

- Bentuk dan Proporsi: Rambut yang memanjang secara ekstrem hingga menyentuh tanah dan membentuk siluet menyerupai sosok hantu kuntilanak, menciptakan proporsi yang tidak manusiawi dan mengintimidasi.
- Warna: Heidi biasa menggunakan palet yang senada (warna kemerahan yang kontrasnya rendah), sementara alter ego didominasi warna hitam pekat pada rambut dan bayangan, yang berkontras tinggi dengan warna kulit pucatnya dan pakaian putih yang tersisa, menunjukkan “penyerapan” identitas oleh shadow. Juga penggunaan warna merah dengan saturasi tinggi untuk menonjolkan darah di bajunya sebagai sumber konfliknya.

4. Fungsi Naratif sebagai Pemicu Krisis

Kemunculan alter ego berfungsi sebagai katalis utama yang memperparah krisis emosional Heidi. Alter ego tidak hanya memperbesar rasa panik, tetapi juga memaksa Heidi untuk menghadapi langsung perasaan malu dan jijik yang selama ini ia tolak. Terdapat adegan di mana Heidi berhadapan dengan alter egonya di sungai yang secara naratif menjadi titik balik, dimana Heidi harus mengakui dan berdialog dengan sisi dirinya yang menakutkan ini sebagai langkah awal menuju penerimaan diri dan integrasi shadow.

5. KESIMPULAN

Perancangan tokoh Heidi dan alter egonya dalam film animasi 2D *Blood Moon* berhasil menjadi sarana edukasi yang efektif sekaligus menghibur bagi remaja perempuan SMP dalam memahami pengalaman menstruasi pertama. Melalui penerapan teori perancangan karakter Wyatt (2010), three-dimensional character Egri (2004) dan Frey (2010), serta teori warna Achin (2018) dan Ankkuri (2023), desain visual Heidi yang lembut, bulat, dan berpalet kemerahan hangat berhasil

merepresentasikan sifat pemalu serta kecemasan yang terkendali, sementara alter egonya dengan bentuk tajam dan kontras warna ekstrem mewujudkan sisi emosi yang terpendam dan tidak terkendali. Dualitas ini diperkuat oleh konsep Shadow Jung (1968), sehingga transformasi tokoh Heidi menjadi alter egonya tidak hanya menciptakan elemen horor yang menarik, tetapi juga membantu dalam mendorong pesan mengenai kurangnya pengertian mengenai menstruasi dapat berbahaya dan traumatis bagi anak pra-remaja.

Karya ini membuktikan bahwa animasi 2D dengan pendekatan naratif simbolik dapat digunakan sebagai media edukasi yang kontekstual dan inklusif untuk mengurangi stigma menstruasi di kalangan remaja. Hasil akhir berupa character sheet, turn-around, dan *three-dimensional character* dapat menjadi acuan bagi sineas muda maupun pendidik dalam mengembangkan konten serupa.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada belum adanya uji empiris terhadap respons audiens target (remaja SMP perempuan) serta cakupan naratif yang masih terbatas pada tahap perancangan tokoh utama.. Secara keseluruhan, karya ini memberikan kontribusi baru dalam ranah animasi edukasi Indonesia dengan menggabungkan elemen psikologi, desain karakter, dan isu sosial yang selama ini masih jarang disentuh.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Achin, I. A., Bianus, A. B., & Kamisin, A. K. A. (2021). Shape and Colour Analysis in Animated Film
- Ankkuri, K. (2023). Colour theory in moving picture media.
- Baker, L. (2019). Monster High's Draculaura: dealing with daddies and fuckboys. *Continuum*, 33, 258 - 269. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1569405>
- Bancroft, T. (2019). Character mentor: Learning from the pros to create compelling characters.