

1. LATAR BELAKANG

Remaja SMP berada pada fase perkembangan psikologis yang kompleks, di mana pencarian identitas diri, pembentukan karakter, dan pemahaman terhadap perubahan fisik pubertas seperti menstruasi menjadi sangat penting. Sayangnya, topik menstruasi masih sering dianggap tabu dalam budaya masyarakat Indonesia dan jarang dibahas secara terbuka, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun media edukasi mainstream. Akibatnya, banyak remaja perempuan mengalami kebingungan, kecemasan, rasa malu, hingga stigma negatif ketika pertama kali mengalami menstruasi. Padahal, pendidikan yang tepat dan representasi positif terhadap menstruasi dapat membantu mengurangi ketakutan tersebut sekaligus membangun persepsi yang lebih sehat dan wajar terhadap proses alami tubuh perempuan.

Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyampaikan pesan edukasi mengenai menstruasi dengan cara yang menarik dan relevan bagi remaja. Film animasi 2D “Blood Moon” merupakan karya penulis sebagai salah satu upaya kreatif dalam mengangkat isu tersebut. Film animasi 2D ini mengisahkan Heidi, seorang siswi SMP yang mengalami menstruasi pertamanya secara tak terduga saat mengikuti perkemahan sekolah. Seiring berjalannya film, ketidaksiapan dan kurangnya pengetahuan mengenai perubahan di tubuhnya membuat Heidi semakin merasa cemas, malu, dan panik. Di tengah kebingungannya, muncul alter egonya yang justru memperparah kepanikan, sebuah representasi visual dari konflik batin yang sering dialami remaja perempuan saat menghadapi menstruasi pertama.

Film animasi dipilih sebagai medium karena memiliki daya tarik visual dan naratif yang kuat, terutama bagi penonton remaja. Melalui elemen-elemen seperti desain karakter, warna, bentuk, dan pendekatan naratif, film animasi mampu menyampaikan pesan kompleks secara simbolik sekaligus menghibur. Desain karakter, khususnya, menjadi aspek krusial karena berfungsi sebagai jembatan emosional antara penonton dan cerita. Menurut Jung (1964), alter ego

merupakan sebuah persona sekunder atau identitas alternatif yang muncul sebagai mekanisme pertahanan diri, ekspresi sisi tersembunyi, atau manifestasi konflik batin yang belum terselesaikan. Di media visual dan naratif, baik dalam film live-action maupun animasi, alter ego kerap digunakan sebagai perangkat simbolik untuk memvisualisasikan pergulatan internal tokoh, seperti yang terlihat pada *Fight Club* (Tyler Durden), *Black Swan* (Lily/Nina ganda), atau franchise *Monster High*. Penelitian Baker (2019) terhadap *Monster High* menunjukkan bahwa karakter remaja dengan identitas “monstrous” atau alter ego dapat secara metaforis merepresentasikan konflik internal, proses transformasi pubertas, dan kekuatan feminin, meskipun seringkali masih terikat pada standar kecantikan konvensional. Pendekatan serupa diterapkan dalam film animasi 2D “*Blood Moon*”, di mana alter ego Heidi yang bersifat lebih agresif dan mengerikan menjadi cerminan kecemasan serta rasa asing terhadap tubuhnya sendiri saat mengalami menstruasi pertama.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendokumentasikan proses perancangan desain tokoh Heidi dan alter egonya dalam film animasi 2D “*Blood Moon*”. Penulis akan mengimplementasikan dan menganalisis teori *three-dimensional character* (berdasarkan kedalaman psikologis, fisiologis, dan sosiologis), teori bentuk dan warna dalam desain visual, serta konsep psikologis alter ego sebagai manifestasi konflik batin. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat menunjukkan bagaimana desain karakter yang strategis mampu menyampaikan pesan edukasi sekaligus emansipasi mengenai menstruasi pertama kepada audiens remaja perempuan, sekaligus memberikan kontribusi pada diskursus representasi isu gender dan pubertas dalam karya animasi Indonesia.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas, penelitian ini mengangkat permasalahan sebagai berikut; Bagaimana perancangan desain tokoh Heidi dan alter egonya pada film animasi 2D “*Blood Moon*”.

1.2 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Membahas perancangan desain kedua tokoh utama, yaitu Heidi dan alter egonya lewat *Character Sheet*.
2. Membahas *Three-Dimensional Character* masing-masing tokoh, serta membahas penggunaan teori-teori mengenai bentuk, warna, dan juga alter ego.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan dan menggambarkan proses perancangan tokoh Heidi dan alter egonya pada karya film animasi 2D “Blood Moon”.

2. STUDI LITERATUR

2.1 THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Menurut Frey (2010), terdapat dua kategori untuk penokohan: “flat” atau “uni-dimensional”, dan “rounded” atau “three-dimensional”. Tokoh three-dimensional yang merupakan penokohan yang dapat sering ditemukan dalam sebuah cerita, mereka yang mempunyai kualitas dan ciri khas yang unik. Tipe tokoh ini mempunyai motif yang kompleks, keinginan yang bertentangan, dan didorong oleh ambisi dan gairah. Three-dimensional character menjadi hal yang penting untuk dimiliki sebuah tokoh sebagai fondasi, tanpa hal tersebut perancangan tokoh dapat jatuh datar atau tidak terarah dan dapat mempengaruhi pengalaman penonton dari sebuah media naratif.

Seperti namanya, dalam merancang three-dimensional character sebuah tokoh, terdapat 3 dimensi yang perlu diperhatikan. Ketiga dimensi tersebut mempengaruhi satu sama lain sehingga menjadi penting diperhatikan. Menurut Egri (2004), ketiga dimensi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: