

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

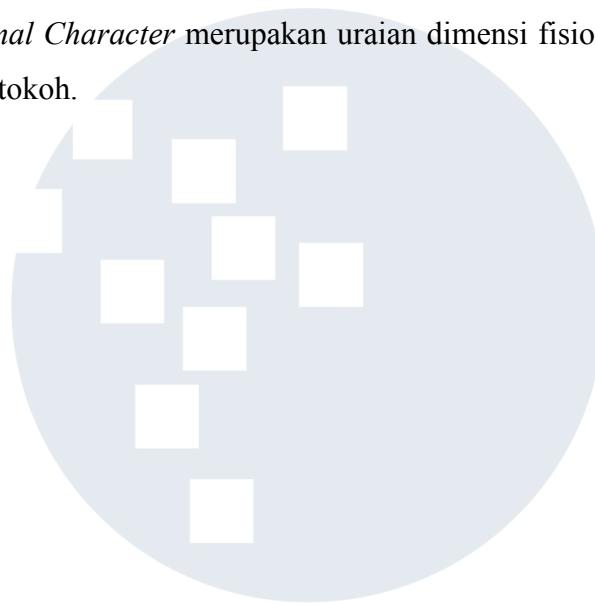
Film animasi *Blood Moon* mempunyai fokus dalam menggambarkan pengalaman pertama menstruasi seorang anak pra-remaja. Heidi sebagai anak SMP yang kurang pengetahuan dan kesiapan mengenai menstruasi dihadapkan dengan situasi yang asing dan membingungkan bagi dia. Dengan pengetahuannya yang terbatas dan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

pemalu dia mencoba untuk menutupi dan menghilangkan darah yang melumuri baju dia. Anak pra-remaja saat mengalami menstruasi pertamanya masih banyak yang bingung dan tidak jarang terlalu malu untuk meminta bantuan, takut akan dilihat jijik atau kotor oleh orang lain. Ini dikarenakan kurangnya keterbukaan dalam komunikasi dan edukasi mengenai menstruasi dan pubertas pada anak pra-remaja. Rasa kebingungan dan malu saat dibiarkan terus, dapat meluap menjadi kecemasan.

Bagi anak pra-remaja, menangani menstruasi pertama dan dihadapkan dengan perubahan di tubuh sendiri yang tidak dimengerti dapat menjadi sebuah pengalaman yang tidak enak bahkan traumatis. Pada perjalanan Heidi, aksinya yang diandalkan dengan tenang mulai berbalik dan menjadi lebih parah saat dia mulai dipenuhi kecemasan. Situasi yang menegangkan dan membingungkan tersebut hanya menambah perasaan negatif dalam Heidi, sehingga meluap dalam bentuk alter egonya yang mengambil alih tubuh dan aksi dia. Alter ego Heidi merupakan sifat dan perilaku negatif Heidi yang meluap dan dipersonakan. Kelakuan alter ego nya yang emosional, dan impulsif membuat keadaan Heidi makin parah. Perkara menstruasi terlihat sangat besar bagi dia, sehingga seperti masalah yang kritis pada dirinya.

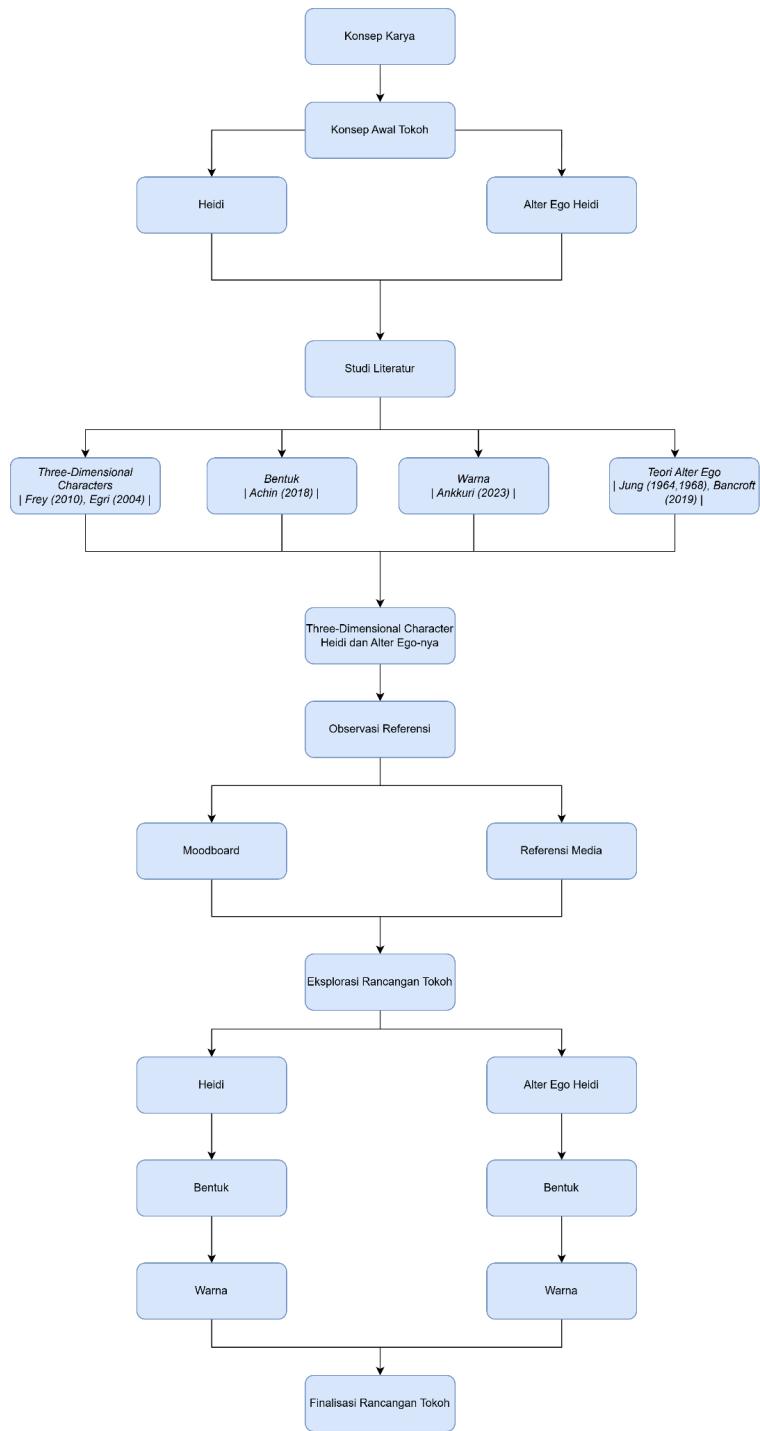
Penggunaan alter ego sebagai strategi storytelling dipilih karena memberikan keunikan visual yang sangat menarik sekaligus cara yang halus dan puitis untuk memvisualisasikan proses menstruasi. Alih-alih menunjukkan darah dan perubahan fisik secara eksplisit, emosi yang meluap akibat menstruasi pertama divisualkan melalui transformasi dramatis menjadi sosok alter ego, sebuah pendekatan simbolik yang tetap estetis dan tidak vulgar. Strategi ini terinspirasi dari teori Shadow Carl Jung (1968), di mana alter ego menjadi wujud nyata dari sisi kepribadian yang selama ini ditekan, serta representasi “monstrous” dalam Monster High oleh Baker (2019) yang berhasil membuat konflik batin remaja terasa seru dan relatable. Dengan demikian, pesan edukasi tentang menstruasi dapat tersampaikan secara lembut namun berkesan, tanpa mengurangi daya tarik naratif bagi penonton remaja.

