

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>

- Eder, J., Jannidis, F., & Schneider, R. (2010). *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature*. Berlin: De Gruyter.
- Fowkes, K.A. (2010). *The Fantasy Film*. Singapore: Blackwell Publishing.
- Indonesia Kaya. (n.d.). *Cerita Rakyat Nusa Tenggara Barat: Legenda Putri Mandalika*. [https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/cerita-rakyat-nusa-tenggara-barat-legenda-putri-mandalika/?gad\\_source=1&gclid=EAiaIQobChMihZHKiOrhhAMVi7pLBR1JegsMEAAYASAAEgJDAfD\\_BwE](https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/cerita-rakyat-nusa-tenggara-barat-legenda-putri-mandalika/?gad_source=1&gclid=EAiaIQobChMihZHKiOrhhAMVi7pLBR1JegsMEAAYASAAEgJDAfD_BwE)
- Jokembe. (2022a). *5 Jenis Motif Kain Tenun Khas Desa Sukarara, Lombok Tengah dan Makna Motif Nya*. <https://www.jokembe.com/budaya/baca/4/97/5-jenis-motif-kain-tenun-khas-desa-sukarara-lombok-tengah-dan-makna-motif-nya>
- Jokembe. (2022b). *7 Jenis Motif Kain Tenun Khas Desa Sade, Lombok Tengah dan Makna Motifnya*. [https://www.jokembe.com/budaya/baca/4/98/7-jenis-motif-kain-tenun-khas-desa-sade-lombok-tengah-dan-makna-motifnya#google\\_vignette](https://www.jokembe.com/budaya/baca/4/98/7-jenis-motif-kain-tenun-khas-desa-sade-lombok-tengah-dan-makna-motifnya#google_vignette)
- Kurniawan, E. (2023). Character Creating Process and Meaning of 'GWK' FFI 2015 Animation as Preservation of Balinese Mythology. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 16(2), 205 - 216. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v16i2.3417>
- Kusumawardhani, RR. M. I., & Daulay, M. C. M. (2020). Animation: Medium and Practice in Indonesia. *Proceedings of the International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)*, 502, 144-149. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201202.068>
- Lamhatul, R., Maburr, M., & Dahlan, D. (2021). PERUBAHAN NILAI BUDAYA DALAM TRADISI MERARIQ ANTARA MASYARAKAT BANGSAWAN DAN MASYARAKAT JAJARKARANG PADA MASYARAKAT SUKU SASAK (Studi Di Desa Sakra Kecamatan Sakra

- Kabupaten Lombok Timur). *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 8(2).  
<https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v8i2.253>
- Solikatun, S., Karyadi, L. W., & Wijayanti, I. (2019). Eksistensi Seni Pertunjukan Peresean pada Masyarakat Sasak Lombok. *SANGKÉP: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.20414/sangkep.v2i1.349>
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design (2nd Ed.)*. Florida: CRC Press.
- Tresca, M.J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. North Carolina: McFarland & Company.
- Wahyudin, D. (2018). Identitas Orang Sasak: Studi Epistemologis terhadap Mekanisme Produksi Pengetahuan Masyarakat Suku Sasak. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 14(1). <https://doi.org/10.20414/jpk.v14i1.493>
- Wells, P. (2016). *The Fundamentals of Animation (2nd Ed.)*. New York: Fairchild Books.
- Yin, F. (2023). Analysis of the Role of Costume Design in Shaping the Characters of Film and Television. *Frontiers in Art Research*, 5(6).  
<https://doi.org/10.25236/FAR.2023.050611>

