

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:

Dimensi fisiologi meliputi karakteristik fisik dari sebuah tokoh, seperti: Umur, Tinggi, Berat badan, Warna rambut, Warna mata, Perawakan, Penampilan, Defects, dan Karakteristik keturunan.

Dimensi sosiologi meliputi kondisi sosial dari tokoh, seperti: Kelas/status secara sosial, Okupasi, Pendidikan, Status perkawinan, Agama, Ras, Kewarganegaraan, Posisi dalam komunitas, Keterlibatan politik, dan hobi.

Terakhir, dimensi psikologi dari sebuah tokoh memperlihatkan keadaan mental tokoh tersebut, yang meliputi beberapa aspek seperti: Kehidupan seks, Standar moral, Keyakinan pribadi, Ambisi, Frustrasi, Temperamen, Pandangan terhadap hidup, Extroversi/Introversi/Ambivere, Bakat dan kemampuan, dan IQ.

2.2 BENTUK

Teori bentuk (shape theory) dalam desain karakter animasi memiliki peran yang sangat krusial untuk menyampaikan pesan, membentuk kepribadian karakter, serta memunculkan respons emosi penonton tanpa harus mengandalkan dialog. Seperti yang dijelaskan Achin (2018), “bahasa bentuk” merupakan pendekatan dalam seni dan animasi yang memanfaatkan bentuk-bentuk tertentu pada karakter, objek, atau latar untuk menyampaikan makna secara visual.

1. Bentuk Bulat

Bentuk bulat biasanya diasosiasikan dengan sifat lembut, ramah, dan menggemaskan. Karakter yang didominasi bentuk bulat sering terasa hangat, aman, dan menyenangkan, sehingga sangat cocok untuk menggambarkan tokoh yang baik hati, polos, atau mudah disukai.

2. Bentuk Kotak

Bentuk kotak menciptakan kesan kokoh, stabil, dan kuat. Karakter dengan dominasi bentuk kotak umumnya digambarkan sebagai sosok yang teguh, tangguh, dapat diandalkan, atau kadang-kadang keras kepala dan kaku.

3. Bentuk Segitiga

Bentuk segitiga kerap melambangkan ketegangan, ketidakstabilan, gerak dinamis, serta ancaman atau bahaya. Karakter yang banyak menggunakan elemen segitiga biasanya terlihat tajam, gesit, licik, atau bahkan bersifat antagonis dan mengancam.

2.3 WARNA

Teori warna memainkan peran krusial dalam desain karakter animasi film, karena mampu menciptakan suasana, mengarahkan pandangan penonton, memberi isyarat visual mengenai perkembangan cerita, serta membantu membedakan satu karakter dengan karakter lainnya. Seperti yang disebutkan Ankkuri (2023), warna bekerja di alam bawah sadar penonton sehingga menjadi instrumen yang sangat kuat untuk menambah kedalaman emosional dan naratif pada karakter serta cerita secara keseluruhan.

1. Hue

Hue adalah nama dasar suatu warna dalam spektrum, seperti merah, biru, hijau, atau kuning. Setiap hue membawa asosiasi psikologis tertentu yang memengaruhi persepsi penonton terhadap karakter. Contohnya, merah sering diasosiasikan dengan gairah, kekuatan, atau ancaman, sementara biru identik dengan ketenangan, kepercayaan, dan kestabilan.

2. Saturation

Saturation menunjukkan tingkat kemurnian dan intensitas suatu warna. Warna dengan saturasi tinggi terasa hidup, berenergi tinggi, dan penuh emosi, sedangkan warna dengan saturasi rendah (desaturated) cenderung terasa redup, melankolis, tenang, atau bahkan misterius.

3. Value

Value mengacu pada seberapa terang atau gelap suatu warna. Karakter yang didominasi warna bernilai tinggi (cerah) biasanya terasa ceria, optimis, dan ramah. Sebaliknya, palet bernilai rendah (gelap) sering digunakan untuk karakter yang misterius, kompleks, atau sedang mengalami konflik batin.

4. Tone

Tone tercipta saat warna dicampur dengan abu-abu, sehingga menghasilkan kesan yang lebih halus dan netral. Penggunaan tone yang lembut dapat menciptakan nuansa elegan, realistis, atau tenang, sedangkan tone yang lebih tegas mampu meningkatkan ekspresi dramatis dan daya tarik visual karakter. Berbagai jenis tone juga membawa atmosfer berbeda; misalnya tone sepia membangkitkan rasa hangat, nostalgia, dan refleksi masa lalu.