Konsep yang diuraikan di atas diwujudkan dalam perancangan tokoh Heidi dan alter egonya, dalam bentuk *character sheet* dan *Three-Dimensional Character* Heidi dan alter-egonya. *Character Sheet* yang dihasilkan merupakan konsep visual tokoh yang meliputi bentuk dan warna tokoh, sedangkan *Three-Dimensional Character* merupakan uraian dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi kedua tokoh.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Alur kerja perancangan tokoh proyek *Blood Moon*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

a. Konsep Awal Tokoh

Berdasarkan konsep karya yang sudah ada, penulis mulai mendalami gambaran awal tokoh Heidi dan alter egonya yang akan kemudian dikembangkan lebih lanjut.

1. Heidi

Heidi merupakan anak SMP kelas 1, kisaran umur 10 - 12 tahun. Dia anak yang ramah, lemah lembut, tenang, namun pemalu. Dia anak yang suka menyembunyikan kecemasan dan perasaan negatif lainnya, karena dia peduli dengan pandangan orang lain terhadap diri dia. Sehingga dia selalu mencoba menjadi anak yang baik dan tenang.

2. Alter Ego Heidi

Alter ego Heidi merupakan sosok cerminan Heidi, namun bagian dari diri Heidi yang negatif dan yang dia sembunyikan terus. Alter ego Heidi penuh kecemasan, dan emosi dia mudah meluap. Alter ego Heidi malu dan takut akan orang lain dikarenakan rasa malunya terhadap diri dia sendiri.

b. Studi Literatur

Dibawah ini tertera tabel yang memaparkan penerapan teori dalam proses perancangan tokoh Heidi dan alter egonya.

Tabel 3.1 Tabel penerapan teori

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Teori	Penulis	Penerapan
<i>Three-Dimensional Character</i>	Frey (2010) Egri (2004)	Memastikan karakter seperti Heidi dan alter egonya memiliki motif kompleks dan perubahan

		emosional yang realistik, menghindari penekanan datar yang memengaruhi pengalaman penonton.
Bentuk (<i>Shape Theory</i>)	Achin (2010)	Menyampaikan kepribadian secara visual melalui bentuk yang dapat membantu dalam membangun respons emosional penonton tanpa bergantung pada dialog.
Warna (<i>Colour Theory</i>)	Ankkuri (2023)	Menciptakan suasana emosional dan membedakan karakter melalui penggunaan warna, sehingga penerapannya dalam desain tokoh memperkaya narasi secara bawah sadar dan menambah kedalaman visual.
Alter Ego	Jung (1964,1968) Bancroft (2019)	Penggunaan konsep manifestasi shadow untuk memvisualisasikan konflik batin dengan kontras ekstrem,

c. Perancangan *Three-Dimensional Character*

Selanjutnya penulis mulai dengan merancang *Three-Dimensional Character* berdasarkan konsep awal kedua tokoh. Rancangan *Three-Dimensional Character* dituangkan dalam karakteristik psikologis, fisiologis, dan sosiologis. Karakteristik tersebut dirumuskan berdasarkan teori three-dimensional character (Egri, 2004), dengan melibatkan konsep alter ego sebagai shadow (Jung, 1964) untuk tokoh alter ego Heidi. Penulis melakukan pendalaman untuk memastikan bahwa desain tokoh tidak hanya estetis, tetapi juga akurat secara psikologis dan relevan dengan pengalaman emosional audiens target, khususnya pada tokoh Heidi dan alter egonya yang menjadi representasi konflik batin.

