

mulai dari kain dan pakaian tradisional, seni tari dan pertunjukan, bahasa, seni rupa, adat istiadat, hingga perilaku dan moral.

Wahyudin juga mengatakan bahwa pada dasarnya, masyarakat Suku Sasak memiliki prinsip-prinsip dalam kehidupan yang mereka jalani dalam kehidupan sehari-harinya. Nilai-nilai moral ini mereka pegang erat dan diberi nama nilai *tindih*. Nilai-nilai ini memiliki beberapa lapisan dan beberapa bentuk yang pada akhirnya membantu masyarakat Suku Sasak untuk menjadi pribadi atau manusia yang baik dan benar. Beberapa contoh dari nilai-nilai ini antara lain nilai *merang* yang mengatakan bahwa seseorang harus memiliki keinginan dan semangat untuk melakukan hal-hal yang positif, nilai *soleh* yang berarti mengutamakan kedamaian dan kesalehan, nilai *patut* yang berarti taat, dan banyak nilai-nilai positif lainnya.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

*Core Conflict* adalah film animasi 2D bergenre fantasi yang menceritakan tentang perjalanan Raksa dan Baiq Kaliyan untuk menemukan *the Core of Life*, sebuah benda magis yang bisa mengatasi krisis *magic deficiency* yang sedang melanda desa mereka. Meskipun mereka berdua memiliki misi yang sama, pada akhirnya mereka dihadapi oleh sebuah permasalahan ketika mereka menemukan *Core* tersebut. Film ini diproduksi oleh Kopi Garam Production, sebuah tim yang beranggotakan lima orang. Tema yang diangkat oleh film ini adalah perbedaan, lebih tepatnya perbedaan sifat dan perspektif antara kedua tokoh utama.

#### **Konsep Karya**

*Core Conflict* merupakan sebuah film *narrative animation* dengan genre fantasi. Film ini berfokus kepada Raksa dan Baiq Kaliyan, serta perjalanan mereka untuk mencari *the Core of Life* untuk menyelamatkan krisis di *hometown* mereka. Baiq Kaliyan merupakan anak dari kepala desa sedangkan Raksa merupakan salah satu teman baiknya. Tema utama dari film ini adalah perbedaan, dan bagaimana sebuah

konflik tidak hanya dapat muncul dari faktor-faktor eksternal, namun dapat diakibatkan oleh faktor internal seseorang juga.

Selain itu, *Director* film *Core Conflict* ini juga ingin mengeksplor mengenai situasi-situasi dimana konflik yang terjadi (di dalam film) tidak lahir karena adanya sifat jahat atau antagonistik. Melainkan yang ingin di-*highlight* adalah sumber konflik yang dapat terjadi karena adanya perbedaan pendapat ini. Adanya perbedaan pendapat bukan berarti satu belah pihak memiliki pendapat yang salah ataupun pendapat yang tidak baik. Hal ini yang merupakan salah satu konsep yang ingin difokuskan pada film tersebut.

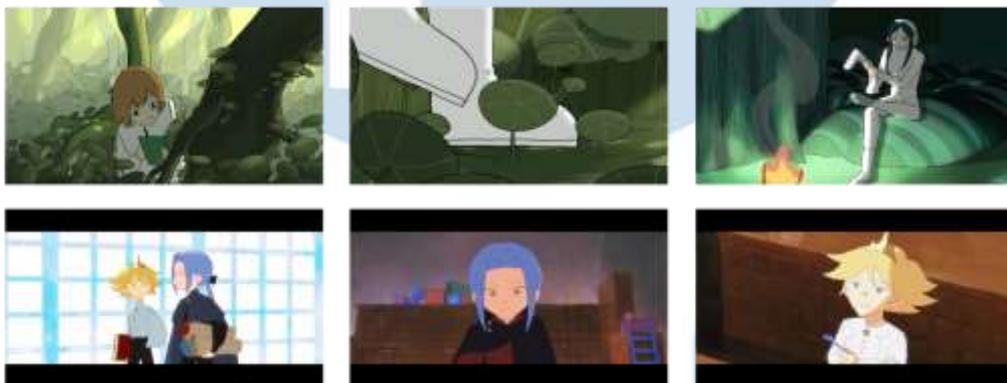
Judul *Core Conflict* itu sendiri memiliki makna ganda, karena dari judul tersebut bisa diartikan bahwa adanya konflik yang terjadi antara Raksa dan Baiq Kaliyan ketika mereka menemukan *the Core of Life*. Namun disaat yang bersamaan, judul tersebut bisa diartikan sebagai konflik yang terjadi akibat “*core*” atau kepribadian inti seseorang. Film ini juga membahas bagaimana perbedaan perspektif seseorang bukan berarti perspektif orang lain salah. Adanya perbedaan perspektif ini dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Contohnya seperti skala prioritas, *upbringing*, dan kehidupan sehari-hari seseorang.

Seperti yang dikatakan sebelumnya, film ini mengambil referensi pada elemen-elemen fantasi dan juga Suku Sasak baik untuk referensi visual *environment* maupun perancangan kedua tokoh utama. Elemen dari Suku Sasak yang paling dominan pada *environment* dapat dilihat dari referensi hutan Sesaot. Sedangkan untuk tokoh, referensi yang dominan dapat dilihat dari motif kain yang digunakan dan diproduksi oleh Suku Sasak itu sendiri. Sedangkan untuk elemen fantasi, unsur yang paling dominan pada film ini terletak pada penggunaan sihir dan adanya kekuatan magis yang melekat pada tokoh maupun *environment* yang ada.

Konsep bentuk dari film ini merupakan film animasi 2D yang menggunakan teknik *frame-by-frame animation*. Konsep visual untuk tokoh menggunakan teknik *cell shading*, sedangkan untuk *background* dibuat dengan menggunakan gabungan antara *cell shading* dan *soft shading*. Tujuan adanya perbedaan teknik

penggambaran ini adalah untuk memisahkan (*separate*) dan menonjolkan tokoh maupun *background*. Untuk produksi *background* dan tokoh dibuat secara terpisah, dan nantinya semua akan digabung menjadi satu pada tahapan *post-production*.

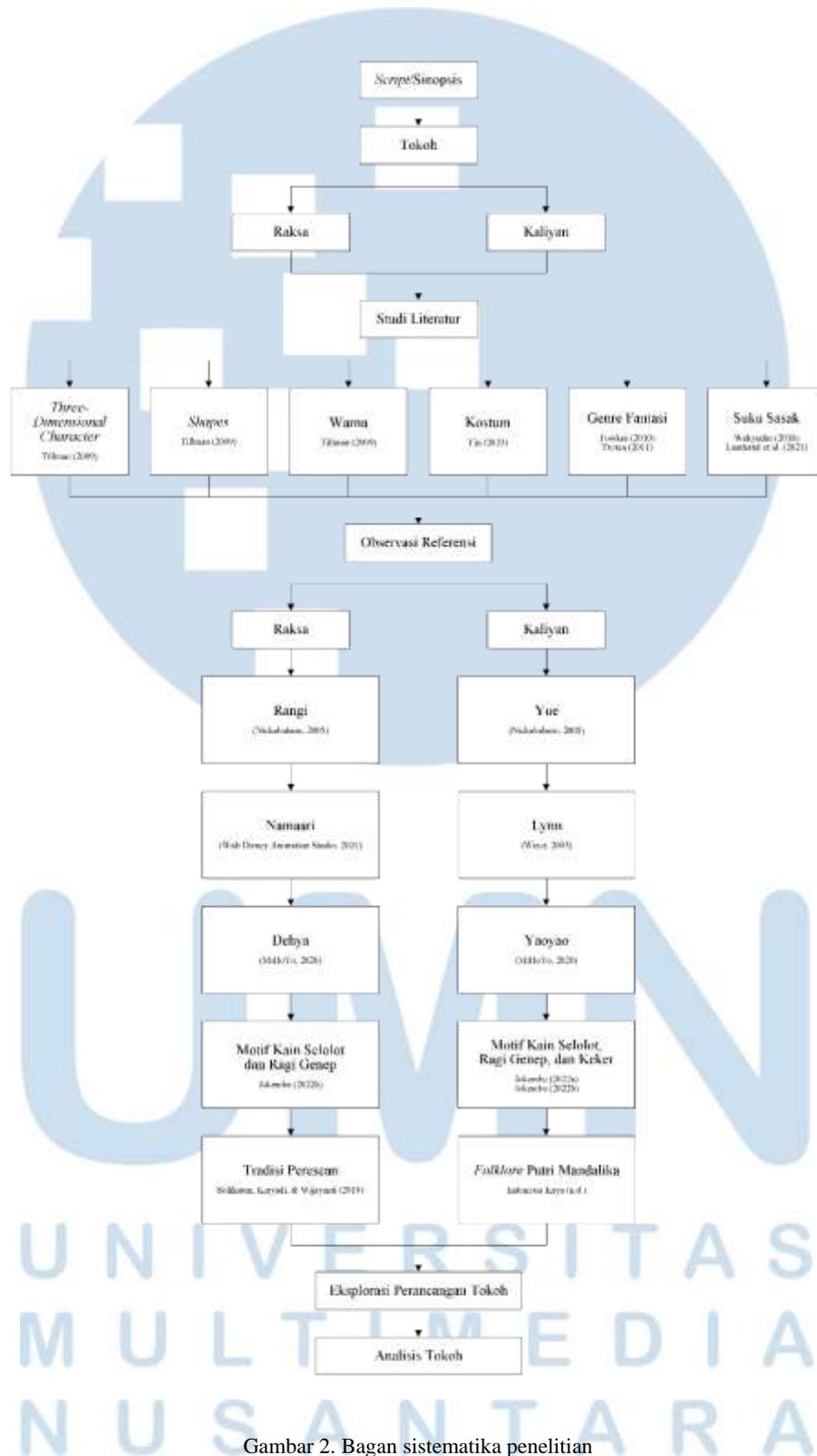
Referensi untuk *artstyle* dari film *Core Conflict* ini sendiri mengambil inspirasi dari film animasi 2D pendek berjudul *This Strange Planet* (2023) karya Joyce Lin dan *Under This Luminous Sky* (2022) karya Emily Xu. Kedua film animasi tersebut menerapkan teknik *cell shading* pada tokoh dan menggunakan *soft shading* yang lebih detail dan kompleks untuk *background*. Selain itu, dapat dilihat bahwa salah satu kesamaan dari kedua film pendek ini adalah bagaimana desain tokoh yang ada cenderung bersifat lebih *simple* dengan penggunaan *shapes* dan warna yang sederhana. Hal ini untuk lebih menekankan kontras antara tokoh dengan *environment* atau *background* yang dibuat lebih detail.



