

**REPRESENTASI VISUAL DESAIN KARAKTER
EMOSI DALAM FILM ANIMASI *INSIDE OUT 2*
DENGAN TEORI SCOTT MCCLOUD**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



Oleh

Aldiah Rahmanida
NIM. 211511020

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
REPRESENTASI VISUAL DESAIN KARAKTER
EMOSI DALAM FILM ANIMASI *INSIDE OUT 2*
DENGAN TEORI SCOTT MCCLOUD

Oleh
Aldiah Rahmanida
NIM. 211511020

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada Tanggal 24 Februari 2025

Tim Penguji:

Ketua Penguji	: Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom.	
Penguji Utama	: Rendya Adi Kurniawan, M.Sn.	
Pembimbing	: Isnawati Muslihah, S.Kom., M.Cs.	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Desain (S.Ds.) pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Surakarta, Februari 2025

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Aldiah Rahmanida

NIM: 211511020

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang berjudul **Representasi Visual Desain Karakter Emosi dalam Film Animasi *Inside Out 2* dengan Teori Scott McCloud** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulis karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

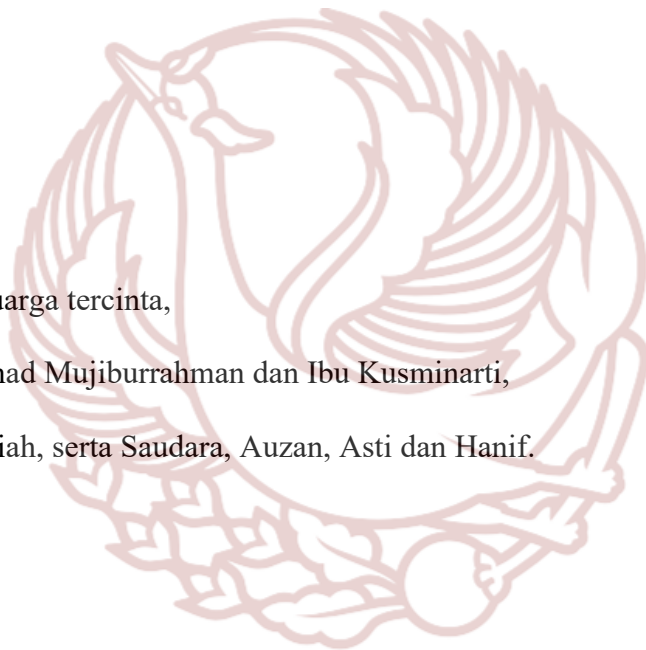
Surakarta, 16 Februari 2025
Yang Menyatakan,



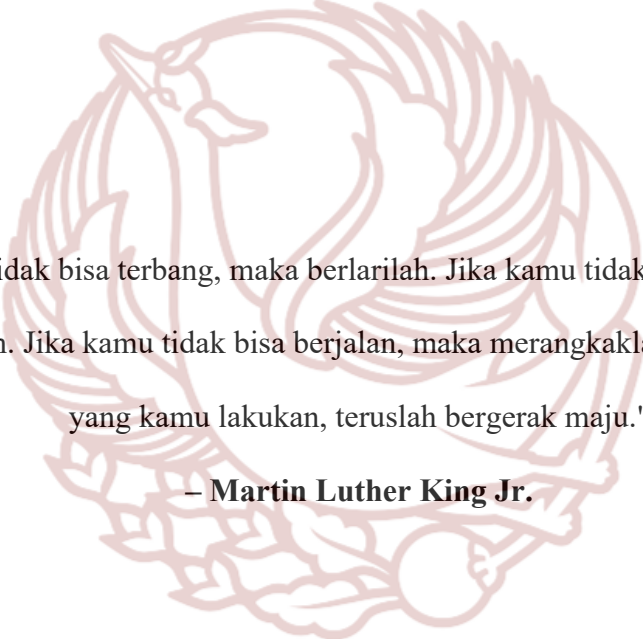
Aldiah Rahmanida
NIM. 211511020

PERSEMBAHAN

Kepada Keluarga tercinta,
Bapak Akhmad Mujiburrahman dan Ibu Kusminarti,
Nenek Isnaniah, serta Saudara, Auzan, Asti dan Hanif.