Tabel 3.2 *Three-Dimensional Character* Heidi dan alter egonya

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Tokoh	Psikologi	Fisiologi	Sosiologi
Heidi	Status: Single Ambisi: Menjadi penulis novel horor Frustasi: Merasa harus selalu memendam kecemasan dan keraguan Temperamen: Ramah dan seorang yang tenang, juga pendiam dan lebih suka menjauhkan diri	Umur : 11 tahun Tinggi: 143 cm Bentuk Tubuh: Pendek dan Ramping Rambut: Hitam dan lurus, panjangnya di atas bahu Warna Mata: Coklat gelap Warna Kulit: Kuning Langsat	Pendidikan: Sedang menempuh SMP kelas 1 Ras: Sunda, Tionghoa Agama: Kristen Ekonomi: Kelas menengah kebawah Hobi: Membaca cerita hantu

Alter Ego Heidi	<p>Status: Single</p> <p>Ambisi: Melepaskan frustasi dan emosi yang terpendam</p> <p>Frustasi: Kecemasan dan emosi yang meluap hingga mudah panik</p> <p>Temperamen: Emosional dan impulsif</p>	<p>Umur : 11 tahun</p> <p>Tinggi: 150 cm</p> <p>Bentuk Tubuh: tingginya sedang, Ramping</p> <p>Rambut: Hitam dan lurus, panjangnya sampai menyentuh tanah</p> <p>Warna Mata: Hitam</p> <p>Warna Kulit: Putih pucat</p>	<p>Pendidikan: Tidak Berpendidikan</p> <p>Ras: Arwah</p> <p>Agama: -</p> <p>Ekonomi: -</p> <p>Hobi: Menyendiri</p>
-----------------	---	--	--

Heidi digambarkan sebagai remaja perempuan SMP kelas 1 berusia 11 tahun, bertubuh pendek (143 cm), ramping, berkulit kuning langsat, bermata coklat gelap, dan berambut hitam lurus sepanjang bahu. Secara psikologis, ia ramah, tenang, pendiam, dan cenderung menjauhkan diri, namun terus-menerus memendam kecemasan serta keraguan yang besar. Ambisinya menjadi penulis novel horor justru menjadi pelarian dari rasa tidak berdaya tersebut. Sifat-sifat ini mencerminkan persona yang terkendali, sopan, dan sesuai norma sosial remaja perempuan Indonesia yang sering dididik untuk “menahan diri”.

Sebaliknya, alter ego Heidi memiliki dimensi fisiologis yang berbeda dengan tinggi 150 cm, rambut hitam sangat panjang hingga menyentuh tanah, kulit putih pucat, dan mata hitam pekat. Secara psikologis ia emosional, impulsif, penuh frustasi, serta memiliki ambisi melepaskan semua emosi dan frustasi yang selama ini terpendam tanpa kendali. Perbedaan mencolok ini bukan sekadar estetika, melainkan representasi langsung dari konsep Shadow dalam teori Carl Gustav Jung (1964). Menurut Jung, Shadow adalah aspek kepribadian yang

ditolak atau disembunyikan oleh Ego karena dianggap tidak dapat diterima oleh kesadaran atau masyarakat. Pada Heidi, Shadow ini berisi kemarahan, rasa malu, serta keinginan untuk tidak dihakimi, semua hal yang selama ini dipendam demi menjaga citra “gadis baik-baik”. Berdasarkan pendekatan three-dimensional character Egri (2004) yang sudah dijelaskan di atas, perbandingan antara Heidi dan alter egonya menunjukkan dua kutub kepribadian yang saling bertentangan, sehingga menciptakan konflik internal yang kuat dalam narasi *Blood Moon*.

d. Observasi Referensi

Setelah karakteristik tokoh terdefinisikan, penulis menyusun moodboard untuk masing-masing tokoh, lalu mengobservasi tiap moodboard dan juga referensi visual lain yang diambil dari media. Penulis mengobservasi berbagai referensi tersebut dalam segi bentuk dan warna yang kemudian menjadi panduan visual untuk rancangan tokoh Heidi dan alter egonya.

1. Moodboard Heidi



Gambar 3.2 Moodboard perancangan konsep visual Heidi

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

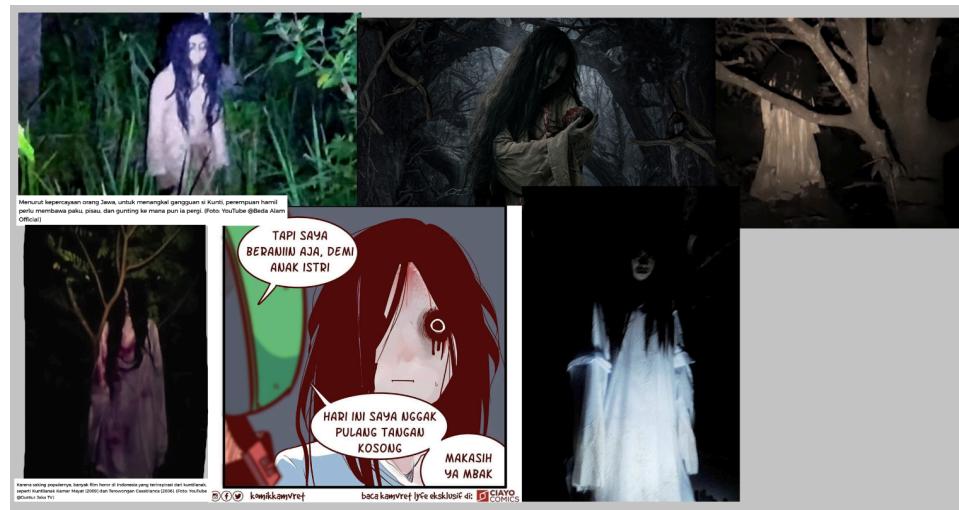
Pada tahap awal perancangan tokoh Heidi, penulis menyusun moodboard dengan mengumpulkan referensi visual anak perempuan pramuka SMP kelas 1 (usia

10–13 tahun) di Indonesia masa kini. Penulis secara khusus mengamati dan mengoleksi foto-foto siswi pramuka yang menampilkan bentuk tubuh dan wajah yang didominasi elemen bulat: kepala besar dengan proporsi anak-anak, pipi tembam, mata bulat besar, serta postur tubuh yang masih pendek dan agak membulatciri khas yang secara visual langsung membaca “kepolosan, keluguan, dan ketidakberdayaan” (Achin, 2010). Bentuk-bentuk bulat ini sengaja dipertahankan pada desain Heidi untuk memperkuat kesan psikologis bahwa ia masih berada pada fase transisi dari anak-anak menuju remaja, sehingga penonton langsung merasakan kerapuhan emosionalnya ketika menghadapi menstruasi pertama.

