

Perancangan Karakter Personifikasi Mandau Uyau Man Kan Berbasis Budaya Dayak Kalimantan Timur

Ajeng Tita Negoro

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Riri Irma Suryani

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Nurhadi Nurhadi

Penciptaan Desain Komunikasi Visual, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat: Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147

Korespondensi penulis: ajeng.tita@ittelkom-pwt.ac.id

Abstract. *This project focuses on the significant role of the gaming industry as an agent for spreading popular culture and global lifestyle from various countries, as well as its potential impact on local culture. Especially in the Indonesian market, the penetration of foreign cultures through digital platforms has become a phenomenon that has an impact on local cultural identity. However, as a successful example, Japan in promoting its traditional culture through media such as games, anime, and other products, provides inspiration for an approach that has the potential to strengthen the sustainability of local culture. This design aims to explain how character design in the game industry can be adopted as a tool to introduce and describe cultural values, myths, and philosophies of the East Kalimantan Dayak tribe. This approach will involve developing character designs that take references from the traditions and local wisdom of the Dayak tribe. The design will be a means of providing a unique and engaging visual experience, while simultaneously responding to concerns about the preservation of traditional culture. The methodology used in this research is a design thinking approach with a 5W+1H analysis approach. These design steps would result in a character called "Uyau Man Kan," which has its roots in the traditional folklore of the Dayak people of East Kalimantan. This character is not only a visual manifestation of the culture, but also a bridge for a deeper understanding of the cultural heritage of the Dayak tribe.*

Keywords: *Character Design, Dayak, Hornbill, Mandau*

Abstrak. Perancangan ini memfokuskan pada peran signifikan industri game sebagai agen penyebar budaya populer dan gaya hidup global dari berbagai negara, serta potensi dampaknya terhadap budaya lokal. Terutama di pasar Indonesia, penetrasi budaya asing melalui platform digital menjadi fenomena yang berdampak terhadap identitas budaya lokal. Namun demikian, sebagai contoh sukses, Jepang dalam mempromosikan budaya tradisionalnya melalui media seperti game, anime, dan produk lainnya, memberikan inspirasi untuk pendekatan yang berpotensi memperkuat keberlanjutan budaya lokal. Perancangan ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana desain karakter dalam industri game dapat diadopsi sebagai alat untuk mengenalkan dan menggambarkan nilai-nilai budaya, mitos, dan filosofi suku Dayak Kalimantan Timur. Pendekatan ini akan melibatkan pengembangan desain karakter yang mengambil referensi dari tradisi dan kearifan lokal suku Dayak. Desain tersebut akan menjadi sarana untuk memberikan pengalaman visual yang unik dan menarik, sambil secara bersamaan

merespon keprihatinan terhadap pelestarian budaya tradisional. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan desain thinking dengan pendekatan analisis 5W+1H. Langkah-langkah perancangan ini akan menghasilkan sebuah karakter yang dinamakan "Uyau Man Kan," yang berakar dari folklore tradisional suku Dayak di Kalimantan Timur. Karakter ini tidak hanya menjadi wujud visual dari budaya tersebut, tetapi juga menjadi jembatan untuk pemahaman yang lebih mendalam terhadap warisan budaya suku Dayak.

Kata kunci: Dayak, Desain Karakter, Enggang, Mandau

LATAR BELAKANG

Industri game di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan informasi dari data.ai yang merilis State of Mobile 2023 Gaming Report, menyatakan bahwa Indonesia menjadi negara ketiga dengan pengguna game Android terbanyak. Salah satu game android terbanyak yang dimainkan yaitu Mobile Legends: Bang Bang dan menjadi yang terdepan dalam pembelian dalam game dan pengguna aktif bulanan. Selain Mobile Legends: Bang Bang masih banyak game mobile yang telah merajai pasar, termasuk Arena of Valor (AOV), Mobile Legends, Genshin Impact, Honkai Impact, League of Legends, Onmyoji Arena, Arknights, Lokapala dan masih banyak yang lainnya.

Karakter-karakter dalam game tersebut memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan memuaskan bagi para pemainnya. Karakter game tidak hanya berfungsi sebagai avatar yang dimainkan saja, tetapi juga memiliki potensi untuk merefleksikan identitas budaya, nilai-nilai, dan kreativitas dari pengembang game.

Namun, dalam konteks globalisasi dan konektivitas digital, perlu diperhatikan fenomena dominasi budaya luar yang dapat mempengaruhi perkembangan industri game di Indonesia. Industri game telah menjadi bagian dari sektor ekonomi kreatif dan memiliki peran dalam menyebarkan budaya populer serta gaya hidup dari berbagai negara. Budaya populer dari luar bisa dengan mudah masuk ke dalam pasar Indonesia melalui platform digital dan distribusi konten. Dampak dari dominasi budaya luar ini adalah potensi menggeser atau mengubah elemen-elemen budaya lokal yang ada dalam game, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi minat dan partisipasi pemain dalam permainan lokal.

Dalam konteks ini, penting untuk diakui bahwa seni tradisi memiliki peran sentral dalam membangun jati diri suatu negara. Seni tradisi mencerminkan warisan budaya, sejarah, dan identitas masyarakat, dan dapat menjadi sarana untuk menyampaikan nilai-nilai dan kepercayaan lokal kepada generasi mendatang. Namun, risiko kehilangan seni tradisi akibat modernisasi, urbanisasi, dan pengaruh budaya luar dapat melemahkan jati diri suatu negara.

Kehilangan seni tradisi juga berdampak pada kurangnya apresiasi terhadap nilai-nilai budaya lokal dan mengancam warisan budaya yang telah terjalin selama berabad-abad.

Penggunaan referensi budaya tradisional dalam desain karakter game telah menjadi strategi efektif dalam memperkenalkan budaya suatu negara kepada masyarakat global. Contohnya, Jepang telah berhasil mempromosikan budayanya melalui berbagai media, termasuk game, anime, dan produk-produk lainnya. Strategi ini mengajarkan penonton dan pemain tentang tradisi, etika, dan nilai-nilai sosial Jepang.

Dalam menghadapi fenomena ini, penting bagi Indonesia untuk mengambil langkah sukses dan contoh inspiratif dari Jepang. Hal tersebut dapat diadopsi dalam konteks budaya Indonesia, salah satunya penggunaan elemen budaya lokal dari suku Dayak yang berada di provinsi Kalimantan Timur sebagai inspirasi dalam perancangan desain karakter. Pembuatan desain karakter yang terinspirasi dari kearifan lokal budaya suku Dayak dapat menjadi cara yang efektif untuk memperkenalkan, memertahankan, dan menghargai budaya tersebut. Desain-desain ini mampu menggambarkan nilai-nilai budaya, mitos, dan filosofi suku Dayak, sambil menciptakan pengalaman bermain yang unik dan berdaya tarik bagi pemain.

Dengan demikian, penelitian tentang pengembangan karakter dalam game dan dampaknya terhadap industri game di Indonesia sangat relevan. Upaya untuk memperkenalkan dan mempromosikan budaya lokal melalui desain karakter serta menjaga kelestarian seni tradisi menjadi langkah yang berarti dalam membangun jati diri budaya Indonesia yang kuat, serta merangkul dan menghargai warisan budaya yang berharga.

KAJIAN TEORITIS

Dalam perancangan desain karakter ini, penulis menggunakan beberapa kajian teoretis diantaranya:

Folklore

Folklore dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) merujuk kepada penggunaan cerita-cerita rakyat, mitos, legenda serta tradisi masyarakat tertentu yang ditujukan untuk mempengaruhi desain dan membangun suatu identitas yang memiliki nilai kelokalan yang khas (Nurhadi, 2023). Jadi folklore disini lebih mengarah pada pengambilan referensi elemen tradisional yang nantinya akan dijadikan sebagai karya desain. Seperti pengambilan suatu tema tradisional yang proses visualisasinya didukung dengan motif, warna maupun bentuk tradisional terkait. Sehingga karya desain yang dihasilkan memiliki kesan kelokalan yang kuat.

Antropomorfik

Antropomorfik merupakan penjelasan umum tentang gambar ataupun benda yang memiliki bentuk menyerupai manusia. Antropomorfik mengacu pada bentuk, sedangkan berbeda dengan antropomorfisme yang mengacu pada sifat. Pendekatan ini banyak digunakan dalam cerita maupun animasi, seperti binatang dibuat “menyerupai” manusia yang bisa berjalan dengan dua kaki dan wajah yang berekspresi. Lalu karakter tersebut disisipkan sifat atau personifikasi tertentu sehingga memiliki sifat seperti manusia. Contohnya seperti pedang katana yang diabadikan di museum Jepang dijadikan karakter dalam serial animasi Touken Ranbu (Negoro, 2022).

Pada perancangan ini penulis akan membuat desain karakter yang terinspirasi dari Mandau yaitu senjata tradisional laki-laki suku Dayak. Mandau yang dari bentuk benda akan dijadikan bentuk manusia dan memiliki sifat manusia yang dikemas dengan folklore tradisi suku Dayak Kalimantan Timur.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan karakter Uyau Man Kan ini menggunakan metode *design thinking* milik Tim Brown. Metode *design thinking* merupakan metodologi yang dipergunakan untuk merancang karya desain baru dan inovatif. *Design thinking* dibagi menjadi 5 tahap diantaranya.

