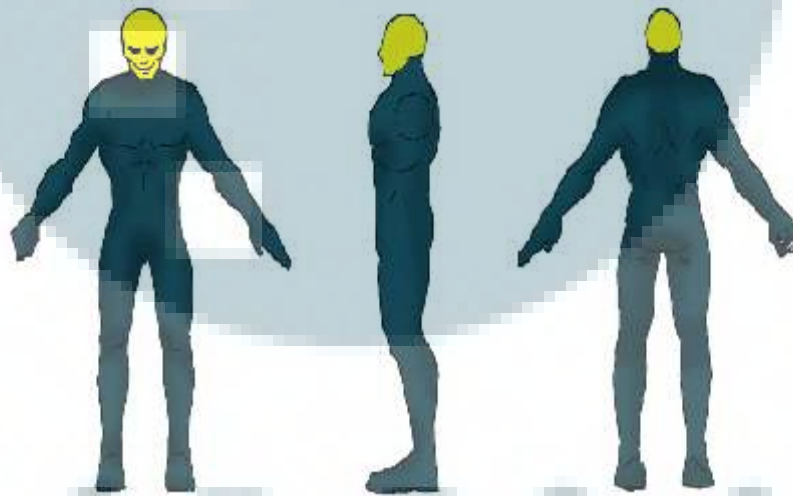


Gambar 4.16. Alternatif Desain Kostum Topeng Smiley

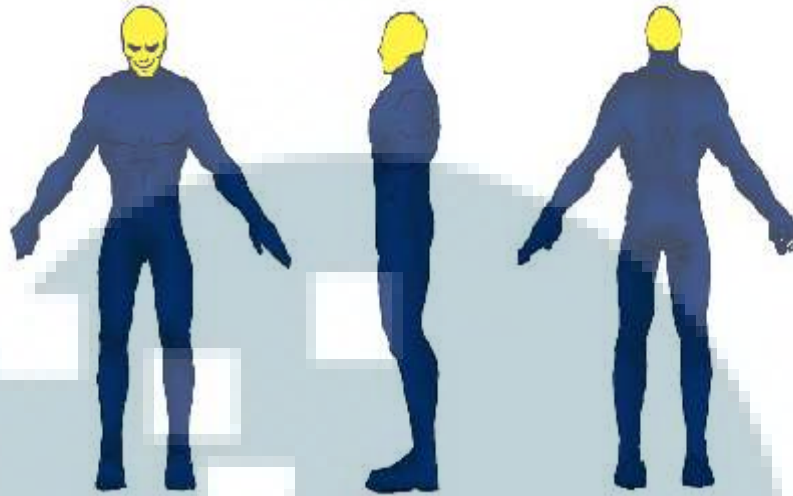
Untuk kostum, penulis memutuskan untuk memberikan sebuah kostum polos, dengan pertimbangan bahwa topengnya sudah sangat mencolok dan mewakili identitasnya. Sehingga penulis memutuskan untuk memberik sebuah kostum berwarna putih polos kepada Smiley, sehingga terlihat bersih dan tidak mengganggu eksistensi topeng Smiley yang sudah cukup mencolok. Selain itu warna putih ditujukan untuk karakter Smiley, karena dalam ceritanya Smiley ingin dirinya dianggap sebagai korban dan orang yang akan membawa perubahan bagi *Flux City*. Hal ini penulis gunakan serupa seperti apa yang diutarakan oleh Tillman (2011) bahwa warna juga bisa diaplikasikan untuk mengutarakan kesan apa yang ingin disampaikan oleh karakter kepada orang yang melihatnya.



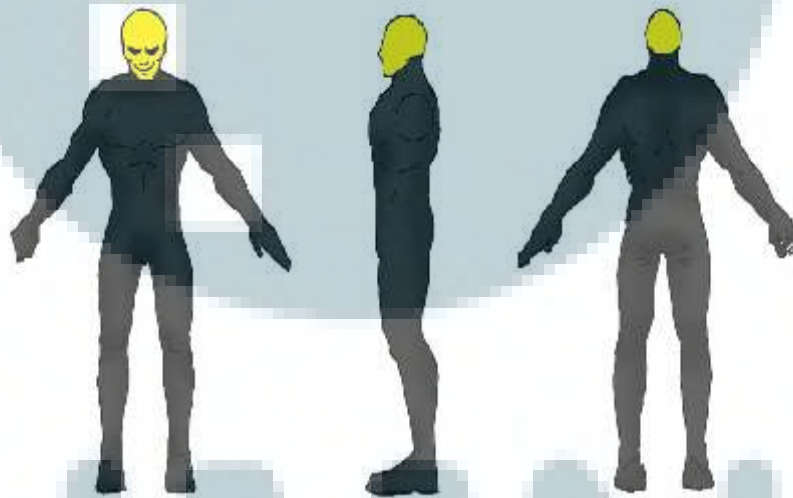
Gambar 4.17. Alternatif Desain Kostum Smiley Versi 1



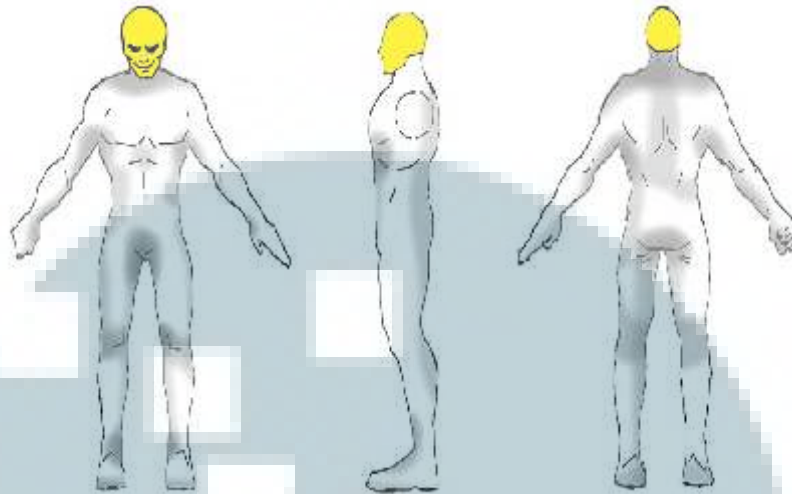
Gambar 4.18. Alternatif Desain Kostum Smiley Versi 2



Gambar 4.19. Alternatif Desain Kostum Smiley Versi 3



Gambar 4.20. Alternatif Desain Kostum Smiley Versi 4

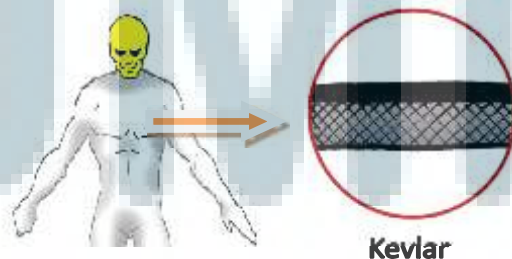


Gambar 4.21. Alternatif Desain Kostum Smiley Versi 5

4.3.2. Kostum Smiley

Kostum yang digunakan oleh Smiley sebagian besar sama dengan apa yang digunakan oleh Baton yaitu kostum dengan bahan dasar kevlar dan terkadang menggunakan spandex sebagai lapisan tambahan, terkadang juga Smiley menggunakan jubah di luar untuk menutupi dirinya.

Hal itu terjadi karena latar belakang mereka yang sama-sama berasal dari dunia militer dan juga kesamaan mereka dalam alat-alat ciptaan Barney yang mereka gunakan dalam melakukan aksi mereka masing-masing.



Gambar 4.22. Detail Material Kostum Baton