Selain bentuk tubuh, penulis juga menekankan kerapian berpakaian sebagai simbol kepribadian sosiologis dan psikologis Heidi. Seragam pramuka putih-cokelat yang selalu tampak rapi dan lengkap , dimana kemeja dimasukkan ke dalam rok, dasi terikat sempurna, lencana terpasang rapi, topi pramuka tegak, serta sepatu hitam yang mengkilap. Penampilan tersebut dipilih karena dalam budaya sekolah Indonesia, kerapian seragam pramuka menjadi representasi langsung dari kepatuhan terhadap aturan, sikap disiplin, dan keinginan kuat untuk terlihat sebagai “anak baik” di mata guru, teman, dan orang tua. Gaya rambut sederhana, seperti menjaga kerapihan rambut pendek atau mengikat rambut turut memperkuat citra tersebut.

Kerapian ini secara naratif berfungsi sebagai kontras yang sangat kuat ketika nanti alter ego muncul dimana seragam yang sama akan “ternoda” darah, rambut yang pendek dan rapih terus memanjang hingga lantai, sehingga kehancuran visual tersebut langsung membaca sebagai kehancuran citra “anak baik” yang selama ini dipertahankan Heidi. Dengan demikian, referensi ini tidak hanya mendukung latar cerita perkemahan pramuka sekolah, tetapi juga memperkuat dimensi psikologi dan sosiologi tokoh sesuai analisis three-dimensional character menurut Egri (2004), yaitu seorang siswi SMP biasa yang polos, patuh, dan masih sangat kekanak-kanakan, namun juga rentan terhadap krisis identitas saat menghadapi perubahan tubuh yang tak terduga.

2. Moodboard Alter Ego Heidi



Gambar 3.3 Moodboard perancangan konsep visual Alter Ego Heidi

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Untuk merancang alter ego Heidi, penulis secara sengaja memilih sosok kuntilanak, yaitu salah satu hantu perempuan paling ikonik dalam folklor Indonesia. Ini karena ia dapat mewujudkan shadow archetype Jung (1964) sekaligus memenuhi prinsip dual personality design Bancroft (2019). Kuntilanak, yang dalam mitos lokal kerap dikaitkan dengan kematian tragis perempuan muda akibat keguguran atau perdarahan, menjadi cerminan budaya dari rasa malu, jijik, dan ketakutan ekstrem terhadap darah menstruasi, sehingga ketika emosi-emosi ini tidak terkendalii, ia muncul sebagai figur otonom yang mengerikan dan mengancam mengambil alih ego utama Heidi.

Moodboard alter ego kemudian disusun dengan mengoleksi visual kuntilanak dari berbagai media Indonesia. Mulai dari film horor modern seperti Anak Kunti (2025) yang mempertahankan wajah pucat dengan mata kosong, noda darah merah pekat pada kain putih. Serta berbagai foto “penglihatan” yang populer di media sosial dan fan art yang terus menegaskan siluet ramping dengan rambut menggembung serta kontras putih-hitam-merah yang sangat tinggi.

Dari segi warna, palet sengaja dibangun dengan kontras nilai dan saturasi ekstrem, yaitu terdiri dari hitam pekat absolut yang mendominasi rambut dan bayangan sebagai simbol kegelapan batin yang “menelan” identitas, putih pucat sebagai sisa kepolosan yang sudah ternoda, serta merah darah jenuh tinggi sebagai satu-satunya aksen berenergi yang langsung terbaca sebagai pelanggaran tabu (Ankkuri, 2023). Dengan mengadopsi siluet, gerakan, dan palet warna kuntilanak yang sudah tertanam kuat dalam memori kolektif penonton Indonesia, alter ego Heidi menjadi lebih relatable sekaligus menyeramkan bagi audiens remaja, sekaligus memperkuat pesan bahwa “monster” yang paling menakutkan sebenarnya adalah stigma budaya dan rasa malu kolektif terhadap menstruasi itu sendiri.

3. Mei Lee dari *Turning Red* (2022)



Gambar 3.4 Analisis bentuk tokoh Mei Lee dari film *Turning Red* (2022)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam proses perancangan bentuk karakter Heidi dan alter egonya, penulis memilih Mei Lee dari film *Turning Red* (Pixar, 2022) sebagai referensi utama penerapan shape theory (Achin, 2021). Mei Lee berhasil menggabungkan bentuk lingkaran (kepala besar, mata bulat, pipi bulat) yang membaca kepolosan dan keluguan khas remaja perempuan dengan sedikit elemen persegi (tubuh pendek

tegap, bahu kotak) yang memberikan kesan stabil namun masih kekanak-kanakan. Kombinasi ini membuat Mei Lee langsung terasa relatable dan rapuh. Karakteristik yang sama yang diinginkan pada Heidi sebelum kemunculan alter egonya.