2.4 TEORI ALTER EGO

Konsep alter ego pertama kali dirumuskan secara sistematis oleh Carl Gustav Jung dalam kerangka psikologi analitik. Menurut Jung (1964), alter ego merupakan manifestasi dari archetype "*The Shadow*", yaitu bagian kepribadian yang berisi impuls, hasrat, dan emosi yang dianggap tidak dapat diterima sehingga ditekan oleh kesadaran ego. *Shadow* ini sering muncul sebagai persona sekunder yang otonom, lebih primitif, agresif, dan destruktif daripada kepribadian utama. Jika tidak diintegrasikan, shadow dapat memunculkan kepribadian ganda yang bersifat negatif, ditandai dengan perilaku impulsif, kemarahan yang tidak terkendali, atau kecemasan berlebihan (Jung, 1968).

Dalam praktik seni visual dan animasi, Tom Bancroft (2019) mengadaptasi konsep alter ego Jung menjadi teknik *dual personality design*. Bancroft menegaskan bahwa alter ego yang bersifat negatif adalah salah satu cara paling

efektif untuk memvisualisasikan konflik batin tanpa dialog panjang, dengan syarat diberi kontras visual ekstrem (warna gelap, bentuk tajam, proporsi mengintimidasi) sehingga penonton langsung mengenali sisi gelap tokoh. Teknik ini telah terbukti berhasil pada beberapa karya populer, seperti Tyler Durden dalam *Fight Club* (1999) yang lebih maskulin dan destruktif dibandingkan Narrator, Black Swan dalam film berjudul sama (2010) yang berubah menjadi liar dan berwarna hitam kontras dengan Nina yang lembut, serta Stitch dalam *Lilo & Stitch* (2002) yang berubah menjadi monster bermata merah ketika “badness level”-nya meningkat (Bancroft, 2019).

Berdasarkan teori Jung dan pendekatan Bancroft serta contoh penerapannya di media visual, terdapat beberapa poin penting yang menjadi acuan penelitian dalam menganalisis penggunaan alter ego sebagai elemen desain karakter:

1. Alter Ego sebagai Shadow

Alter ego harus dapat diidentifikasi sebagai representasi visual dari emosi atau impuls yang ditekan (malu, takut, marah, jijik, atau rasa asing terhadap diri sendiri).

2. Karakter Negatif dan Destruktif

Alter ego menampilkan sifat yang lebih agresif, impulsif, atau merusak dibandingkan kepribadian utama, sehingga mencerminkan dual personality yang mengancam mengambil alih kendali.

3. Kontras Visual yang Ekstrem

Perbedaan bentuk, warna, tekstur, proporsi, dan ekspresi antara karakter utama dan alter ego harus sangat mencolok agar penonton secara instinktif memahami pertentangan batin.

4. Fungsi Naratif sebagai Pemicu Krisis

Alter ego berperan sebagai katalis utama yang memperparah konflik internal dan mendorong karakter utama menghadapi aspek dirinya yang selama ini ditolak.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Dalam film animasi *Blood Moon*, penonton mengikuti seorang anak SMP kelas 1 bernama Heidi yang mengalami menstruasi pertamanya di tengah acara perkemahan sekolah. Dikarenakan ketidaksiapannya dan kurangnya pemahaman mengenai menstruasi, Heidi malu akan darah yang seketika menodai bajunya dan dia mencoba menutupnya. Dengan setiap tindakannya untuk menutupi dan membersihkan darah tersebut, sebaliknya darah tersebut semakin menyebar dan membuat Heidi makin cemas. Di tengah kebingungannya dan dengan meningkatnya kecemasannya, muncul alter ego Heidi yang membuat situasi semakin parah karena kepanikannya dan aksi impulsifnya.

Film animasi *Blood Moon* merupakan sebuah film animasi narasi yang berdurasi +/- 4 menit; berbasis frame-by-frame animation dengan 24 FPS. Film ini mengangkat tema menstruasi pada anak pra-remaja. Proses animating untuk film ini dilakukan memakai software Toon Boom Harmony, dengan proses editing lewat Adobe After Effects.

3.2 Konsep Karya

Film animasi *Blood Moon* mempunyai fokus dalam menggambarkan pengalaman pertama menstruasi seorang anak pra-remaja. Heidi sebagai anak SMP yang kurang pengetahuan dan kesiapan mengenai menstruasi dihadapkan dengan situasi yang asing dan membingungkan bagi dia. Dengan pengetahuannya yang terbatas dan keadaannya yang sedang di tengah acara perkemahan sekolah, sebagai anak