Gambar 1. Gaya visual film animasi *This Strange Planet* (2023) dan *Under This Luminous Sky* (2022)  
(Sumber 1: <https://www.youtube.com/watch?v=7joUyD8vaPg> [2023], Sumber 2:  
<https://www.youtube.com/watch?v=QgyJ0Uj2Xg0> [2022])

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## Tahapan Kerja



Gambar 2. Bagan sistematika penelitian  
(Dokumentasi Penulis, 2024)

a. Sinopsis/Naskah

Sinopsis kasar dari *Core Conflict* adalah menceritakan perjalanan Raksa dan Baiq Kaliyan yang sedang mencari *the Core of Life* untuk mengatasi permasalahan magis di desa mereka. Mereka berdua adalah sepasang sahabat yang memiliki latar belakang dan personalitas yang kontras, namun sampai saat ini pertemanan mereka tetap dekat. Namun ketika dihadapi oleh sebuah krisis yang besar, perbedaan personalitas dan sudut pandang ini akhirnya membuat sebuah pertentangan. Berdasarkan sinopsis kasar dari film animasi *Core Conflict* tersebut, terdapat dua tokoh utama yaitu Raksa dan Baiq Kaliyan. Lalu dikarenakan tema utama dari film ini yaitu perbedaan, terlebih kepada perbedaan sudut pandang dan personalitas, maka diperlukan setidaknya dua tokoh untuk menunjukkan perbandingan tersebut. Kedua tokoh tersebut harus memiliki desain tokoh yang kontras, baik dari segi personalitas (termasuk ke dalam elemen *three-dimensional character*), bentuk, warna, dan kostum.

b. Tokoh Raksa

Berdasarkan naskah yang telah dibuat, penulis dapat membuat gambaran kasar mengenai bagaimana kepribadian dari tokoh Raksa. Raksa merupakan seorang dengan kepribadian yang tangguh dan berani. Ia juga merupakan pribadi yang sedikit keras kepala, namun memiliki rasa sayang yang kuat terhadap teman-temannya, para penghuni desa dan desa asalnya. Maka dari itu, Raksa akan selalu mengutamakan kepentingan para penduduk desanya dan teman-temannya. Sebagai anak dari keluarga *warrior*, Raksa tumbuh sebagai seseorang yang tidak mudah putus asa.

c. Tokoh Baiq Kaliyan

Berdasarkan naskah yang telah dibuat, penulis membuat gambaran kasar mengenai kepribadian tokoh Baiq Kaliyan. Baiq Kaliyan merupakan seseorang yang ramah dan lembut. Ia adalah tipe orang yang akan selalu mencari solusi yang mementingkan semua pihak (*win-win solution for all*), meskipun itu akan merepotkan dirinya sendiri. Sebagai seorang *healer* dan anak satu-satunya dari kepala desa, Baiq Kaliyan memiliki sifat yang

perhatian terhadap tidak hanya manusia penduduk desanya, namun terhadap semua makhluk hidup lainnya seperti hewan dan tumbuhan juga.

d. Studi Literatur

Berikut adalah tabel penggunaan teori dari studi literatur dan pengaplikasian teori-teori tersebut dalam perancangan tokoh Raksa dan Baiq Kaliyan.