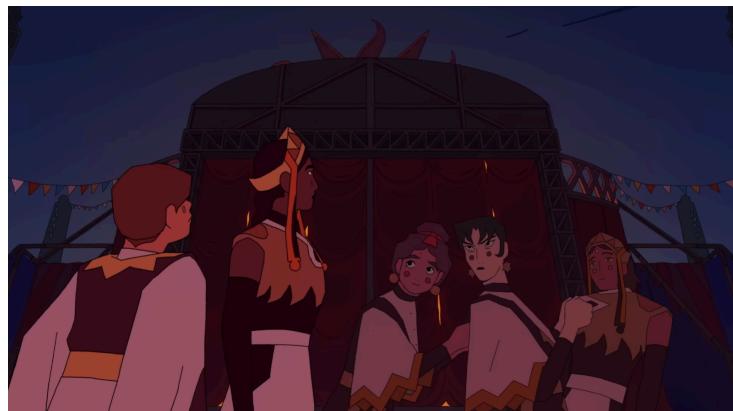


Gambar 3.5 Transformasi Mei Lee pada film *Turning Red* (2022)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

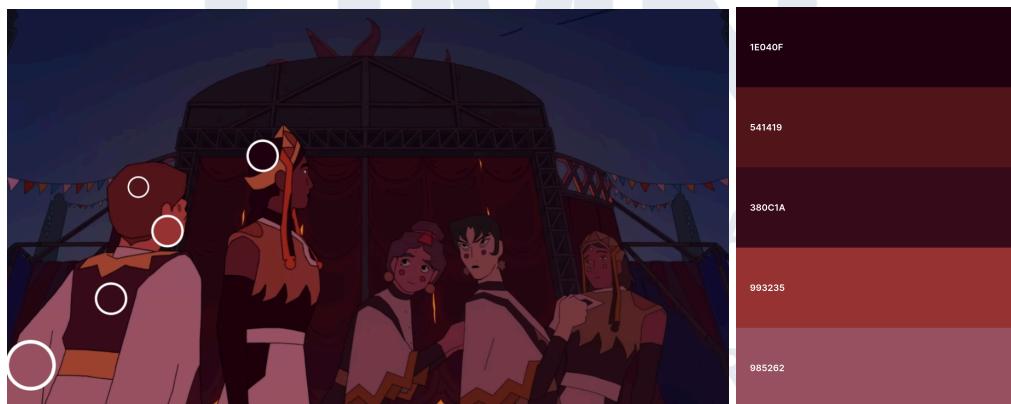
Ketika Mei bertransformasi menjadi panda merah raksasa, bentuk lingkaran tetap dipertahankan pada bagian wajah agar penonton masih mengenali identitasnya, tetapi ditambah elemen tajam dan liar untuk menunjukkan emosi yang meledak-ledak. Pola yang sama diterapkan pada Heidi, yaitu dominasi lingkaran dan sedikit persegi pada versi normal untuk menekankan kepolosan dan keterjebakan di masa anak-anak, sementara alter egonya memanfaatkan siluet tajam, rambut memanjang tidak beraturan, dan kontras warna ekstrem sebagai simbol rasa takut, malu, dan jijik terhadap menstruasi pertama. Dengan demikian, referensi Mei Lee menjadi acuan yang penting karena berhasil membuktikan bahwa shape language berbasis lingkaran-persegi mampu menyampaikan perjalanan emosional remaja perempuan secara instan dan universal, sekaligus membuka ruang transformasi drastis yang tetap terasa sebagai “diri yang sama”, seperti yang ingin dicapai pada desain Heidi dan alter egonya dalam *Blood Moon*.

4. Film Animasi Pendek *Sundown* (2020)



Gambar 3.6 Cuplikan dari film pendek *Sundown* (2020) oleh GOBELINS
(Sumber : *Sundown* (2020))

Referensi palet warna utama diambil dari film pendek *Sundown* (2020), khususnya pada scene malam dengan dominasi warm hues oranye-merah dan kontras cool dark background. Menurut Ankkuri (2023), kombinasi warm hue dengan saturasi tinggi dan value rendah mampu membangkitkan perasaan intens, misterius, sekaligus menandakan transformasi emosional.



Gambar 3.7 Analisis palet warna tokoh dalam film pendek *Sundown* (2020)
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dalam cuplikanini, palet warna para tokoh secara keseluruhan didominasi oleh nuansa kemerahan yang intens, mulai dari hue merah tua gelap hingga merah cerah dan merah muda pudar, yang tidak hanya menciptakan harmoni visual yang kuat tetapi juga berfungsi sebagai elemen naratif subtil untuk menyampaikan ketegangan emosional. Mengacu pada teori warna dalam desain karakter dan sinematografi animasi, seperti yang dikemukakan Ankkuri (2023), dominasi merah ini bukan hanya pilihan estetis, namun dapat menjadi alat simbolik yang efektif untuk membangun atmosfer psikologis. Ini karena merah sering kali melambangkan energi tinggi, amarah, bahaya, dan urgensi, yang secara insting membuat penonton merasakan ketidaknyamanan atau ancaman tanpa perlu dialog eksplisit.

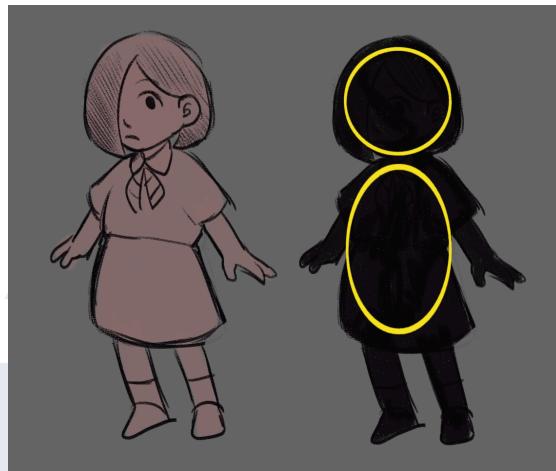
Dalam cuplikan ini, seluruh tokoh terendam dalam palet warna merah yang terlihat di kulit, pakaian, dan latar belakang, menciptakan kesan bahwa mereka "tercelup" dalam warna ini. Konteks cerita memperkuat interpretasi ini, para tokoh sedang menghadapi situasi menegangkan dan mencemaskan karena kehilangan salah satu rekan mereka untuk tampil di panggung. Dominasi merah ini menggambarkan ke penonton bahwa ada yang salah.

Dengan demikian, palet kemerahan ini tidak hanya memperkaya estetika visual adegan, tetapi juga menjadi bahasa simbolik yang cerdas, mengubah warna menjadi indikator halus bahwa keseimbangan sedang terganggu dan sesuatu yang buruk mungkin segera terjadi. Penggunaan warna merah sebagai alat simbolik kecemasan sangat cocok untuk karakter Heidi, dimana tidak hanya sebagai alat simbolik kecemasan, warna merah juga merepresentasikan menstruasi yang dia hadapi yang menjadi konflik terbesar dia pada saat itu.

e. Eksplorasi Rancangan Tokoh

Tahap Prototype dilaksanakan dengan membuat beberapa alternatif desain karakter berdasarkan moodboard dan kata kunci yang telah ditetapkan.

1. Eksplorasi Bentuk Heidi

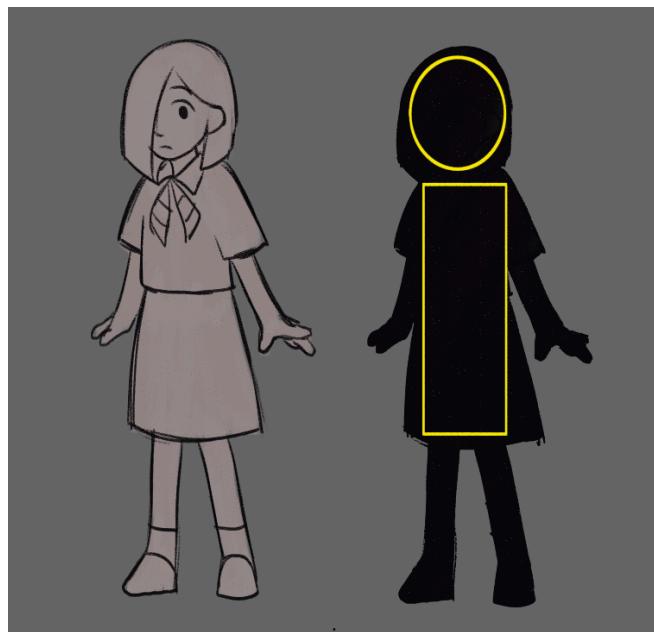


Gambar 3.8 Eksplorasi awal bentuk Heidi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada tahap awal merancang desain tokoh Heidi, penulis mendesain Heidi dengan menonjolkan aspek kekanakan dan kepolosannya berdasarkan konsep awal dari cerita *Blood Moon*. Penulis mendesain Heidi dengan menggunakan banyak bentuk bulat, yang sering ditemukan dalam karakter anak kecil di berbagai media animasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



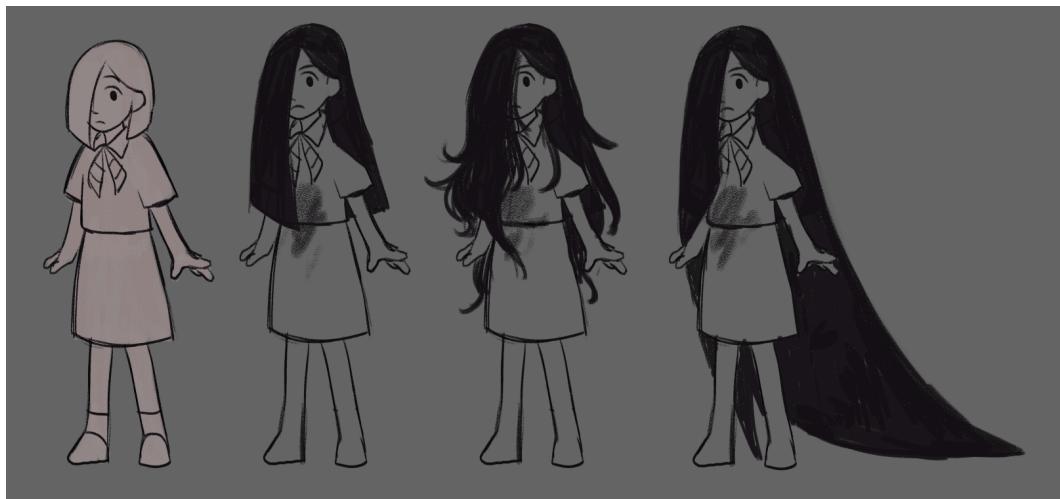
Gambar 3.9 Revisi bentuk desain tokoh Heidi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah mengkaji ulang dan menambah acuan referensi, penulis melakukan revisi terhadap bentuk rancangan desain tokoh Heidi. Ini dikarenakan kombinasi bentuk lingkaran-persegi yang dapat mengkomunikasikan sebuah tokoh pra-remaja melewati masa canggung pubertas dengan lebih cocok, seperti acuan referensi tokoh Mei Lee dari film animasi Turning Red (2022). Penggunaan bentuk persegi di tubuhnya seperti layaknya tubuh anak pra-remaja yang masih mengalami perubahan dan masih canggung.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Eksplorasi Bentuk Alter Ego Heidi

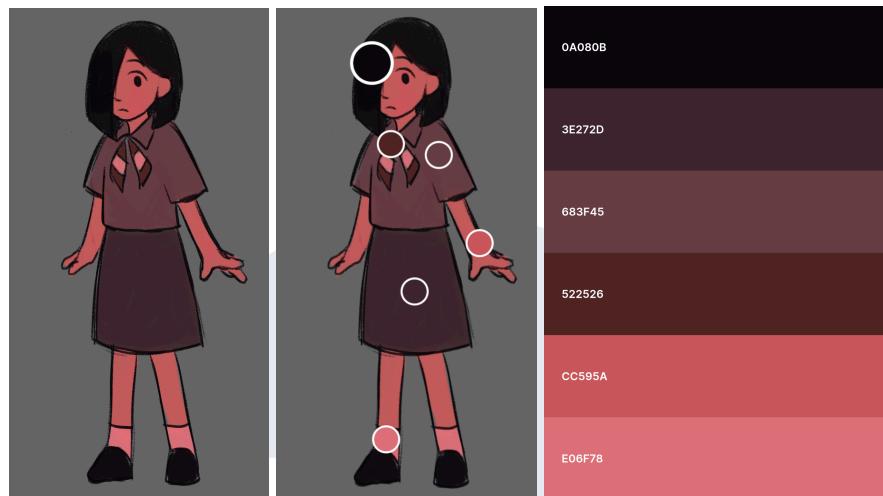


Gambar 3.10 Eksplorasi bentuk alter ego Heidi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya penulis mencoba merancang alter ego Heidi berdasarkan konsep dan pengertian alter ego, dimana alter ego memperlihatkan sisi negatif dari Heidi. Dari segi bentuk, penulis ingin mengeksplor berbagai siluet untuk tokoh Heidi berdasarkan referensi visual yang diambil. Pada akhirnya penulis memutuskan untuk memberi Heidi rambut yang sangat panjang hingga menyentuh tanah dan menetapkannya lurus, ini untuk membuat desain alter egonya masih senada dan terbaca sebagai Heidi. Namun cukup berbeda dan mengkontras figur Heidi karena rambutnya yang panjang tersebut jatuh dan membentuk siluet yang segitiga. Dimana segitiga merupakan bentuk yang bersifat tajam dan berbahaya, penuh energi, layaknya tokoh alter ego Heidi yang emosional dan impulsif.

3. Eksplorasi Warna Heidi

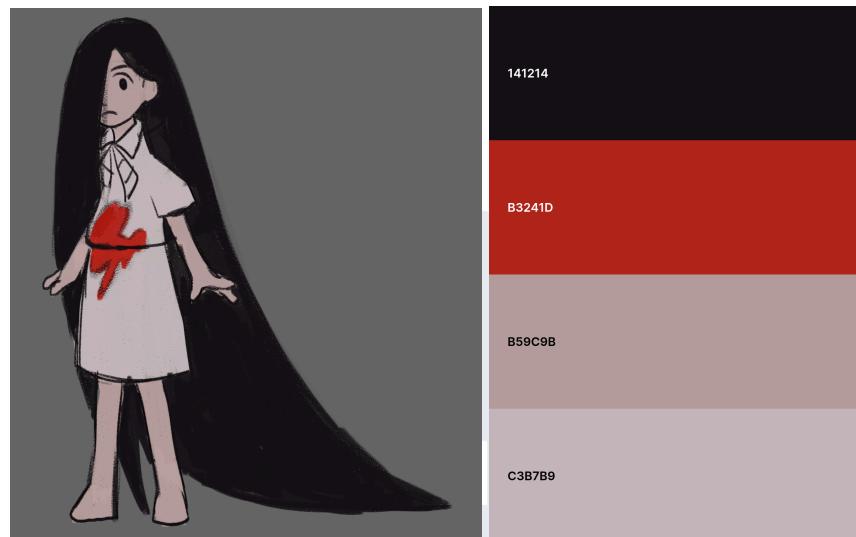


Gambar 3.11 Palet warna pada tokoh Heidi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Palet warna Heidi mengambil inspirasi dari referensi film pendek *Sundown* (2020). Heidi menggunakan hue merah muda hingga kemerahan dengan saturasi sedang dan value menengah-tinggi pada kulit serta pakaian, mencerminkan sifat yang stabil, dengan warna merah yang menjadi simbol menstruasi yang dialami Heidi. Palet ini diaplikasikan pada Heidi dengan hue merah gelap hingga merah muda yang ditempatkan pada pakaian, muka, dan elemen rambut, mencerminkan bagaimana kecemasan serta rasa malu yang dialami saat mengalami menstruasi pertama dapat mengambil alih seorang anak pra-remaja yang tidak siap menghadapinya. Saturasi tinggi pada merah membuatnya langsung menarik perhatian penonton sebagai simbol “darah” yang tabu, sementara value gelap pada keseluruhan palet mempertahankan nuansa horor malam perkemahan, sehingga palet warna Heidi tidak hanya estetis, tetapi juga secara langsung mendukung narasi psikologis dan edukasi mengenai kecemasan yang dialami Heidi saat mengalami menstruasi dengan tidak terduga.