1. Emphatize

Tahap pertama yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu penulis melakukan pengumpulan sumber-sumber data seputar hasil dari kebudayaan tradisional khas suku Dayak Kalimantan Timur yang berupa senjata, pakaian serta aksesoris lainnya. Pengumpulan data terdiri dari data skunder dan data primer. Data skunder didapatkan dari hasil pencarian pustaka berupa jurnal, buku, web, maupun karya serupa. Sedangkan untuk pengumpulan data primer yang dilakukan peneliti dalam perancangan karakter ini adalah dokumentasi. Pendokumentasian yang telah dilakukan dengan pengumpulan literatur bacaan maupun gambar sebagai bahan acuan dalam perancangan yang mengacu pada ide utama yaitu perancangan karakter berdasarkan kearifan budaya tradisional khas suku Dayak Kalimantan Timur.

2. Define

Analisis data yang dipakai dalam perancangan ini yaitu analisis 5W+1H (*What, Where, When, Why, Who* dan *How*).

- a) **What (Apa):** Apa yang ingin disampaikan dalam perancangan ini?

Merancang sebuah desain karakter yang menggunakan referensi kearifan budaya tradisional khas suku Dayak Kalimantan Timur untuk memperkuat identitas bangsa dan memupuk rasa cinta tanah air.

- b) **Who (Siapa):** Siapa target audiens yang dituju?

Target audiens yang dituju dalam perancangan ini yaitu para pengembang industri terkait diantaranya ilustrator, komikus, animator, *game development* dan lain-lain.

- c) **Where (Dimana):** Dimana perancangan ini akan diaplikasikan?

Perancangan ini dapat diaplikasikan di media visual terkait seperti komik, animasi, game, maskot dan lain-lain.

- d) **When (Kapan):** Kapan perancangan ini akan disampaikan?

Perancangan ini dapat disampaikan kedalam bentuk *final artwork* berdasarkan konsep ide maupun sketsa yang telah dibuat kepada para pengembang industri terkait. Dan selanjutnya dapat diimplementasikan atau dikembangkan lagi.

- e) **Why (Kenapa):** Kenapa diperlukannya perancangan ini?

Karena banyaknya budaya luar yang masuk ke Indonesia melalui budaya populer seperti game, komik, animasi, musik, festival dan lain-lain, sehingga membuat generasi muda lebih tertarik dan akrab dengan budaya luar dibanding dengan budaya bangsanya sendiri.

- f) **How (Bagaimana):** Bagaimana cara agar perancangan ini efektif dan efisien?

Memasukkan perancangan ini kedalam produk budaya populer seperti komik, animasi, game dan lain-lain agar lebih dekat dan mudah dijangkau oleh kalangan muda.

3. Ideate

Pada tahap ini dilakukan dengan menciptakan desain karakter sesuai dengan konsep perancangan yang telah dibuat. Konsep perancangan yaitu membuat sebuah desain karakter dengan referensi kearifan budaya tradisional khas suku Dayak di Kalimantan Timur untuk memperkuat identitas bangsa dan memupuk rasa cinta tanah air.

4. Prototype

Dalam sebuah perancangan prototype merupakan *dummy* (tiruan, contoh, model) atau sebuah *mock up* (maket, contoh produk) yang nantinya akan melalui proses ujicoba pada audiens. Pembuatan *dummy* atau *mockup* bertujuan untuk mengurangi kesalahan pada saat tahapan produksi massal nanti.

5. Test

Test atau tahapan ujicoba pada audiens ditujukan untuk mendapat *feed back* ataupun komentar terhadap model perancangan yang telah dibuat.

Pada perancangan ini penulis hanya melakukan sampai tahap Ideate yaitu tahapan realisasi konsep yang telah dibuat menjadi sebuah karya desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan desain karakter ini peneliti terinspirasi dan menggabungkan berbagai macam referensi hasil kebudayaan suku Dayak yang berada di Kalimantan Timur. Referensi yang di jadikan acuan dalam perancangan ini yaitu Mandau, burung Enggang, sulam Tumpar, topeng Hudoq, Labung/Lawung (ikat kepala), telinga Aruu dan berbagai macam aksesoris khas suku Dayak.

Nama karakter Uyu Man Kan diambil dari kata “Uyu” yaitu sebutan untuk anak laki-laki pertama yang ayahnya telah meninggal dan ibunya masih hidup. Penulis mengambil sebutan “Uyan” karena sebagai anak laki-laki pertama yang yatim ia harus kuat untuk menghadapi kehidupan, membantu biaya hidup sebagai tulang punggung keluarga yang menggantikan ayahnya yang telah tiada. Kata “Man” berasal dari tiga huruf awal dari Mandau, dan “Kan” yaitu dari huruf pertama dan dua huruf terakhir dari Kalimantan.