Tabel 1. Tabel Penggunaan Teori dari Studi Literatur (2024)

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Tillman (2019)	<i>Three-Dimensional Character</i>	Digunakan untuk merancang dasar dari sebuah tokoh, baik dari segi fisiologis, psikologis, dan sosiologis
Tillman (2019)	<i>Shapes</i>	Digunakan untuk merancang bagaimana bentuk-bentuk tertentu dalam desain tokoh dapat melambangkan makna tersendiri
Tillman (2019)	Warna	Digunakan untuk merancang bagaimana warna dapat melambangkan sifat-sifat tertentu
Yin (2023)	Kostum	Digunakan untuk merancang kostum tokoh, dan bagaimana kostum tersebut dapat merepresentasikan Suku Sasak.
Fowkes (2010), Tresca (2011)	Genre Fantasi	Digunakan untuk merepresentasikan elemen-elemen genre fantasi dan aplikasinya terhadap perancangan tokoh
Wahyudin (2018), Lamhatul et al. (2021)	Suku Sasak	Digunakan untuk merancang kostum dan kepribadian tokoh, serta bagaimana kedua hal tersebut dapat merepresentasikan Suku Sasak.

e. Observasi Referensi

1) Raksa

a) *Shapes*

Dalam perancangan bentuk desain tokoh Raksa, penulis mengambil referensi dari dua tokoh. Referensi utama yang diambil adalah tokoh

Rangi dari serial animasi *Avatar: The Last Airbender* (2005) oleh Nickelodeon. Baik Rangi dan Raksa memiliki kesamaan bentuk, dimana mayoritas *shapes* dari tokoh tersebut merupakan bentuk-bentuk yang tajam (*sharp*). Bentuk-bentuk yang *sharp* ini menonjolkan kepribadian kedua tokoh yang pemberani, *passionate*, dan cenderung *hot-headed*.



Gambar 3. *Character shapes* dari tokoh Rangi

(Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/e/ef/Rangi.png/revision/latest?cb=20221113124211> [2019])

Referensi kedua yang penulis gunakan adalah tokoh Namaari dari film animasi 3D *Raya and the Last Dragon* (2021). Namaari adalah seorang tokoh yang tangguh dan tidak takut untuk menggunakan cara apapun untuk mencapai *goal*-nya, dimana hal tersebut ditunjukkan dengan menajamkan *features* yang dimilikinya seperti rambut, bentuk wajah, dan bentuk mata. Hal ini serupa dengan gambaran tokoh Raksa.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 4. *Sharp shapes and features* dari tokoh Namaari  
(Sumber: <https://disney.fandom.com/wiki/Namaari#Gallery> [2021])

#### b) Warna

Dari segi warna, penulis menggunakan referensi Dehya dari *game Genshin Impact* (2020) sebagai referensi utama. Dehya merupakan seorang *mercenary* (atau tentara bayaran) yang *valiant* dan kuat, serta seseorang yang memiliki determinasi yang tinggi. Hal ini di-*emphasize* dengan penggunaan warna-warna gelap yang didominasi oleh warna merah dan hitam.



Gambar 5. Warna tokoh Dehya  
(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Dehya/Gallery> [2023])

Untuk referensi warna tokoh yang kedua, diambil kembali dari tokoh Rangi. Warna tokoh yang didominasi oleh warna merah dan warna-warna gelap ini juga dimiliki oleh Rangi. Sebagai seorang *fire-bender* yang ambisius dan pantang menyerah, warna

merah *maroon* dan warna coklat yang *desaturated* merupakan warna-warna yang digunakan pada tokoh tersebut.



Gambar 6. Warna tokoh Rangi

(Sumber: <https://avatar.fandom.com/wiki/Rangi> [2019])

### c) Kostum

Kostum Raksa mengambil inspirasi dari kain-kain yang berasal dari Suku Sasak. Kain pertama yang ia digunakan adalah kain dengan motif rasi genep. Warna dari kain ini pun bermacam-macam, seperti warna merah. Ada beberapa cara untuk menggunakan kain ini, salah satunya adalah dengan cara mengalungkan kain pada bagian kerah dan leher untuk membentuk huruf “v”. Hal ini kerap digunakan untuk *style* pemakaian sehari-hari dan tidak hanya untuk acara-acara besar seperti acara adat ataupun pesta formal. Kain yang kedua merupakan kain dengan motif selolot. Baik motif rasi genep maupun selolot ini merupakan salah satu motif kain yang sering digunakan sebagai kain untuk pria maupun wanita.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 7. Motif kain ragi genep dan kain selolot

(Sumber 1: <https://docplayer.info/docs-images/65/54187978/images/103-2.jpg> [n.d.]

Sumber 2: [https://o-cdn-cas.sirclocdn.com/parenting/images/1\\_zEj3ZXm.width-800.format-webp.webp](https://o-cdn-cas.sirclocdn.com/parenting/images/1_zEj3ZXm.width-800.format-webp.webp) [n.d.]

Sumber 3: <https://down-id.img.susercontent.com/file/id-11134207-7qul6-ljq9tz7068za6> [n.d.]

Sumber 4: <https://www.jokembe.com/source/Kain%20tenun%20Khas%20Desa%20Sade%2C%20Lombok%20Tengah%20Motif%20Selolot.jpg> [2022])

## 2) Baiq Kaliyan

### a) *Shapes*

Dalam perancangan bentuk desain tokoh Baiq Kaliyan, penulis mengambil referensi dari dua tokoh. Referensi utama yang diambil adalah tokoh Yue dari serial animasi *Avatar: The Last Airbender* (2005) oleh Nickelodeon. Yue merupakan seseorang yang memiliki kepribadian lembut dan penyayang. Sebagai *princess* dan anak tunggal dari *chief of the Northern Water Tribe*, Yue juga memiliki rasa tanggung jawab dan kepekaan yang tinggi. Personalitas dimilikinya ini ditunjukkan dengan penggunaan *shapes* yang cenderung bulat dan *rounder edges*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 8. *Character shapes* dari tokoh Yue

(Sumber 1: [https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/9/9d/Kind\\_Yue.png/revision/latest?cb=20140122221734](https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/9/9d/Kind_Yue.png/revision/latest?cb=20140122221734) [2005])

Sumber 2: <https://www.syfy.com/sites/syfy/files/2020/07/atla-princess-yue-7.jpg> [2005])

Referensi yang kedua diambil dari tokoh Lynn dari *game MapleStory* (2003). Lynn merupakan seorang *mage* dan *forest protector* yang baik hati dan sangat peduli dengan para penghuni hutan. Sebagai “*child of the forest spirit*”, Lynn juga memiliki rasa kepekaan dan *affinity* yang tinggi terhadap alam, hewan-hewan dan tumbuhan yang ada di sekitar hutan tempat tinggalnya. Kepribadian Lynn yang cenderung *soft* juga diwujudkan dengan penggunaan *shapes* dengan *softer edges* dan lingkaran pada tokoh tersebut.



Gambar 9. *Character shapes* dari tokoh Lynn

(Sumber: <https://maplestory.fandom.com/wiki/Lynn#Gallery> [2024])

b) Warna

Perancangan warna untuk tokoh Baiq Kaliyan mengambil referensi dari dua tokoh. Tokoh pertama adalah Lynn dari *game MapleStory* (2003) yang cenderung menggunakan warna-warna hijau dan biru yang bernuansa *soft* untuk menunjukkan sifatnya yang *gentle* dan perhatian kepada makhluk-makhluk hidup disekitarnya. Pilihan warna ini juga membuat Lynn terlihat sebagai sosok yang memiliki kekuatan magis, dan ini didukung karena ia sendiri merupakan *forest spirit*.



Gambar 10. Warna tokoh Lynn

(Sumber: <https://maplestory.fandom.com/wiki/Lynn#Gallery> [2024])

Untuk referensi tokoh Baiq Kaliyan yang kedua adalah tokoh Yaoyao dari *game Genshin Impact* (2020). Yaoyao adalah sebuah *healer* yang dekat dengan alam. Yaoyao merupakan *healer* yang baik hati (*generous*) dan *sincere*, dan ia senang sekali membantu dan merawat orang-orang disekitarnya yang membutuhkan pertolongan. Sifat dan kedekatannya dengan alam dan tumbuhan ini ditunjukkan dengan penggunaan warna yang cenderung hijau dan coklat (*earth tones*).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 11. Warna tokoh Yaoyao

(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yaoyao/Gallery> [2023])

c) Kostum

Sama halnya seperti Raksa, kain-kain yang digunakan oleh Baiq Kaliyan juga mengambil inspirasi dari motif-motif kain Suku Sasak. Untuk atasan, Baiq Kaliyan menggunakan kain dengan motif rasi genep. Salah satu bentuk *styling* yang dapat diterapkan pada kain tersebut adalah menggantungkannya di daerah pundak. Sama halnya dengan kain yang dikenakan oleh tokoh Raksa, Penggunaan *style* kain yang digunakan oleh Baiq Kaliyan (kain yang diselempangkan pada pundak) merupakan *style* yang sering juga digunakan dalam keseharian masyarakat Suku Sasak dan tidak terbatas pada acara-acara formal saja. Untuk motif pada kain bawahan Baiq Kaliyan, digunakan gabungan dari motif selolot yang merupakan motif garis-garis dengan bagian tepi yang lebih tebal dan juga salah satu pola dari motif keker.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 12. Motif kain ragi genep, kain selolot, dan salah satu pola pada kain keker  
 (Sumber 1: <https://docplayer.info/docs-images/65/54187978/images/103-2.jpg> [n.d.]  
 Sumber 2: [https://i0.wp.com/www.smeppassajawara.id/wp-content/uploads/2023/12/IMG\\_20231222\\_172017.jpg?fit=607%2C583&ssl=1](https://i0.wp.com/www.smeppassajawara.id/wp-content/uploads/2023/12/IMG_20231222_172017.jpg?fit=607%2C583&ssl=1) [n.d.]  
 Sumber 3: [https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQOR94CYVpYqXgu7Q9rB64SvYVd814x86arrHq\\_uhmBEw&s](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQOR94CYVpYqXgu7Q9rB64SvYVd814x86arrHq_uhmBEw&s) [n.d.]  
 Sumber 4: <https://www.jokembe.com/source/Kain%20tenun%20Khas%20Desa%20Sade%2C%20Lombok%20Tengah%20Motif%20Selolot.jpg> [2022])

#### f. Eksplorasi Perancangan Tokoh

Pada awal penyusunan konsep film, dibuat rancangan awal yang sangat kasar mengenai Raksa dan Baiq Kaliyan sesuai dengan ide-ide awal, input dari *film director*, dan diskusi antara para anggota Kopi Garam Production. Setelah beberapa minggu, dibuat rancangan konsep awal untuk keperluan pitching sebagai berikut.



Gambar 13. Rancangan awal tokoh Raksa sebelum pitching  
 (Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 14. Rancangan awal tokoh Baiq Kaliyan sebelum pitching  
(Dokumentasi Pribadi, 2023)

Pada tahap *pre-production* ini, ditentukan bahwa nama kedua tokoh tersebut akan menjadi Raksa dan Kaliyan, dikarenakan pada waktu itu konsep dari film ini masih merangkul budaya Indonesia secara keseluruhan, dan tidak hanya berfokus kepada Suku Sasak dan Lombok. Namun melihat banyaknya referensi dari Lombok yang pada akhirnya digunakan pada film baik secara *environment* dan tokoh, serta setelah melakukan beberapa bimbingan maka ditentukan bahwa desain tokoh ini lebih cocok untuk difokuskan kepada representasi Suku Sasak. Setelah diskusi kembali dan mendapatkan bimbingan, dibuat kembali perancangan tokoh Raksa dan Baiq Kaliyan perancangan ulang *three-dimensional character* tiap tokoh berdasarkan sinopsis dan *script* awal dari film *Core Conflict*, serta melalui tahap observasi referensi dan *feedback* dari dosen. Setelah itu, dibentuk gambaran kasar dari desain Raksa dan Baiq Kaliyan sesuai dengan referensi-referensi yang telah terkumpul.

#### 1) Raksa

Berikut adalah tabel *three-dimensional character* untuk tokoh Raksa.

Tabel 2. Tabel *Three-Dimensional Character* untuk Tokoh Raksa (2024)

Fisiologis	Jenis Kelamin	Perempuan
	Usia	23 tahun
	Warna Rambut	Merah tua ( <i>maroon</i> )/coklat

	<b>Warna Mata</b>	Hitam
	<b>Warna Kulit</b>	Sawo matang
	<b>Tinggi Badan</b>	166 cm
	<b>Penampilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Badan tegak</li> <li>- Selalu membawa perisai dan tongkat</li> <li>- Tangan dibalut perban akibat luka ketika bertarung</li> </ul>
	<b>Kemampuan/Skill</b>	Bertarung ( <i>combat skills</i> )
<b>Psikologis</b>	<b>Ambisi/Goal</b>	Mengatasi krisis magis yang melanda desanya
	<b>Frustration</b>	Ketika segala sesuatu tidak berjalan sesuai keinginannya
	<b>Kepribadian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keras kepala</li> <li>- Tangguh</li> <li>- Tangkas</li> </ul>
<b>Sosiologis</b>	<b>Kelas Sosial</b>	<i>Warrior class</i>
	<b>Pekerjaan</b>	<i>Warrior</i>
	<b>Peran dalam Lingkungan</b>	Merupakan salah satu sosok tangguh di desa, sehingga membantu warga setempat (terutama ketika membutuhkan bantuan yang mengandalkan fisik dan tenaga)