4. Eksplorasi Warna Alter Ego Heidi



Gambar 3.12 Palet warna pada tokoh alter egonya Heidi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

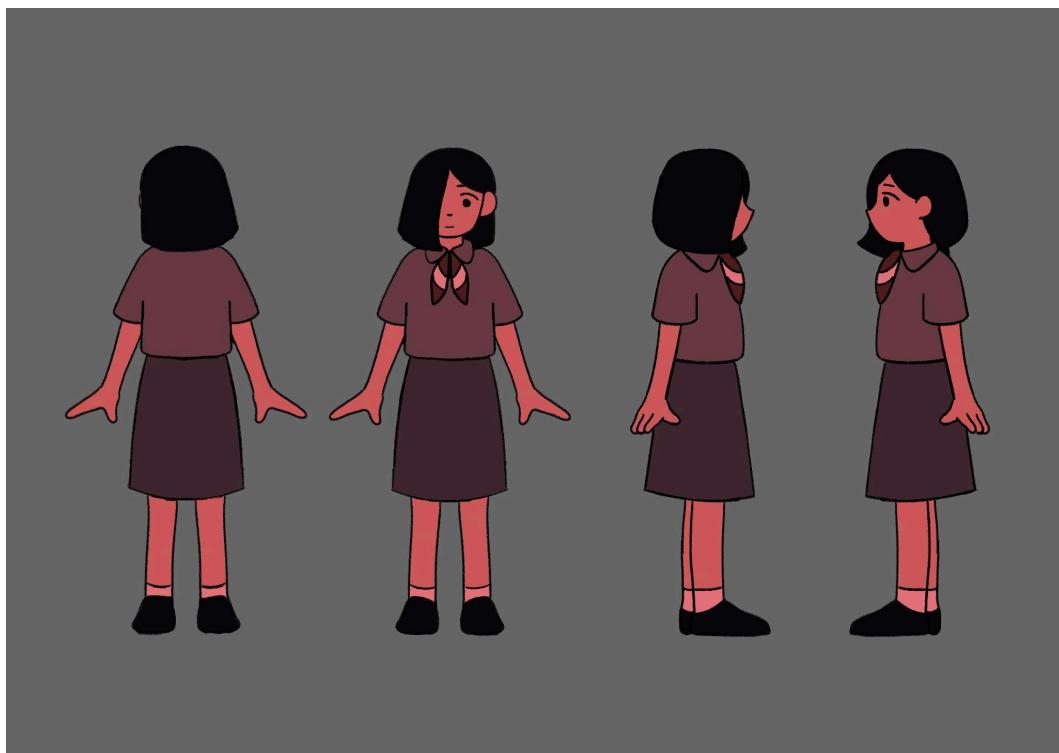
Sebaliknya, alter ego memakai palet yang terlihat putih pucat, didominasi dengan hitam pekat dengan konsentrasi elemen merah darah ber-saturasi sangat tinggi dan value rendah. Kontras ekstrem ini sengaja dibuat untuk mewujudkan teori Shadow Jung (1968). Dimana Heidi sebagai Ego/persona yang “diterima masyarakat” (warna paletnya yang stabil dan masih senada) berhadapan langsung dengan Shadow-nya yang dingin, gelap, dan penuh darah sebagai simbol trauma menstruasi dan besarnya permasalahan tersebut bagi Heidi. Peralihan warna saat transformasi menjadi sangat dramatis, sehingga penonton secara visual memahami bahwa alter ego adalah sisi tertekan yang akhirnya harus diterima agar Heidi mencapai kedewasaan utuh.

f. Finalisasi Rancangan Tokoh

Setelah revisi dan menetapkan ciri-ciri visual kedua tokoh, penulis selanjutnya melakukan finalisasi rancangan desain kedua tokoh dengan membuat *Character*

Sheet dan finalisasi *Three-Dimensional Character* untuk masing-masing tokoh. Pembuatan *Character sheet* ini berisi turn-around tiap tokoh yang menjadi hasil karya dari penulisan ini, dan juga sebagai acuan untuk proses animasi.

1. Heidi

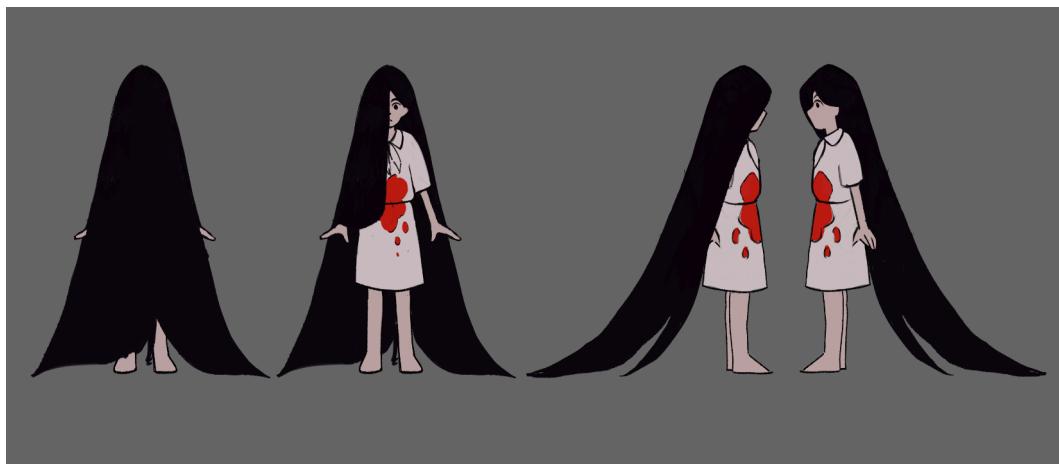


Gambar 3.13 *Character Sheet* Heidi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Rancangan desain tokoh Heidi yang final menginkorporasikan bentuk tubuh bulat dan kotak, dengan warna yang kemerahan dominan gelap. Heidi pun memakai seragam pramuka perempuan dengan atribut dasi agar terlihat rapih.

2. Alter Ego Heidi



Gambar 3.14 *Character Sheet* alter ego Heidi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Rancangan desain tokoh alter ego Heidi tetap menginkorporasikan bentuk tubuh yang bulat dan kotak, agar menjaga kemiripan dengan Heidi. Namun, rambutnya yang panjang memberikan dia siluet bentuk segitiga, untuk memberikan figur yang tajam dan berbahaya dan sesuai dengan referensi visual yang diambil. Palet warna alter ego Heidi juga sangat kontras dengan Heidi, didominasi dengan warna hitam seolah diambil alih oleh kegelapan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA