

dengan salah satu pola keker pada tepi kain. Motif ini merupakan motif yang melambangkan keanggunan, dimana hal tersebut senada dengan sifat Baiq Kaliyan yang elegan dan lembut.

Baiq Kaliyan juga mengenakan beberapa perhiasan emas seperti anting dan gelang yang menunjukkan statusnya sebagai bagian dari keluarga ketua desa (*village chief*). Ia juga memiliki kalung *gemstone* sebagai salah satu penanda bahwa ia adalah *mage* yang dapat mengendalikan kekuatan magis. Namun karena krisis *magic deficiency* yang melanda desanya, warna pada batu di kalungnya menjadi pudar atau *desaturated*. Hal ini untuk menunjukkan kekuatan magis yang melemah. Penulis juga menambahkan sebuah *pouch* yang diikat pada pinggang Baiq Kaliyan, sebagai bagian dari atribut *healer*. Di dalam *pouch* ini terdapat *medicinal herbs* yang Baiq Kaliyan selalu bawa ketika dalam perjalanan.



Gambar 26. *Breakdown* kostum tokoh Baiq Kaliyan
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

5. KESIMPULAN

Perancangan tokoh Raksa dan Baiq Kaliyan dimulai dari interpretasi awal tokoh berdasarkan script dan sinopsis awal film. Dari script dan sinopsis itu juga dibuat susunan *three-dimensional character*, studi literatur, serta pengumpulan referensi-referensi (baik itu referensi tokoh maupun referensi kultur atau budaya dari Suku

Sasak) untuk merancang gambaran desain awal untuk kedua tokoh tersebut. Setelah melihat referensi-referensi dan ide awal serta diskusi dengan *director* film, maka diputuskan bahwa kedua tokoh ini akan memiliki desain yang kontras antara satu dengan yang lainnya. Perbandingan ini dapat diwujudkan dari perbedaan warna, bentuk, dan juga kostum serta atribut. Hal ini didukung oleh tema dari film *Core Conflict* itu sendiri yaitu perbedaan. Suku Sasak juga dipilih sebagai suku yang direpresentasi karena latar tempat dari film ini mengambil referensi yang mayoritas berasal dari Lombok, daerah kediaman Suku Sasak.

Berdasarkan referensi dan studi literatur yang telah dilakukan, proses perancangan ini pada akhirnya menghasilkan desain untuk tokoh Raksa dan Baiq Kaliyan yang memiliki bentuk-bentuk, warna, dan kostum yang berbeda. Meskipun demikian, ada beberapa elemen seperti motif pada kain dan penambahan unsur fantasi yang ditambahkan untuk menyatukan desain tersebut agar tetap harmonis. Penambahan unsur-unsur fantasi yang dimaksud adalah penggunaan sistem class seperti *mage*, *healer*, *warrior*, dan lainnya yang merupakan salah satu ciri khas genre fantasi. Tentunya, penggunaan sihir dan adanya kekuatan magis juga merupakan salah satu perwujudan dari genre fantasi. Kemudian, hal-hal tersebut selanjutnya digabungkan dengan unsur-unsur Indonesia (terlebih Suku Sasak), yang direpresentasikan oleh kostum dan budaya yang melekat dan dijadikan referensi pada perancangan tokoh.

Penulis juga merasa bahwa sifat-sifat dan kepribadian Raksa maupun Baiq Kaliyan yang kontras ini dapat disampaikan melalui elemen warna, bentuk, dan kostum yang telah dirancang. Budaya dari Suku Sasak pun juga sudah muncul dari segi kostum dan budaya yang dijadikan inspirasi untuk rancangan desain tokoh kedua karakter utama dalam film *Core Conflict* ini. Meskipun demikian, masih ada beberapa hal yang penulis rasa belum dapat dieksplor secara maksimal karena adanya keterbatasan waktu pengerjaan. Contohnya seperti kurangnya unsur fantasi pada desain (terbatas pada penggunaan sihir dan adanya kelas masyarakat saja) serta eksplorasi lebih dalam pada bentuk-bentuk tubuh masing-masing tokoh.

Salah satu kekurangan yang lainnya terletak pada pemilihan nama Anjani. Nama tokoh sudah difinalisasikan di tahapan *pre-production*, dimana penulis dan tim mengambil referensi Indonesia secara general dan tidak spesifik kepada Suku Sasak maupun budaya di Lombok. Revisi untuk memfokuskan desain tokoh kepada representasi Suku Sasak saja terjadi ketika proses bimbingan berjalan dan pada saat itu tidak memungkinkan untuk mengubah nama Anjani dikarenakan penulis dan tim Kopi Garam Production sudah melewati proses finalisasi *recording* untuk *voice acting* pada film. Maka dari itu, nama yang akhirnya ditetapkan secara final dan digunakan untuk produksi tetaplah Raksa, bukan Anjani.

Pada akhirnya, desain tokoh Raksa dan Baiq Kaliyan memiliki sifat-sifat yang kontras antara satu dengan yang lainnya. Dari segi *character shapes*, Raksa menggunakan *sharp edges* dan bentuk-bentuk segitiga untuk menunjukkan sifatnya yang keras dan kuat, sedangkan Baiq Kaliyan cenderung menggunakan bentuk-bentuk lingkaran dengan *softer edges* untuk menunjukkan sifatnya yang lembut. Dari segi pemilihan warna, Raksa menggunakan warna-warna yang merah dan gelap untuk melambangkan *passion*, *determination* dan *strength* yang ia miliki. Warna yang ada pada Baiq Kaliyan merupakan warna-warna yang dominan berwarna hijau dan coklat muda (*earth tones*) untuk menunjukkan statusnya sebagai *healer* yang baik hati, perhatian, dan peduli terhadap orang lain dan alam sekitarnya. Dan terakhir dari segi kostum, Raksa dibuat memiliki perisai dan tongkat serta perban yang menunjukkan dirinya sebagai seorang *warrior* sedangkan Baiq Kaliyan memiliki banyak perhiasan dan atribut-atribut yang menandakan dirinya sebagai seseorang yang memiliki status tinggi (bagian dari keluarga pemimpin desa) serta seorang *healer* dan *mage* yang dapat mengendalikan sihir.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Belasunda, R., Tohir, M., & Hendiawan, T. (2021). Representasi hubungan keluarga dalam teks film indie "We Need to Talk about Mom". *ProTVF*, 5(2), 183-202. doi:<http://dx.doi.org/10.24198/ptvf.v5i2.26833>