Berdasarkan interpretasi dari naskah dan rancangan *three-dimensional character* yang telah dibuat, Raksa merupakan tokoh yang kuat dan tangguh. Sebagai seorang *warrior* di desanya, hal ini berkontribusi kepada kepribadian dia yang cenderung keras kepala dan sedikit kasar meskipun niat yang dimilikinya merupakan niat yang baik. Sifat-sifat tersebut ditunjukkan dengan menggunakan *sharp edges* serta warna-warna yang dominan merah dan warna-warna gelap pada tokoh Raksa. Pada awal perancangan, dibuat beberapa *style* kain atasan (ragi

genep) yang digunakan oleh Raksa dan juga beberapa alternatif model rambut serta pakaian yang dikenakan.



Gambar 15. Eksplorasi desain awal tokoh Raksa  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 16. Breakdown desain awal tokoh Raksa 1  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 17. Breakdown desain awal tokoh Raksa 2  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Ditentukan juga bahwa tokoh Raksa ini akan mengambil referensi kepada budaya Peresean milik Suku Sasak, dan hal tersebut akan diimplementasikan kepada rancangan desain tokoh Raksa. Hal ini akan merupakan salah satu ciri khas yang ia miliki sebagai *warrior*, dikarenakan Peresean merupakan salah satu ajang dimana para pejuang menunjukkan ketangkisannya, yang merupakan ciri-ciri khas dari seorang *warrior*.



Gambar 18. Tradisi Peresean dari Suku Sasak  
(Sumber 1: <https://dutadamajawatimur.id/wp-content/uploads/2024/01/budaya-peresean-1-scaled.jpg> [2024]  
Sumber 2: <https://www.gadizalombok.com/wp-content/uploads/2018/03/peresean-2-900x350.jpg> [2018])

Seperti yang dikatakan sebelumnya, pemilihan referensi Suku Sasak ini sebenarnya ditentukan setelah proses pembuatan film berjalan. Oleh karena itu, penulis baru mengetahui setelah riset dan observasi yang lebih dalam bahwa sebenarnya konsep patriarki pada Suku Sasak masih cukup kental. Hal ini sempat bertentangan dimana referensi-referensi warrior (dimana pada umumnya merupakan laki-laki) digunakan untuk Raksa, dimana Raksa sendiri merupakan perempuan. Namun setelah pertimbangan ulang, penulis berpendapat bahwa dalam mengambil sebuah referensi, seseorang tidak harus mengambil unsur yang direferensikan secara menyeluruh, melainkan referensi juga dapat diambil untuk meng-*highlight* sebuah karakter atau nilai-nilai tertentu. Dalam konteks ini, baik properti maupun nilai ketangkisan yang dimiliki oleh pejuang Peresean dijadikan referensi menjadi bagian dari karakter atau personalitas dari Raksa.

Lalu, sempat dibahas juga bahwa nama Raksa dapat dipertimbangkan untuk menggunakan nama yang khas Sasak atau Lombok. Setelah mencari referensi, maka sempat ditentukan bahwa nama yang cocok adalah Anjani. Anjani memiliki banyak arti, salah satunya adalah “yang diberkati”. Nama Anjani ini juga merupakan nama yang *common* di dalam masyarakat Lombok. Hal ini dikarenakan nama tersebut sangat berhubungan erat dengan Dewi Anjani dan Gunung Rinjani. Namun untuk konsistensi, pada akhirnya nama ini tidak termasuk di dalam nama final yang digunakan pada produksi film dan perancangan dikarenakan oleh faktor produksi yang sudah menggunakan nama Raksa sejak awal rekaman *voice acting*, sedangkan *feedback* untuk mengubah nama ini baru terjadi pada pertengahan fase produksi..

## 2) Baiq Kaliyan

Berikut adalah tabel *three-dimensional character* untuk tokoh Baiq Kaliyan.

Tabel 3. Tabel *Three-Dimensional Character* untuk Tokoh Baiq Kaliyan (2024)

<b>Fisiologis</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	Perempuan
	<b>Usia</b>	22 tahun
	<b>Warna Rambut</b>	Coklat tua
	<b>Warna Mata</b>	Hitam
	<b>Warna Kulit</b>	Putih
	<b>Tinggi Badan</b>	164 cm
	<b>Penampilan</b>	- Badan tegak - Rambut dan pakaian rapi
	<b>Kemampuan/Skill</b>	<i>Healing powers</i> , mengendalikan sihir secara <i>full</i>
<b>Psikologis</b>	<b>Ambisi/Goal</b>	Mengatasi krisis magis yang melanda desanya
	<b>Frustration</b>	Ketika ia tidak bisa membuat semua orang/pihak senang
	<b>Kepribadian</b>	- Lembut ( <i>Gentle</i> ) - Pengertian - Sensitif dan peka
<b>Sosiologis</b>	<b>Kelas Sosial</b>	<i>Mage class</i>
	<b>Pekerjaan</b>	<i>Healer</i>
	<b>Peran dalam Lingkungan</b>	- Anak tunggal dari <i>Chief of the village</i> (kepala/pemimpin desa) - <i>Healer</i> yang seringkali membantu para penduduk setempat

Kaliyan memiliki nama panjang Baiq Kaliyan. Berdasarkan interpretasi dari naskah dan rancangan *three-dimensional character* yang telah dibuat, beberapa sifat Kaliyan yang menonjol adalah bagaimana ia merupakan pribadi yang *gentle* dan peka. Ia sangat mementingkan kebahagiaan semua orang dan akan selalu berusaha untuk membuat semua pihak senang. Sebagai seorang *healer*, ia memiliki koneksi yang lebih dalam dengan magis dan alam, sehingga ia sangat

peduli terhadap lingkungan dan hewan-hewan sekitar tempat tinggalnya juga. Semua ini akhirnya menjadi fondasi mengenai pemilihan warna pada tokoh Baiq Kaliyan yang cenderung berwarna hijau atau biru. Pada akhirnya, warna hijau dipilih menjadi warna utama.

Kaliyan memiliki nama depan “Baiq”, dimana dalam budaya masyarakat Lombok nama depan “Baiq” digunakan pada umumnya hanya pada orang-orang yang memiliki status tinggi atau bangsawan pada umumnya. Hal ini senada dengan latar belakang tokoh Kaliyan yang merupakan anak dari *village chief* di desa tempat tinggal mereka. Dengan kata lain, ia memiliki “status” yang lebih tinggi dibandingkan dengan masyarakat-masyarakat di desanya. Ini juga mengapa ia memiliki *urge* yang lebih tinggi untuk mencari *the Core of Life*.

Didorong oleh rasa tanggung jawabnya kepada desanya, ia melakukan perjalanan untuk mencari *the Core of Life* dengan Raksa. Namun, ia juga memiliki sifat dimana ia sangat mementingkan keadilan dan kenyamanan alam disekitarnya. Sehingga ketika ia mengetahui jika dengan mengambil *core* tersebut maka hutan yang ada akan rusak, muncul sebuah konflik dibatinnya antara ingin menyelamatkan desa dan juga ingin menyelamatkan hutan dan makhluk-makhluk hidup lainnya. Keinginannya untuk menyelamatkan hutan dan keterikatannya terhadap alam serta makhluk hidup secara *general* ini dilatarbelakangi oleh tokoh Kaliyan itu sendiri yang merupakan *healer*. Selain itu, hal ini juga terinspirasi oleh salah satu legenda asal Lombok yaitu mengenai Putri Mandalika.

Putri Mandalika merupakan pribadi yang baik hati dan adil, sampai ia rela mengorbankan dirinya demi kepentingan bersama. Tidak hanya itu, ketika ia mengorbankan dirinya, ia menjadi jelmaan *nyale* yang sangat berguna bagi lingkungan, terutama ekosistem laut di Lombok. Nilai-nilai dari kisah Putri Mandalika ini, serta hubungannya yang memiliki peran besar terhadap alam di Lombok ini pada akhirnya menjadi salah satu referensi untuk tokoh Kaliyan.



Gambar 19. Eksplorasi desain awal tokoh Baiq Kaliyan  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 20. Breakdown desain awal tokoh Baiq Kaliyan  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 4. ANALISIS

### 4.1. DESAIN TOKOH RAKSA

#### a) Shapes

Sesuai dengan referensi dan rancangan kasar, telah ditetapkan sejak awal bahwa Raksa akan memiliki bentuk-bentuk yang dominan tajam (*sharp edges*). Hal ini diimplementasikan pada bentuk rambut Raksa yang