



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:

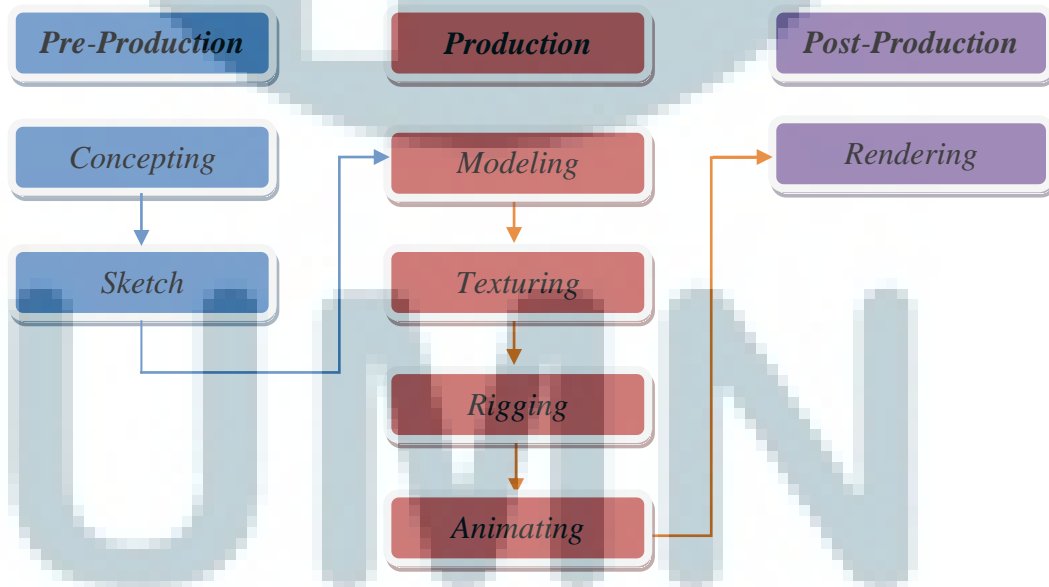
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian yang akan penulis lakukan dalam rangka merancang tokoh untuk animasi 3D *The Last Shuffle* adalah membuat konsep dari tokoh melalui jalan observasi sumber-sumber referensi yang mendukung dan sesuai. Kemudian dilanjutkan dengan membuat sketsanya dan diteruskan dengan membuat modelnya. Model 3D yang telah selesai akan di *unwrap & texturing*. Sebelum bisa dianimasikan, model yang ada harus di *rigging & skinning*. Setelah semua selesai barulah model yang ada siap dianimasikan. Untuk lebih mudahnya dibawah adalah bagan dari *workflow* yang akan penulis lakukan.



Gambar 3.1. WorkFlow

3.1.1. Deskripsi Proyek

Proyek ini adalah sebuah proyek *short movie* animasi 3D dengan judul *The Last Shuffle* yang dikerjakan oleh dua orang, yaitu penulis yang befokus pada pengembangan karakter dan Evani Nadilehon yang berfokus pada *motion graphic* dan VFX. Animasi ini akan bergenre *action* dengan teknik animasi 3D dan animasi *motion graphic*. Durasi dari animasi ini diprediksikan akan berkisar antara 1 sampai 2 menit.

3.1.2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam membuat dan mengembangkan karakter dalam animasi ini adalah melalui jalan observasi pada sumber – sumber referensi yang berhubungan dan sesuai dengan karakter yang akan dikembangkan. Sumber-sumber yang akan penulis gunakan sebagai referensi berasal dari film dan *video games*. Referensi yang akan digunakan adalah referensi yang mengacu pada sosok agen rahasia wanita dan penjahat dengan acuan preman Mexico.

3.1.3. Sinopsis

Faith adalah seorang agen rahasia yang sedang bertugas untuk membongkar jaringan peredaran narkoba di amerika serikat yang belakangan diketahui dikendalikan oleh *drug lords* Luc Frei. Ketika ia hampir berhasil menangkap Luc Frei, ternyata itu semua adalah jebakan yang memang sudah dipersiapkan oleh Luc Frei untuk membunuh agen Faith. Hampir saja terbunuh Faith berhasil melarikan diri dari gedung dimana ia dijebak. Namun ketika ia merasa situasi

sudah aman, ternyata ia dibuntuti oleh seorang pembunuh bayaran yang tidak diketahui identitas maupun wajahnya. Faith pun berlari kedalam sebuah gang. Disana terjadi adegan tembak – tembakan antara Faith dan *pembunuh bayaran* yang diakhiri dengan dilemparkannya granat oleh *pembunuh bayaran* dan ledakkannya mengenai Faith hingga ia tak sadarkan diri. Saat tersadar Faith telah berada di sebuah ruangan interogasi dengan keadaan terikat, lalu datanglah iblis dengan wujud Luc Frei yang belakangan membuka rahasia bahwa sebenarnya Faith telah mati dan sekarang ia berada di neraka.

3.2. Praproduksi

Tahap praproduksi adalah tahap dimana penulis membuat konsep tokoh yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi pembuatan tokoh berdasarkan sinopsis cerita. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan *Three Dimentional Character* dan sketsa tokoh berdasarkan sumber-sumber referensi yang sesuai dan mendukung.

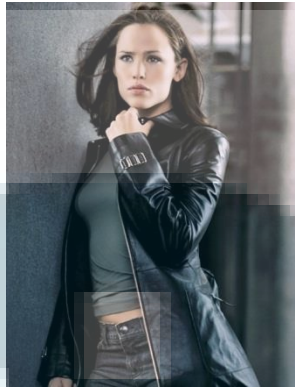
3.2.1. Faith

Setelah membaca sinopsis cerita, maka penulis mulai membuat konsep dari tokoh yang pertama bernama Annabele Valentine. Karena ia adalah seorang agen rahasia/mata-mata ia mendapat *codename* bernama Faith, maka penulis mulai mencari beberapa referensi yang berasal dari film maupun video games yang sesuai dengan tokoh yang akan dibuat. Tokoh Faith disini adalah seorang wanita berusia antara 25 sampai 30 tahun dengan postur tubuh langsing. Dibawah ini adalah beberapa referensi yang berhasil penulis temukan.



Gambar 3.2. Ada Wong
(<http://popsmut.files.wordpress.com/2011/10/149039.jpg>)

Pada gambar 3.2. adalah tokoh Ada Wong dari *video games* Resident Evil. Penulis memilih menggunakan referensi dari Ada Wong sebagai acuan dari tokoh yang akan dibuat karena Ada Wong memiliki beberapa kesamaan dengan tokoh yang akan penulis kembangkan. Kesamaan itu adalah karena peran Ada Wong sendiri yang merupakan seorang mata-mata. Dari segi penampilan, Ada Wong juga memiliki postur yang langsing dan berambut pendek sehingga tidak menghalangi gerak-geriknya sebagai mata-mata. Dari segi kostum ia juga mengenakan pakaian yang tidak terlalu mencolok sehingga tidak ada yang menyangka bahwa ia adalah mata-mata.



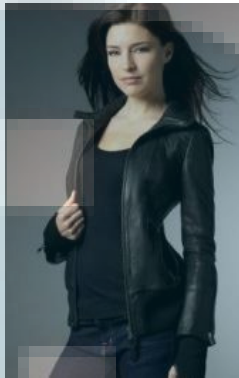
Gambar 3.3. Sydney Bristow
(http://24.media.tumblr.com/tumblr_lt0o16UJ0u1qi70w1o1_500.jpg)

Pada gambar 3.3. adalah tokoh Sydney Bristow dari seri tv Alias. Sydney sendiri adalah seorang mata-mata yang bekerja untuk CIA. Tokoh Sydney sendiri memiliki karakteristik yang kuat dari segi fisik dan emosional. Ia juga memiliki keterampilan dalam bidang bela diri dan berbicara dalam 30 bahasa. Dari segi penampilan ia memiliki postur tubuh yang langsing dan selalu mengenakan pakaian yang *casual* seperti *tanktop* dan jaket kulit.

3.2.1.1. Fisiologi

Sebagai seorang agen rahasia/ mata-mata, tokoh Faith haruslah memiliki postur tubuh yang ideal untuk menambah mobilitasnya. Oleh karena itu ia memiliki tinggi 166 cm dengan berat 55 kg. Ia berdarah campuran Amerika-Indonesia sehingga memiliki rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat. Karena ia berperan sebagai agen rahasia maka pakaian yang ia kenakan juga tidak boleh terlalu mencolok. Oleh karena itu penulis memilih pakaian jenis *tanktop* dan jaket kulit sebagai atasannya agar

terlihat lebih maskulin. Untuk bawahannya penulis memilih jeans agar terlihat lebih *casual*.



Gambar 3.4. Jaket

(http://media2.onsugar.com/files/2012/07/28/5/2348/23487197/321df16312068349_dress_jackets_for_women_c.xxxlarge_1.jpg)



Gambar 3.5. Jeans

(http://mudsharkstreetwear.com/images/imagecache/285x214_Second_Yoga_Jeans_Swp1164_Rinse_Indigo.jpg)

Sebagai seorang agen Faith dibekali dengan 2 *handgun* berjenis Beretta M92F. Melton (1996, hal. 178) mengatakan bahwa seorang agen diperbolehkan membawa senjata berperedam untuk perlindungan diri. *Handgun* dipilih sebagai senjata Faith karena menggunakan senjata berat akan sulit disembunyikan.



Gambar 3.6. M92F dengan peredam
(<http://www.mg-props.co.uk/images/berettam96sil1.jpg>)

3.2.1.2. Sosiologi

Faith lahir di Indonesia dan sejak berumur 4 tahun telah tinggal di San Fransisco. Ayahnya adalah orang Amerika dan ibunya dari Indonesia. Sejak kecil Faith hidup berkecukupan karena ayahnya seorang pengusaha. Ibunya adalah seorang Kristen yang taat sehingga ia lebih memilih figur ibunya daripada ayahnya. Sejak kecil ia telah disekolahkan di sekolah terbaik di sana dan menjadi salah satu siswa terbaik. Dan memiliki hobi pada kegiatan *outdoor*. Saat berada di sekolah menengah atas, ibunya meninggal karena kanker. Setelah lulus dari Universitas Harvard sebagai salah satu lulusan terbaik ia bekerja sebagai seorang agen rahasia dibidang keamanan negara.

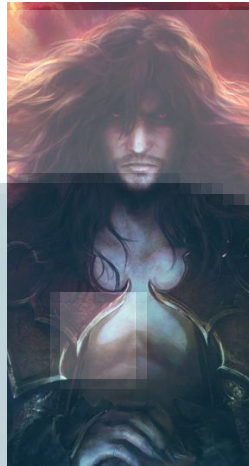
3.2.1.3. Psikologi

Walaupun sejak kecil Faith berada pada lingkungan yang mewah, namun itu tidak membuatnya menjadi sosok yang sombong dan suka menghambur-hamburkan uang. Ibunya yang berasal dari Indonesia hanyalah seorang pelayan restoran dengan kondisi hidup menengah kebawah. Di restoran tempat ibunya bekerjalah, ayahnya yang kebetulan

sedang berlibur ke Indonesia bertemu dan akhirnya menikah. Ibunya juga selalu mengajarnya agar selalu menolong orang yang membutuhkan pertolongannya. Karena ayahnya adalah seorang pengusaha yang sangat sibuk, membuat Faith sangat dekat dengan ibunya dan menjadikannya sebagai figur teladan. Saat disekolah menengah atas mengikuti kegiatan pecinta alam yang membuatnya menjadi sosok yang memiliki motivasi tinggi dan bertanggung jawab. Selama masa belajarnya sejak kecil, Faith telah diajari beberapa macam bahasa asing seperti Cina, Perancis, dan Rusia dan mulai bertambah ketika menginjak bangku kuliah. Mulai mengikuti seni bela diri Judo sejak kuliah dan memiliki I.Q. diatas rata-rata.

3.2.2. Luc Frei

Luc Frei adalah karakter antagonis dalam proyek animasi ini. Nama asli Luc Frei sebenarnya adalah Luis Fabregas. Namun setelah kedua orangtuanya meninggal, ia mengganti namanya menjadi Luc Frei. Luc Frei sendiri adalah anagram dari Lucifer. Dalam animasi ini sebenarnya peran Luc Frei adalah seorang pemimpin dari organisasi narkoba terbesar di Amerika Serikat. Namun pada saat Faith tebunuh oleh seorang *pembunuh bayaran* dan jiwanya dikirim ke neraka. Iblis mengambil wujudnya dan menyamar menjadi Luc Frei. Tokoh Luc Frei sendiri adalah seorang pria dengan usia antara 35 sampai 40 tahun dengan postur tubuh yang berotot. Dibawah ini adalah beberapa referensi yang penulis gunakan dalam merancang tokoh Luc Frei.



Gambar 3.7. Dracula

(http://static3.wikia.nocookie.net/__cb20130607210120/castlevania/images/a/a0/GabrielDraculaBox.png)

Gambar yang pertama adalah *Dracula* yang berasal dari *video games Castlevania Lord of Shadow 2*. Penulis memilih Dracula sebagai referensi karena ia memiliki beberapa kesamaan dengan tokoh Luc Frei yaitu bahwa nama asli *Dracula* adalah Gabriel Belmont, satu anggota perkumpulan yang seharusnya melindungi yang lemah dari kuasa kegelapan. Namun saat mengetahui bahwa orang dibalik kematian istrinya adalah pendiri dari perkumpulannya sendiri, ia pun marah dan pindah ke sisi yang gelap.



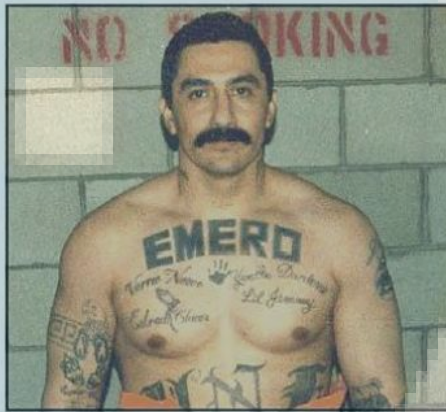
Gambar 3.8. Mexican Thug

(http://overgroundonline.com/upload_images/images/5luuIN9o.jpg)

Mexican Mafia or La Eme (California)

Marking Significance:

- EME (letter M in Spanish)
- EMERO = member of La Eme
- Black Hand



Gambar 3.9. Salah Satu Anggota Mafia Meksiko
(<https://publicintelligence.net/wp-content/uploads/2010/02/mexicanmafia.png>)

Untuk referensi yang kedua, penulis memilih acuan dari para preman Mexico. Penulis memilih preman Meksiko sebagai acuan karena peran tokoh Luc Frei sendiri yang berasal dari Meksiko sedangkan negara Meksiko sendiri sudah terkenal di dunia dengan organisasi narkoba yang mereka miliki. Dari segi penampilan, mereka sangat mudah dikenali karena penampilan mereka yang mencolok dimana mereka selalu bertelanjang dada dan memiliki tato di sekujur tubuhnya. Mereka juga tidak segan-segan memperlihatkan senjata yang mereka selipkan di celananya.

Sebagai referensi, penulis mengambil tokoh iblis bernama Azazel dari *tv series Supernatural* dan tokoh Kadaj pada animasi *Final Fantasy: Advent Children*. Pada gambar 4.4, Azazel merasuki tubuh seseorang wanita dan orang yang dirasuki Azazel matanya akan berubah menjadi kuning. Tokoh Kadaj sendiri pada 3.11, berasal dari *Lifestream*, yang merupakan manifestasi dari tokoh Sephiroth dan memiliki mata yang mirip dengan ular.



Gambar 3.10. Wanita yang Dirasuki Azazel

(<http://images2.fanpop.com/images/photos/7800000/Azazel-In-My-Time-of-Dying-demons-of-supernatural-7845724-1280-720.jpg>)



Gambar 3.11. Kadaj Memiliki Mata Mirip Ular

(<http://www.thefinalfantasy.com/gallery/plog-content/images/wallpaper/ffvii-advent-children/kadaj.gif>)

3.2.2.1. Fisiologi

Sebagai seorang pemimpin dari organisasi narkoba terbesar di Amerika Serikat, ia memiliki penampilan yang agak berbeda dari sesamanya. Ia berusia 37 tahun dengan tinggi 184 cm dan berat 80 kg. Rambut Luc Frei mulai memutih sejak ia remaja yang bersumber dari ayahnya. Warna putih pada dasarnya memiliki arti kesucian dimana pada awalnya Luc Frei adalah seorang anak yang baik namun itu semua berubah ketika orang tuanya terbunuh. Warna putih juga dapat melambangkan sifat atau karakteristik dari Lucifer itu sendiri dimana bahwa sebenarnya ia adalah malaikat yang namanya memiliki arti pembawa terang namun justru jatuh ke dalam dosa dan menjadi iblis.



Gambar 3.12. Kadaj
(<http://imageshack.us/scaled/landing/8/Kadaj01.jpg>)

Selain pada rambut, Luc Frei juga mengalami mutasi genetika pada bola matanya dimana bola matanya berubah menjadi seperti mata ular berwarna kuning. Jika kita melihat pada Kitab Kejadian, disana tertulis bahwa yang membuat Adam dan Hawa jatuh kedalam dosa adalah

kelicikan iblis yang berwujud ular. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa ular adalah simbol kelicikan. Warna kuning menurut Tillman (2011) memiliki arti busuk dan penyakit, sehingga warna kuning pada matanya bisa juga merefleksikan kebusukan-kebusukan yang ada dalam hatinya.



Gambar 3.13. Yellow Snake
(<http://s2.goodfon.com/wallpaper/previews-middle/450152.jpg>)

Dari postur tubuhnya, Luc Frei sendiri tidak memiliki tubuh yang besar seperti pegulat. Namun walaupun begitu, ia tetap berbahaya pada saat terjadi perkelahian berkat kecepatan serangan yang ia miliki. Walaupun sebagai pemimpin, Luc Frei tidak pernah menggunakan senjata api dalam membunuh. Sebagai gantinya ia akan menghajar musuhnya sampai mati dengan *brass knuckle* atau membunuhnya dengan pisau. Ia juga menggunakan pelindung kaki karena memiliki kebiasaan menantang musuhnya berkelahi.



Gambar 3.14. *Brass Knuckle*
(http://cdn.kaskus.com/images/2013/09/12/3468691_20130912075730.jpg)



Gambar 3.15. *Leg Protector*
(<http://www.thecyclepeople.com/products/race-face-protect-youth-leg-protection.jpg>)

3.2.2.2. Sosiologi

Luis Fabregas lahir ditengah keluarga Meksiko dengan kondisi ekonomi yang pas-pasan. Mereka tinggal di kota Chihuahua dimana itu adalah kota dengan tingkat pembunuhan tertinggi kedua di Meksiko. Ayahnya bekerja sebagai mekanik di salah satu bengkel yang terdapat di kota tersebut. Ibunya bekerja sebagai pelayan di sebuah kedai yang berdekatan dengan bengkel ayahnya. Saat berumur 13 tahun orangtuanya merasa tidak aman tinggal di daerah tersebut, dan berniat menerobos ke Amerika Serikat

secara ilegal. Namun berakhir dengan membuat mereka terbunuh karena mencoba lari dari petugas. Namun, ajaibnya Luis berhasil selamat dan kabur ke Amerika. Ditinggalkan sendirian oleh kedua orangtuanya membuatnya melakukan beberapa tindakan pencurian untuk bertahan hidup. Suatu hari ia melakukan pencurian di wilayah salah satu organisasi narkoba. Namun, sang pemimpin organisasi malah merekrut Luis dan memberinya nama baru yaitu Luc Frei. Sejak perekrutan dirinya, Luc Frei telah menjadi orang yang paling dekat dengan sang pemimpin karena ia percaya bahwa Luc Frei memiliki potensi sebagai suatu pemimpin suatu saat nanti. Ketika beranjak dewasa, Luc Frei mulai menunjukkan bakatnya sebagai seorang pembunuh bayaran dimana ia berhasil membunuh pemimpin yang berasal dari rival organisasinya dan merekrut anak buahnya yang tersisa. Ketika ia berumur 35 tahun, ia diserahi jabatan sebagai *drug lord* oleh pemimpin sebelumnya. Warna putih pada rambutnya juga memberikan julukan bagi Luc Frei yaitu “El Blanco Diablo” yang berarti si setan putih.

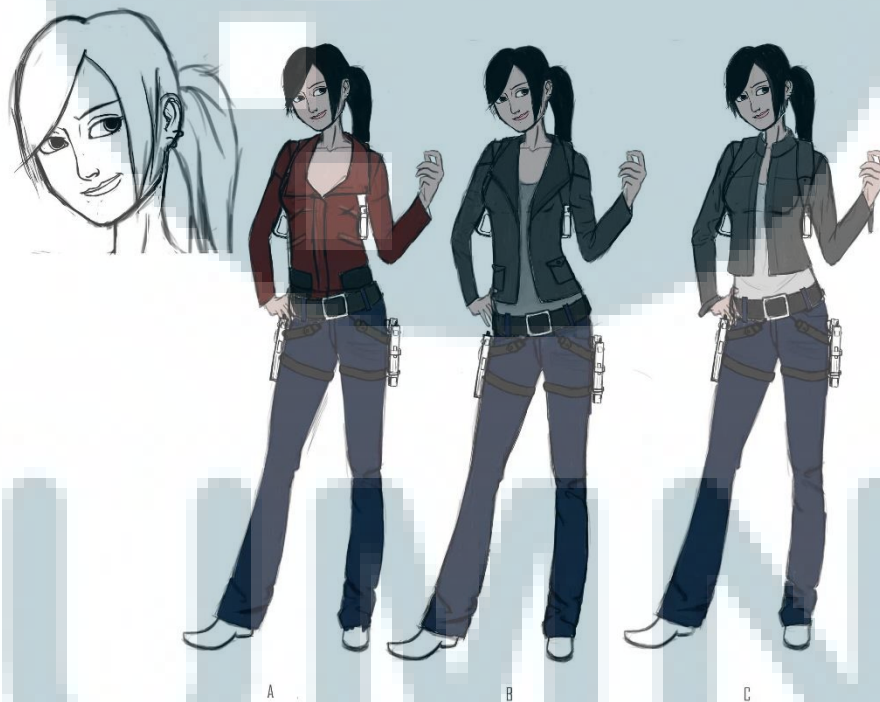
3.2.2.3. Psikologi

Sebelum orangtuanya tewas dibunuh oleh polisi perbatasan, Luis memiliki masa kecil yang normal. Ia juga adalah seorang yang rendah hati dan suka membela temannya yang kesusahan. Walaupun tubuhnya termasuk kurus diantara teman-temannya, namun ia belum pernah kalah dalam hal berkelahi, walaupun demikian ia bukan tipe anak yang suka mencari gara-gara dengan orang lain. Ia berhenti sekolah sejak ia dan orangtuanya

secara ilegal masuk ke Amerika Serikat. Walaupun tidak mendapat pendidikan formal yang tinggi, ia mendapat pendidikan ala militer dalam organisasinya. Bakat berkelahi yang ia miliki sejak kecil membuatnya menjadi seorang petarung sejati sehingga ia lebih menyukai membunuh orang dengan tangan kosong daripada senjata api. Walaupun ia tetap menjadi seorang yang periang, namun senyum yang muncul di wajahnya adalah sebuah senyum licik.

3.3. Character Sheet

3.3.1. Faith

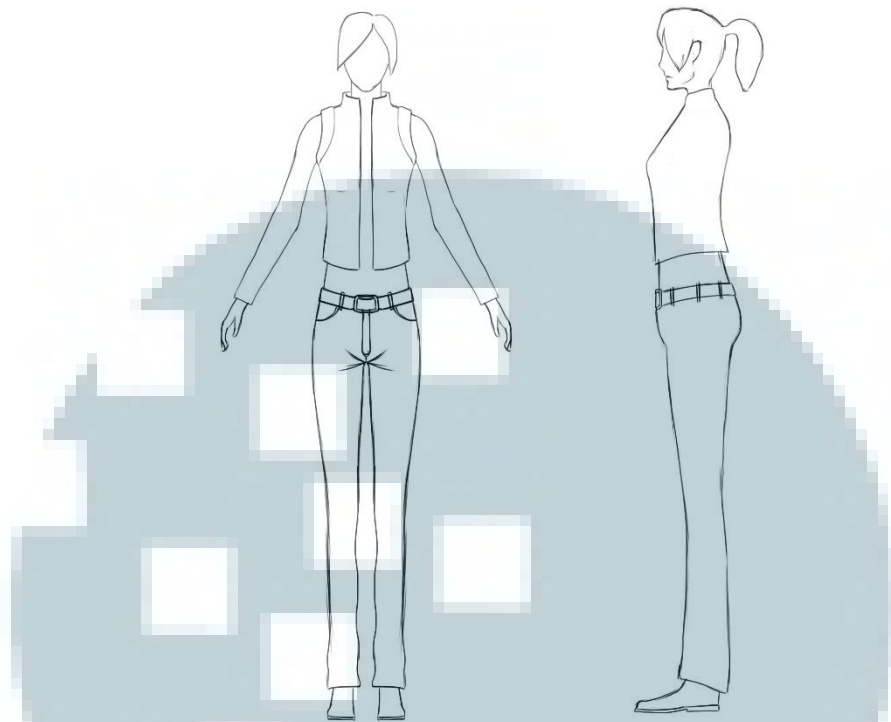


Gambar 3.16. Faith Konsep Desain

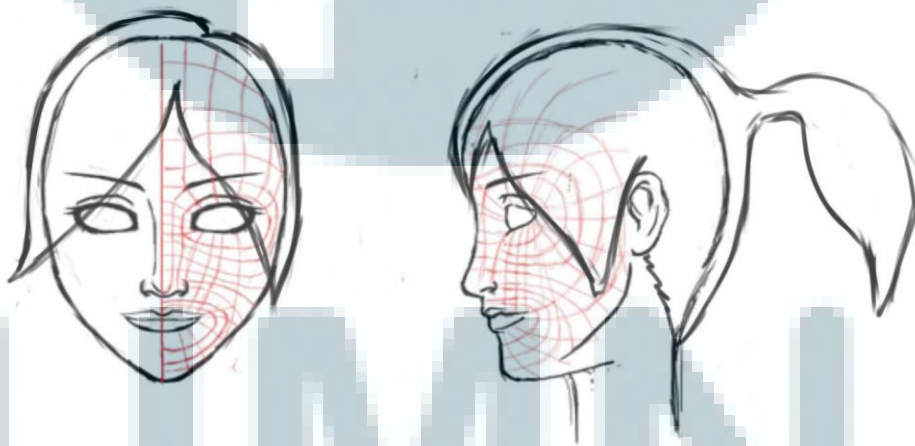
Setelah membuat konsep dari tokoh Faith, penulis mulai membuat sketsa desain dari tokoh tersebut berdasarkan referensi-referensi yang berkaitan dan sesuai.

Pada gambar diatas adalah variasai rancangan tokoh Faith berdasarkan observasi penulis dengan postur agen rahasia wanita. Perbedaan yang ada hanya berasal dari tipe jaket yang digunakan tanpa adanya perbedaan fungsi sehingga penulis memutuskan memilih jaket tipe C. Dari penampilan, Faith memiliki badan yang langsing dan ramping. Ia juga memiliki rambut yang panjang, namun agar waktu penganimasiannya tidak terlalu rumit, maka rambut Faith dibuat secara kuncir ekor kuda. Untuk kostumnya sendiri, Faith memakai *tanktop* dan jaket kulit. Alasan pemilihan *tanktop* untuk menunjukkan kesan feminimnya sedangkan jaket kulit dipilih agar terlihat maskulin. Untuk bawahannya, Faith memakai celana jeans karena terlihat lebih *casual*, namun juga karena celana jeans memiliki bahan yang tebal sehingga lebih aman ketika dipakai. Sepatu yang digunakan Faith berjenis pantofel dengan bahan kulit. Pada desain awal Faith, penulis membuat 4 buah *handgun* agar terlihat lebih menarik, namun karena adegan tembak-menembak yang tidak terlalu lama maka *handgun* yang akan dibawa Faith cukup 2 buah saja.

Setelah selesai dalam membuat desain tokoh Faith, penulis membuat sketsa dasar dari model tokoh Faith. Sketsa yang diperlukan nantinya dalam tahap *modeling* yaitu tampak depan dan samping tokoh. Penulis sengaja memisahkan sketsa kepalanya karena bagian kepala adalah tahap yang paling sulit dalam *modeling*.



Gambar 3.17. *Model Sheet 3D Faith*



Gambar 3.18. *Model Sheet 3D Faith*

Garis-garis merah pada sketsa kepala berfungsi sebagai panduan penulis dalam menyusun topologi pada bagian wajah. Dalam perancangan tokoh untuk

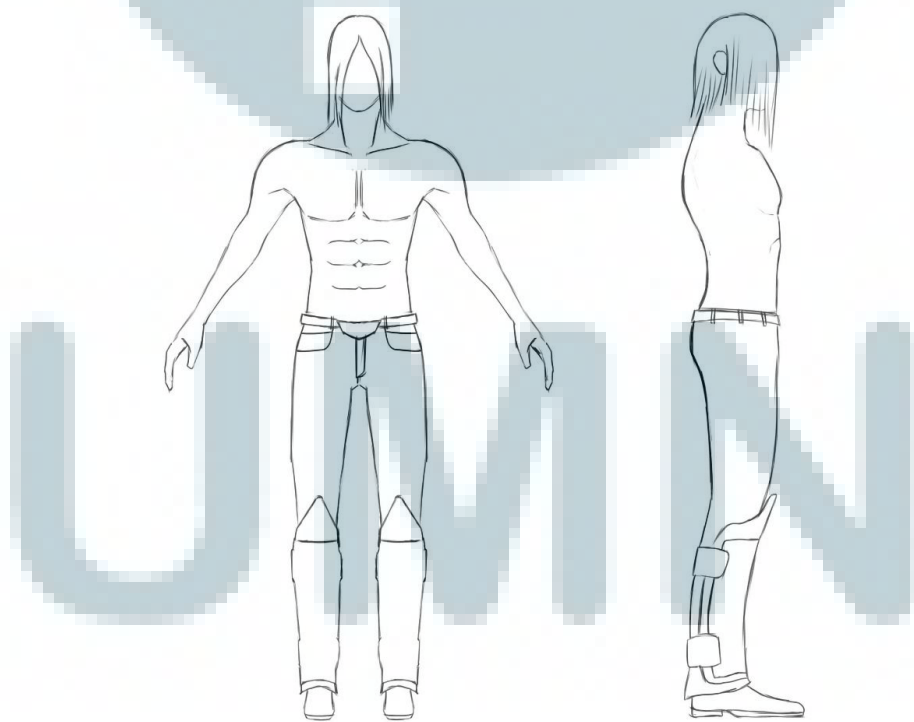
animasi, penyusunan topologi yang tidak sesuai dapat merusak model itu sendiri ketika akan dianimasikan.

3.3.2. Luc Frei

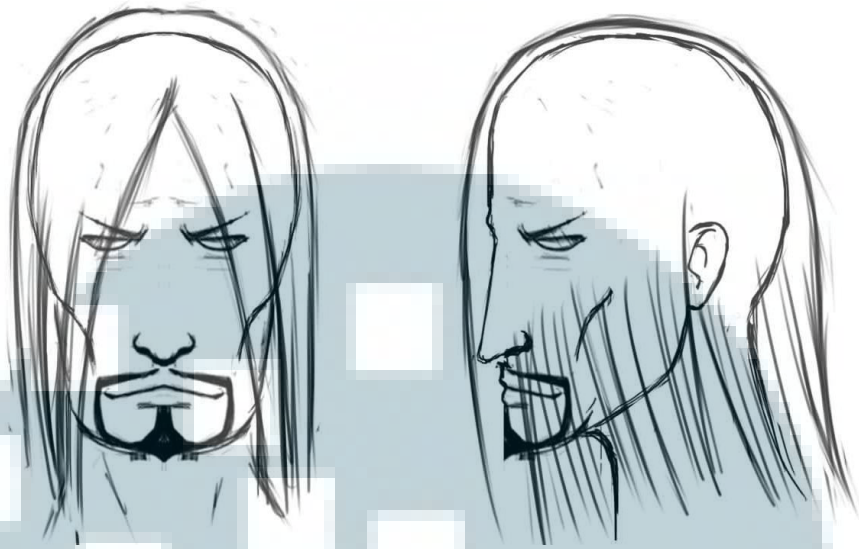
Tokoh Luc Frei dalam animasi adalah sebagai antagonis. Oleh karena itu penulis melakukan observasi terhadap beberapa tokoh antagonis yang ada dalam film maupun *video games*. Pada referensi yang pertama adalah tokoh Gabriel Belmont yang berasal dari *video games Castlevania : Lord of Shadow 1 dan 2*. Pada *games* pertamanya Gabriel adalah sosok protagonis namun pada akhir *games*, ia menjadi jahat. Sehingga pada *games* keduanya ia telah menjadi sosok antagonis. Beberapa aspek yang penulis ambil dari tokoh Gabriel adalah bentuk badannya yang berotot dan rambut panjangnya. Untuk penampilan keseluruhan, penulis melihat referensi dari para preman Meksiko dimana mereka memiliki ciri-ciri pada gaya berpakaianya, dimana mereka selalu bertelanjang dada dan memiliki tato di sekujur tubuhnya. Karena Luc Frei memiliki bakat dalam berkelahi, penulis memberikan pelindung pada kakinya dengan gambar tengkorak bertanduk yang melambangkan iblis. Sebagai seorang yang suka pertarungan jarak dekat, penulis juga memberikan pisau sebagai senjata utamanya. Berikut ini adalah sketsa desain dari tokoh Luc Frei.



Gambar 3.19. Luc Frei konsep desain



Gambar 3.20. Model Sheet 3D Luc Frei



Gambar 3.21 *Model Sheet* 3D Luc Frei

3.4. Visualisasi Tokoh

3.4.1. Faith



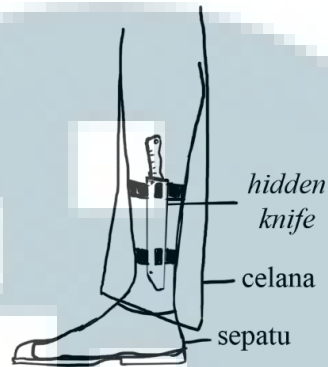
Gambar 3.22. Visualisasi 3D Faith

Tokoh Faith adalah seorang agen rahasia sehingga ia harus menyamar agar identitas aslinya tidak terbongkar. Untuk kostum yang digunakan, penulis memilih untuk menggunakan kostum yang terkesan *casual* dengan tujuan dapat memasuki tempat-tempat umum seperti bar, pub, *night club*, dan tempat-tempat hiburan lainnya dimana biasanya para penjahat bertukar informasi. Untuk detailnya Faith memakai *tanktop* berwarna putih. Warna putih sendiri melambangkan kebaikan dan kemurnian, sehingga ketika Faith berada ditempat yang gelap dan kotor oleh kejahatan sekalipun ia tidak akan terpengaruh oleh lingkungan tersebut.

Namun, warna putih sendiri juga berpotensi untuk menjadi pusat perhatian ketika ia berada ditempat yang gelap dan kotor sehingga bisa membuat penyamarannya terbongkar. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk memberi jaket kulit berwarna hitam sebagai pakaian luarnya. Penulis memilih jaket kulit karena memiliki kesan *macho* bagi pria, namun bagi wanita bisa memberikan makna bahwa ia bukanlah wanita lemah. Warna hitam sendiri memiliki arti misterius yang akan memperkuat perannya sebagai agen rahasia.

Untuk bawahannya, Faith mengenakan celana jeans biru dengan ujung yang melebar. Pemilihan celana jeans sendiri karena bahannya yang tebal sehingga tidak mudah sobek ketika tergores. Warna biru sendiri memiliki makna percaya diri yang dapat memperkuat sifat tokoh Faith. Ujung celana yang melebar memiliki tujuan sebagai tempat persembunyian sebuah pisau yang diikatkan di

salah satu kaki sebagai senjata cadangan. Sehingga ketika sedang dalam keadaan terdesak, Faith dapat langsung meraih pisau tersebut.



Gambar 3.23. Faith hidden knife

Sebagai senjata utama, Faith memakai *holster* yang membawa sepasang *handgun* bertipe Beretta M92F yang ia letakkan di samping badannya. Tiap *handgun* berisi 15 butir peluru dan sepasang *magazine* cadangan, sehingga total peluru yang dibawa adalah 60 butir peluru.

Pada dasarnya setiap agen harus menyembunyikan senjatanya karena dapat mengundang perhatian yang tidak diinginkan jika dipamerkan didepan umum. Biasanya dibalik pakaian mereka. Namun, penulis menemukan kesulitan jika harus menyembunyikan *handgun* yang berada disamping badannya, karena jika hal tersebut dihilangkan sesuai kenyataan yang ada didunia nyata, maka akan ada kejanggalan pada *scene* adu tembak antara Faith dan sang *assasin*. Namun, pada animasi ini sendiri adegan pertama akan dimulai dengan Faith yang sedang berlari di sebuah gang karena dikejar-kejar oleh pembunuh bayaran. Penulis berasumsi karena adegan tersebut berada ditempat tertutup, maka tidak masalah jika tokoh Faith tetap memakai *holdster* disamping badannya.



Gambar 3.24. *Holdster*

3.4.2. Luc Frei



Gambar 3.25. Visualisasi 3D Luc Frei

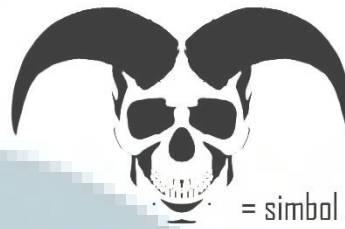
Tokoh Luc Frei berperan sebagai antagonis dan berprofesi sebagai bos dari sebuah bandar narkoba Meksiko. Tokoh Luc Frei dalam animasi ini berperan sebagai boss dari sebuah bandar narkoba Meksiko. Walaupun ia memiliki posisi

yang tinggi namun ia tetap turun tangan ke jalan jika ada masalah yang genting. Sehingga walaupun ia seorang pemimpin namun dari segi penampilan ia tidak terlalu jauh berbeda dengan para anak buahnya. Pada animasi ini Luc Frei akan berpenampilan dimana ia bertelanjang dada dan tidak memakai pelindung apapun pada badannya. Tujuannya untuk membuktikan kepada lawannya bahwa ia memiliki rasa percaya diri yang tinggi akan kemampuannya dalam hal berkelahi. Sehingga ia percaya, lawannya tidak akan mampu menyentuhnya. Tujuan lainnya agar gerakannya bisa lebih lincah dan cepat.

Luc Frei juga memiliki beberapa bekas luka ditubuhnya yang semakin memperkuat bahwa ia gemar berkelahi. Luka yang ia dapatkan menunjukkan bahwa sehebat apapun ia dalam berkelahi, ia tetaplah seorang manusia. kebanyakan luka yang ia dapatkan berasal dari senjata tajam. Ia juga memiliki sebuah luka tusuk diperutnya ketika ia masih muda.

Sebagai seseorang yang hidup didunia kriminal, Luc Frei juga mengkoleksi berbagai macam tato di tubuhnya. Bagi orang Meksiko sendiri tato adalah salah satu cara untuk mengabadikan sebuah momen dalam hidupnya. Tato yang dimiliki oleh Luc Frei antara lain adalah tato berinisial namanya, simbol negara Meksiko, simbol dari organisasinya, tanggal hari kematian orangtuanya, tanggal ia dilantik menjadi bos.

LC = Luc Frei



= simbol organisasi

5 12 88 = 12 Mei 1988

6 23 10 = 23 Juni 2010



= Lambang negara Meksiko



= tato ornamen

Gambar 3.26. Luc Frei Tatto

Sebagai seorang bos dari sebuah organisasi narkoba, ia memiliki penampilan yang mencolok dimana rambutnya yang memutih lebih awal sejak muda. Warna putih mempunyai arti kedamaian dan kemurnian. Namun pada tokoh Luc Frei sendiri, hal ini justru menjadi semacam sarkasme karena sifat Luc Frei justru kebalikannya.

Luc Frei juga menggunakan lensa kontak berwarna kuning seperti ular. Warna kuning sendiri memiliki arti busuk dan penyakit. Lalu alasan penulis memilih mata ular sebagai salah satu bentuk visual karena pada kisah Adam dan Hawa, ada seekor ular yang telah memperdayai Hawa sehingga jatuh ke dalam dosa. Sehingga penulis berasumsi bahwa ular berhasil memperdayai Hawa karena cerdik dan licik. Mata Luc Frei yang berbentuk ular sendiri bisa juga diartikan

sebagai refleksi apa yang ada dalam hatinya. Karena menurut Baptist Magazine (1815) mata dapat juga disebut sebagai jendela jiwa.

Untuk celana yang dipakai, Luc Frei memakai *jeans* berwarna coklat. Warna coklat sendiri menurut Cherry memiliki arti kuat dan dapat diandalkan sehingga dapat memperkuat kondisi fisik Luc Frei yang gemar berkelahi. Sebagai aksesoris, Luc Frei juga memakai *leg protector* yang sifatnya lebih ke ofensif daripada defensif.

3.5. Penelitian Tentang Agen Rahasia

Melton (1996, hal. 201) mengatakan bahwa tidak mudah menjadi seorang agen rahasia karena hanya beberapa orang saja yang dinyatakan pantas dan direkrut oleh sebuah institusi. Ia juga menambahkan bahwa para agen yang telah direkrut akan mendapatkan pelatihan tentang cara hidup, bekerja, dan berkomunikasi secara rahasia. Mereka juga dilatih agar dapat mengenali berbagai peran agen rahasia dan cara merekrut seseorang. Tahapan akhir pelatihan menurut Melton (1996) adalah berbicara bahasa asing.

Seorang agen rahasia wajib memiliki penyamaran dan identitas rahasia dalam menjalankan pekerjaannya. Melton (1996, hal. 206) mengatakan bahwa ada dua jenis penyamaran dalam dunia spionase. Sebuah penyamaran yang tidak membutuhkan persiapan yang rumit disebut *cover*. Sedangkan *legend* adalah penyamaran yang memiliki kerumitan tinggi dimana seorang agen akan memiliki

identitas baru beserta asal usulnya. *Legend* diciptakan khusus untuk agen yang akan bertugas di negara asing.