Gambar 1. Desain Karakter Uyu Man Kan
Sumber: dokumentasi penulis

Nama “Man Kan” dimunculkan karena fokus pada perancangan ini memvisualisasikan senjata tradisional suku Dayak menjadi seorang karakter manusia atau dijadikan manusia yang bisa disebut sebagai antropomorfisme. Mandau merupakan senjata tradisional suku Dayak yang biasanya dibawa oleh para laki-laki sebagai alat pertahanan, berperang dan simbol kehormatan. Oleh karena itu penulis memvisualisasikan Mandau menjadi tokoh laki-laki atau pemuda yang gagah berani dari suku Dayak.

Selain itu perancangan karakter ini penulis juga menekankan desain karakter yang terinspirasi dari burung enggang atau masyarakat Dayak sering menyebutnya dengan nama burung Tingang. Burung enggang dimuliakan dalam kepercayaan masyarakat Dayak dipercaya sebagai makhluk yang sakral penghuni dari alam atas. Alam atas (dunia atas) atau langit menjadi tempat dewa-dewa tertinggi. Alam atas merupakan alam yang amat luas tak bertepi dan tanpa kayu-kayuan (Sedyawati, 1995).

Masyarakat Dayak Kenyah, Kalimantan Timur, mempercayai bahwa burung enggang memiliki sifat baik dan menjadi simbol dari perdamaian. Selain itu masyarakat Dayak Kenyah mempercayai bahwa leluhur mereka berasal dari langit dan turun ke bumi dengan wujud menyerupai bentuk burung enggang (Hanum, dkk. 2018). Pada desain karakter Uyau Man Kan, kesan burung enggang dihadirkan melalui topeng Hudoq Urung Tingang, hiasan aksesoris rambut serta jubah yang bagian belakangnya dihiasi bulu-bulu enggang.

Mandau

Mandau dikenal sebagai senjata tradisonal khas suku Dayak yang dianggap keramat bagi masyarakat yang mempercayainya. Mandau juga menjadi pusaka yang dikenakan khusus pada peringatan upacara adat ataupun sebagai bagian dari busana kebesaran. Dalam pernyataannya Tjilik Riwut, mandau memiliki nama asli Mandau Ambang Bidang Bintang Pono Ajun Kalau yang merupakan benda pusaka yang memiliki nilai religius didalamnya dan diwariskan dari generasi ke generasi, serta dirawat dengan baik oleh pemiliknya (Riwut, 1993). Serta Dewan Kesenian Daerah Kalimantan Timur dalam bukunya menyebutkan bahwa mandau memiliki makna memotong dengan benda panjang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Mandau merupakan senjata yang tidak hanya digunakan sebagai alat perlindungan diri namun juga menjadi simbol kehormatan diri pemiliknya.

Mandau merupakan senjata tajam tradisional khas suku Dayak yang berbentuk menyerupai parang, namun pada Mandau dibubuhi dengan ukiran etnik khas Dayak pada setiap bagiannya mulai dari gagang (*hulu*), bilah, hingga *kumpang* (sarung). Mandau sendiri dibuat dari bahan baku batu gunung yang mengandung besi didalamnya. Mandau dibuat oleh seorang pandai besi yang berkemampuan khusus yaitu mampu “mengisi” mandau dengan roh nenek moyang agar memiliki kekuatan lebih bagi yang memilikinya.

1. Gagang Madau

Gagang mandau atau kepala atau hulu terbuat dari tanduk rusa atau payau yang dibentuk dan diukir menyerupai bentuk kepala burung enggang atau tingang yang merupakan jenis burung yang dianggap suci oleh masyarakat Dayak.

2. Bilah Mandau

Bilah mandau berbentuk panjang dan pipih dengan ujungnya yang meruncing. Mata mandau yang meruncing ini disebut dengan kamang. Pada punggung bilahnya biasa dibubuhi dengan ukiran etnik khas Dayak yang terbuat dari tembaga atau kuningan. Ukiran pada bilahnya ini berfungsi untuk menangkal pengaruh jahat yang ingin

mengganggu pemiliknya. Bilah mandau hanya memiliki satu sisi tajam yang lurus hingga ujung sisi tajam bilah.

3. Sarung Mandau

Sarung atau kumpang biasanya terbuat dari lempengan kayu yang dilapisi tanduk rusa. Kumpang biasanya dibubuhi dengan berbagai macam ukiran yang ditujukan agar mampu mengusir binatang buas yang ingin mendekat. Pada bagian pangkal kumpang terdapat rajutan rotan yang difungsikan untuk dikaitkan di pinggang. Sementara disisi lainnya terdapat kantung kecil yang diisi pisau ataupun senjata lainnya yang berukuran lebih kecil dari mandau. (www.indonesiakaya.com).

Rancangan mandau pada desain karakter ini terdiri dari bagian lengkap yaitu gagang, bilah dan kumpang. Namun dari desain yang ditampilkan hanya terlihat gagang dan kumpang saja. Secara keseluruhan visual Mandau terinspirasi dari warna-warna cerah sulam Tumpar yang berasal dari Kutai Barat. Pada bagian pegangan diwarnai dengan warna coklat muda kekuningan yang merepresentasikan warna dari tulang rusa. Bagian kumpang dibuat dengan warna dasar merah yang disesuaikan dengan warna bajunya yaitu merah yang melambangkan semangat hidup masyarakat Dayak. Pada badan kumpang dihiasi dengan ornamen ukiran Dayak serta aksesoris pendukung dan tali pinggang yang terbuat dari anyaman rotan

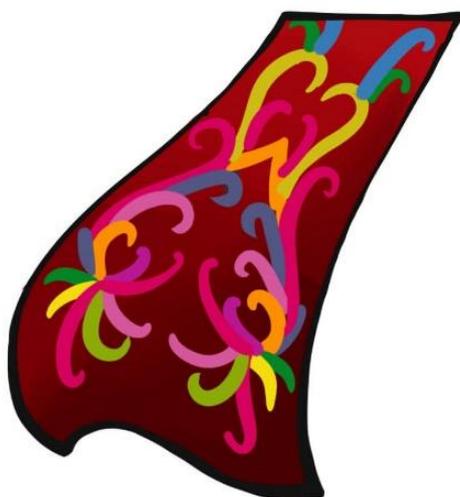


Gambar 2. Desain Mandau
Sumber: dokumentasi penulis

Sulam Tumpar

Kerajinan sulam tumpar merupakan kerajinan tangan khas dari Kutai Barat, Kalimantan Timur. Sulam Tumpar merupakan kerajinan yang dikategorikan ke dalam jenis kerajinan tangan berbentuk bordiran atau sulaman hias. Sulam tumpar dibuat dari kain ataupun bahan lain dengan jarum jahit dan benang yang sebagian besar berupa benang wool yang berwarna-warni. Sulam tumpar biasanya diaplikasikan guna mempercantik kain-kain tradisional.

Pada perancangan ini sulam tumpar berbentuk ukiran khas Dayak dengan warna-warna cerah sebagai penguat identitas asal karakter. Kain dasar dari sulam Tumpar sendiri berwarna merah. Warna merah sendiri memiliki makna semangat hidup oleh masyarakat Dayak. Sehingga makna warna dengan karakter dari Uyu Mankan saling berhubungan.



Gambar 3. Desain Sulam Tumpar
Sumber: dokumentasi penulis

Topeng Hudoq

Masyarakat suku Dayak Bahau yang bertempat tinggal di daerah Hulu Sungai Mahakam meyakini bahwa tarian Hudoq sebagai tarian sakral yang merupakan upacara penyambutan dewa yang datang ke bumi. Tari Hudoq juga bertujuan untuk menghormati jasa para leluhur suku Dayak Bahau yang berada di alam nirwana. Hudoq secara harfiah dalam bahasa suku Dayak Bahau berarti topeng, penyamaran atau menyembunyikan.

Topeng Hudoq yang biasanya dilengkapi dengan pakaian yang daun pisang merupakan penyamaran identitas para dewa yang turun ke bumi, dalam kepercayaannya para dewa mengenakan pakaian tersebut supaya masyarakat yang melihat mereka tidak jatuh sakit atau meninggal. Topeng biasanya berbentuk burung Tingang atau burung Enggang yang biasanya melambangkan dewa Hunyang Tenangan yaitu dewa yang bertanggung jawab atas pemeliharaan padi dan pelindung pertanian suku Dayak (Facessly, 2016). Topeng Hudoq divisualkan dengan

rona warna merah dan kuning yang merupakan warna kesukaan dewa. Topeng ini memiliki makna mendalam sebagai perlambangan kekuatan dalam upacara sakral, dan bentuk penghormatan dan komunikasi dengan Sang Pencipta dan para roh leluhur. Sedangkan pakaian dengan bahan daun pisang melambangkan keabadian, keselamatan, kesuburan, kesuksesan dan kesejahteraan.

Topeng Hudoq yang digunakan dalam menari terbagi menjadi 8 jenis diantaranya:

1. Hudoq Uling, yang berbentuk menyerupai muka manusia dengan bentuk bibir tebal dan miring keatas yang tampak seperti sedang berbicara serta bermata juling. Hudoq ini bertugas sebagai pemimpin dan penjaga masyarakat Dayak.
2. Hudoq Urung Tingang, yang berbentuk menyerupai burung enggang dengan bentuk hidung yang panjang dan merupakan pengawal setia dari Hudoq Uling.
3. Hudoq Urung Hooq Wang, yang berbentuk anjing serta merupakan pengawal setia dari Hudoq Uling.
4. Hudoq Urung Bavui, yang berbentuk menyerupai babi sebagai representasi roh halus berbentuk hewan perusak tanaman.
5. Hudoq Urung Magaaq, yang berbentuk kepala naga dengan dihiasi ukiran-ukiran.
6. Hudoq Urung Inang Berang, yang berbentuk merefleksikan makhluk halus.
7. Hudoq Urung Kuwau, yang berbentuk menyerupai wajah seorang wanita dan perwujudan dari seorang ratu.
8. Hudoq Urung Pakau, yang berbentuk roh halus dengan ciri hidung besar. Topeng Hudoq Pakau ini hanya yang bisa dikenakan dan ditarikan oleh orang tua.



Gambar 4. Desain Topeng Hudoq
Sumber: dokumentasi penulis

Pada perancangan ini topeng Hudoq telah dimodifikasi ukurannya menjadi lebih kecil dan

bentuknya disederhanakan namun tidak menghilangkan kesan dari topeng Hudoq itu sendiri. Topeng Hudoq Urung Tingang dipilih sebagai referensi dari perancangan topeng milik Uyu Mankan karena ingin menguatkan kesan perancangan karakter yang terinspirasi dari burung enggang.

Bulu Burung Enggang dan Burung Ruai

Burung Enggang dimuliakan oleh masyarakat Dayak dan selalu dihadirkan dalam keseharian mereka. Baik dalam bentuk motif, ornamen pada rumah, patung, senjata, tarian, pakaian serta aksesoris lainnya. Bulu enggang biasanya digunakan sebagai pakaian dan aksesoris seperti yang diselipkan di topi.

Tidak hanya bulu enggang, bulu burung ruai atau haruai juga digunakan sebagai pelengkap dari aksesoris pakaian. Burung Ruai merupakan burung merak berwarna coklat. Bulunya panjang berwarna coklat dengan bintik-bintik menyerupai bentuk mata.

Zaman dahulu topi dengan yang dihiasi bulu ruai menjadi simbol dan hanya boleh digunakan oleh para kalangan raja. Topi tersebut biasanya digunakan dalam acara besar adat. Burung ruai juga dikenal sebagai burung yang lincah, cantik dan menawan. Burung ruai menyimbolkan kesetiaan kesucian, keagungan, kebersihan dari berbagai hal dan kewaspadaan terhadap berbagai ancaman.



Gambar 5. Desain Bulu Burung Enggang dan Bulu Burung Ruai
Sumber: dokumentasi penulis

Aksesoris Pendukung

Aksesoris pendukung pada desain karakter Uyau Man Kan ini berupa Labung/Lawung (ikat kepala), *telingan Aruu*, kalung manik dan gelang khas suku Dayak.

1. Labung/lawung

Labung atau lawung merupakan sebutan dari ikat atau hiasan yang dililitkan melingkar dikepala. Pada perancangan ini labung dibuat seperti bentuk kepangan dengan warna-warna cerah yang masih menyesuaikan dengan sulam Tumpar.

2. Telingan Aruu

Telingan Aruu atau tradisi memanjangkan daun telinga merupakan tradisi yang sangat khas dilakukan oleh suku Dayak. Namun pada penerapannya tradisi ini tidak dilakukan oleh semua suku Dayak. Di Kalimantan Timur terdapat suku Dayak Kenyah dan Bahau yang merupakan sub suku Apo Kayan menerapkan tradisi ini. Tradisi *telingan aruu* menunjukkan identitas bagi yang menerapkannya, bagi laki-laki menjadi identitas kebangsawanan sedangkan bagi perempuan menjadi simbol kebangsawanan serta kecantikan. Pada perancangan ini *telingan Aruu* pada Uyau Man Kan digunakan untuk memperkuat visualisasi karakter yang bereferensi budaya tradisional khas Dayak.

3. Kalung Manik dan Gelang

Kalung manik dan gelang ditambahkan juga sebagai aksesoris khas dari suku Dayak. Kalung manik yang ditampilkan berbentuk kalung manik bandul dan kalung dengan hiasan taring-taring macan. Sedangkan gelang yang digunakan berbahan dasar kuningan sama seperti anting *beluong* pada *telingan Aruu*.



Gambar 6. Desain Labung/Lawung dan Telinga Aruu
Sumber: dokumentasi penulis

Proses Pengerjaan

Setelah konsep dirancang tahap selanjutnya yaitu proses pengerjaan karya yang diawali dari sketsa perancangan karakter, lineart atau outlining, coloring dan finishing.

1. Sketsa Perancangan Karakter

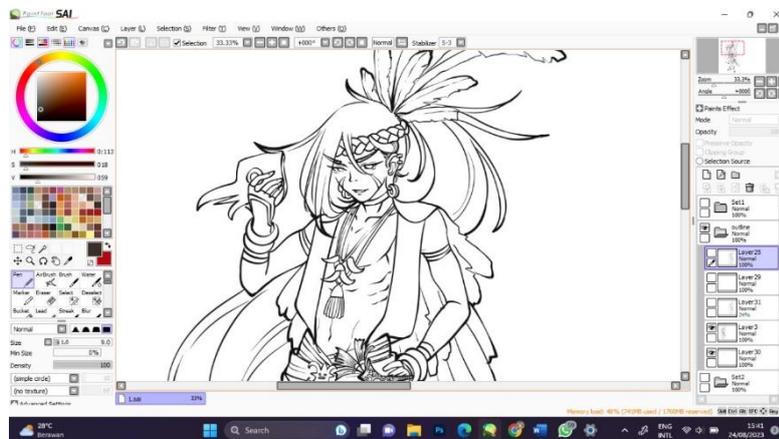
Pada tahap awal perancangan, penulis melakukan sketsa pencarian desain karakter. Sketsa berupa rancangan awal visualisasi dari karakter Uyau Man Kan, topeng Hudoq yang dikenakan, senjata Mandau yang dibawanya serta desain jubah.



Gambar 7. Sketsa Karakter Uyau Man Kan
Sumber: dokumentasi penulis

2. Lineart atau Outlining

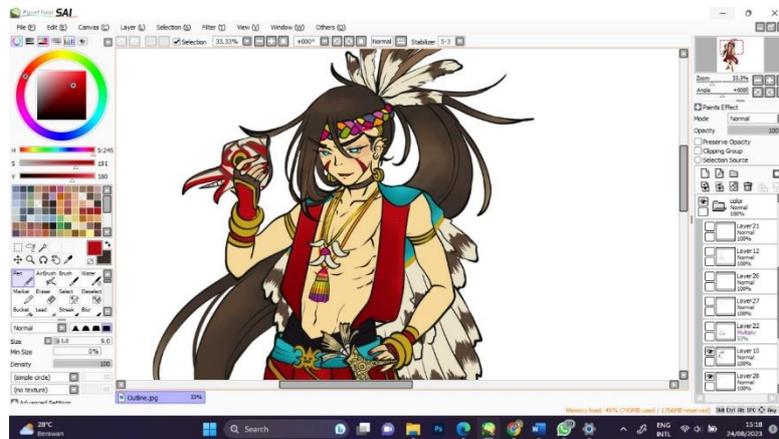
Setelah sketsa rancangan desain karakter jadi dilanjutkan ke proses pemberian *outline* dengan *tools Pen* yang tersedia pada aplikasi Paint Tool SAI.



Gambar 8. Pemberian *Outline* Karakter Uyau Man Kan
Sumber: dokumentasi penulis

3. Coloring

Gambar yang telah diberi outline selanjutnya dilanjutkan ke proses *coloring* untuk memperindah tampilan secara visual. Aplikasi yang digunakan dalam proses ini masih sama, yaitu Paint Tool SAI



Gambar 9. Proses *Coloring* Karakter Uyau Man Kan
Sumber: dokumentasi penulis

4. Finishing

Proses *finishing* pada desain karakter ini yaitu dengan pemberian detail motif Dayak dengan warna-warna cerah khas sulam Tumpar serta pemberian gelap terang pada gambarnya.



Gambar 10. Proses *Finishing* Karakter Uyau Man Kan
Sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN DAN SARAN

Indonesia memiliki harta yang tak ternilai, yaitu kearifan budaya tradisional yang menghiasi setiap sudut nusantara. Sebuah harta yang dapat diambil sebagai sumber inspirasi untuk menciptakan desain karakter yang tidak hanya menarik, tetapi juga sarat makna. Salah

satu contohnya adalah ide konsep perancangan yang berakar dari Mandau, senjata tradisional suku Dayak Kalimantan Timur.

Mandau, sebuah simbol keberanian dan kekuatan, menjadi landasan untuk merancang karakter yang tak hanya mencerminkan fisik, tetapi juga nilai-nilai manusiawi. Transformasi Mandau ke dalam bentuk manusia, seperti yang diwujudkan dalam karakter Uyau Man Kan, adalah sebuah perpaduan menakjubkan antara mitos dan kenyataan. Seolah Mandau hidup dalam jiwa karakter, mengalirkan semangat dan cerita dari masa lalu.

Namun, kearifan lokal tak hanya berhenti pada Mandau. Seperti pelangi yang memiliki berbagai warna, budaya Indonesia juga mengandung beragam elemen yang mampu diintegrasikan dengan harmoni dalam perancangan karakter. Uyau Man Kan menjadi contoh nyata bagaimana ciri khas suku Dayak dari Mandau hingga burung Enggang, dari sulam Tumpar hingga topeng Hudoq, digabungkan dalam satu entitas yang memikat. Melalui desain yang memperlihatkan keindahan Labung/Lawung yang melingkari kepala, Telingaan Aruu yang menampilkan keagungan, dan aksesoris lainnya, sebuah cerita hidup tentang suku Dayak terurai dengan anggun. Perancangan karakter seperti Uyau Man Kan adalah bukti betapa pentingnya menjaga akar budaya.

Orang-orang yang belum pernah mendengar tentang Mandau atau suku Dayak akan tersentak oleh kekayaan budaya yang dimiliki negeri ini. Desain karakter seperti Uyau Man Kan adalah panggilan untuk menggali lebih dalam, untuk menjaga dan menghargai kearifan lokal yang merupakan jati diri bangsa, mengajak siapa pun untuk merasakan kekayaan budaya Indonesia yang tak tertandingi.

DAFTAR REFERENSI

- 1001 Indonesia. (2017). Telinga 'Aruu', Tradisi Memanjangkan Telinga Suku Dayak Kayan. 1001 Indonesia. <https://1001indonesia.net/telinga-aruu-tradisi-memanjangkan-telinga-suku-dayak-kayaan/> diakses 8 Agustus 2023.
- Anime, Japanese with. (2018). Gijinka 擬人化. Japanese with Anime. <https://www.japanesewithanime.com/2018/09/gijinka.html> diakses 5 Agustus 2023.
- Facessly, Oemy. (2016). *Makna dan Representasi Budaya Tari Hudoq Suku Dayak Bahau*. Banten: Lembaga Literasi Dayak.
- Hamdani, Intoniswan. (2023). Mandau, Senjata Keramat dan Tradisional Dayak. Niaga Asia. <https://www.niaga.asia/mandau-senjata-keramat-dan-tradisional-dayak/> diakses 8 Agustus 2023
- Ibo, Ahmad. (2022). Daya Magis Mandau yang Memukau. Indonesia Kaya. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/daya-magis-mandau-yang-memukau/> diakses 8 Agustus 2023

- Indonesia, Portal Informasi. (2019). Telingaan Aruu, Tradisi Suku Dayak yang Mulai Ditinggalkan. Portal Informasi Indonesia. <https://indonesia.go.id/ragam/budaya/kebudayaan/telingaan-aruu-tradisi-suku-dayak-yang-mulai-ditinggalkan> diakses 8 Agustus 2023.
- Kaonang, Glenn. (2023). Indonesia Jadi Pasar Game Mobile Terbesar Ketiga di Dunia Versi data.ai. Hybrid. <https://hybrid.co.id/post/indonesia-pasar-game-mobile-terbesar-ketiga-di-dunia#:~:text=Spesifik%20untuk%20pasar%20game%20Android,%2450%20juta%20dari%20tahun%202021>. Diakses 7 Agustus 2023.
- Kemendikbud, Warisan Budaya. (2011). Asal Usul Burung Ruai. Warisan Busaya Takbenda Indonesia. <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=1258> diakses 7 Agustus 2023.
- Kompas, Pesona Indonesia. (2019). Topi Bulu Burung Ruai, Keindahan dan Romantisme Dayak. Pesona Indonesia Kompas. <https://pesonaindonesia.kompas.com/read/2019/04/24/173300927/topi-bulu-burung-ruai-keindahan-dan-romantisme-dayak> diakses 7 Agustus 2023.
- Negoro, Ajeng Tita. (2022). *Perancangan Komik Mitos Kucing Sebagai Kampanye Kesejahteraan Hewan*. Tesis. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nurhadi. (2023). *Perancangan Buku Cerita Rakyat Bawi Kuwu Dengan Pendekatan Concept Art*. Tesis. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Riwut, Tjilik. (1993). *Kalimantan Membangun Alam dan Kebudayaan*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Surayya, Irma. Dahlan, Dahri. (2018). *Makna Mitos Cerita Burung Enggang di Kalimantan Timur*. CaLLs, Vol.4, No.1, Juni 2018, 31-48.