MOTTO



"Jika kamu tidak bisa terbang, maka berlarilah. Jika kamu tidak bisa berlari, maka berjalanlah. Jika kamu tidak bisa berjalan, maka merangkaklah. Tapi apa pun yang kamu lakukan, teruslah bergerak maju."

– **Martin Luther King Jr.**

ABSTRAK

REPRESENTASI VISUAL DESAIN KARAKTER EMOSI DALAM FILM ANIMASI *INSIDE OUT 2* DENGAN TEORI SCOTT MCCLOUD

Oleh:

Aldiah Rahmanida

NIM. 211511020

Penelitian ini merepresentasikan visual desain karakter emosi dalam film animasi *Inside Out 2* dengan menggunakan teori desain karakter Scott McCloud. Kajian ini berfokus pada aspek *inner life*, *visual distinction*, dan *expressive traits* dari karakter Joy, Sadness, Anger, Disgust, Fear, Anxiety, Envy, Ennui, dan Embarrassment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap karakter emosi dalam *Inside Out 2* dirancang secara cermat dengan memanfaatkan elemen visual seperti warna, bentuk tubuh, gestur, dan ekspresi wajah untuk merepresentasikan fungsi psikologis dan emosionalnya. Melalui pendekatan teori desain karakter McCloud, penelitian ini menyimpulkan bahwa desain karakter dalam *Inside Out 2* berhasil memberikan visualisasi yang efektif dan relevan untuk setiap emosi. Elemen visual seperti warna, bentuk tubuh, gestur, dan ekspresi wajah memiliki peran penting dalam memperkuat pesan emosional yang ingin disampaikan oleh masing-masing karakter.

Kata Kunci: desain karakter, *inside out 2*, scott mccloud

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya, sehingga penulis diberi kekuatan, kemudahan, dan kelancaran dalam melaksanakan penelitian serta menyusun skripsi dengan judul *"Representasi Visual Desain Karakter Emosi dalam Film Animasi Inside Out 2 dengan Teori Scott McCloud"* guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S1).

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Ibu Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum., atas dukungan dan kebijakan yang mendukung kelancaran studi ini.
2. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Rendya Adi Kurniawan, M.Sn., atas bimbingan dan arahannya selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Isnawati Muslihah, S.Kom., M.Cs., sebagai Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan kritik yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas ilmu, pengalaman, dan motivasi yang telah diberikan selama masa studi.
5. Keluarga tercinta, terutama Bapak Akhmad Mujiburrahman dan Ibu Kusminarti, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moril, dan materiil, serta semangat tanpa henti.

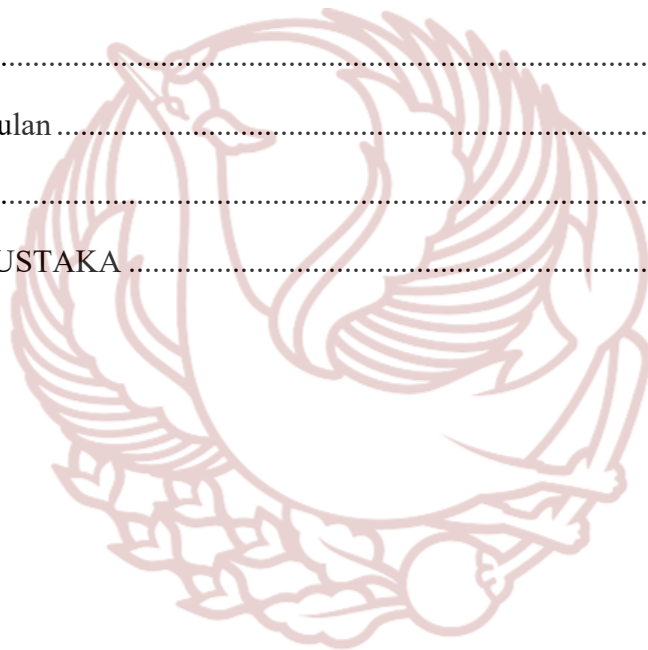
6. Rekan-rekan terdekat, Anis, Esti, Lela, Rachel, dan Sekar, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta bantuan dalam berbagai situasi selama masa perkuliahan.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang turut membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Diri sendiri, atas kesabaran, usaha, dan keberanian untuk terus maju hingga penelitian ini selesai.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka.....	11
F. Kerangka Konseptual.....	17
G. Metode Penelitian	21
2. Sumber Data	23
3. Teknik Pengumpulan Data.....	25
4. Analisis Data.....	27
H. Skema Penelitian.....	29

I. Sistematika Penulisan	30
BAB II.....	32
IDENTIFIKASI DATA FILM ANIMASI <i>INSIDE OUT 2</i>	32
A. Film Animasi Inside Out 2.....	32
B. Karakter Joy.....	35
BAB III.....	55
ANALISIS DESAIN KARAKTER EMOSI DALAM FILM ANIMASI <i>INSIDE OUT 2</i> DENGAN TEORI SCOTT MCCLOUD	55
BAB IV	103
PENUTUP.....	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster <i>Inside Out</i> 2015	2
Gambar 2. Karakter Riley	3
Gambar 3. Poster <i>Inside Out 2</i>	4
Gambar 4. Poster <i>Cars 2</i>	6
Gambar 5. Poster <i>The Emoji Movie</i>	7
Gambar 6. Karakter Emosi <i>Inside Out 2</i> yang akan diteliti	22
Gambar 7. Hasil Tangkapan Layar <i>Inside Out 2</i>	24
Gambar 8. Anger, Fear, Joy, Sadness, dan Disgust	32
Gambar 9. Ayah Riley, Riley, dan Ibu Riley	33
Gambar 10. Embarrassment, Anxiety, Envy, dan Ennui.....	35
Gambar 11. Desain Karakter Joy	36
Gambar 12. Tangkapan Layar Karakter Joy	37
Gambar 13. Desain Karakter Sadness.....	38
Gambar 14. Tangkapan Layar Karakter Sadness.....	39
Gambar 15. Desain Karakter Anger.....	40
Gambar 16. Tangkapan Layar Karakter Anger.....	41
Gambar 17. Desain Karakter Disgust.....	42
Gambar 18. Tangkapan Layar Karakter Disgust.....	43
Gambar 19. Desain Karakter Fear.....	44
Gambar 20. Tangkapan Layar Karakter Fear.....	45
Gambar 21. Desain Karakter Anxiety	46
Gambar 22. Tangkapan Layar Karakter Anxiety	48
Gambar 23. Desain Karakter Envy	49
Gambar 24. Tangkapan Layar Envy	50
Gambar 25. Desain Karakter Ennui	51
Gambar 26. Tangkapan Layar Karakter Ennui	52
Gambar 27. Desain Karakter Embarrassment	53
Gambar 28. Tangkapan Layar Karakter Embarrassment	54
Gambar 29. <i>Inner Life</i> Karakter Joy	56
Gambar 30. <i>Inner Life</i> Sadness	61

Gambar 31. <i>Inner Life Anger</i>	66
Gambar 32. <i>Inner Life Disgust</i>	71
Gambar 33. <i>Inner life Fear</i>	76
Gambar 34. <i>Inner Life Anxiety</i>	81
Gambar 35. <i>Inner Life Envy</i>	87
Gambar 36. <i>Inner Life Ennui</i>	92
Gambar 37. <i>Inner Life Embarrasment</i>	97



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rangkuman Tinjauan Pustaka.....	15
Tabel 2. Penghargaan <i>Inside Out</i>	34
Tabel 3. <i>Visual Distinction</i> Joy	57
Tabel 4. <i>Expressive traits</i> Joy	59
Tabel 5. <i>Visual Distinction</i> Sadness.....	62
Tabel 6. <i>Expressive traits</i> Sadness	64
Tabel 7. <i>Visual Distinction</i> Anger.....	67
Tabel 8. <i>Expressive traits</i> Anger	69
Tabel 9. <i>Visual Distinction</i> Disgust	72
Tabel 10. <i>Expressive traits</i> Disgust.....	74
Tabel 11. <i>Visual Distinction</i> Fear.....	77
Tabel 12. <i>Expressive Traits</i> Fear.....	79
Tabel 13. <i>Visual Distinction</i> Anxiety.....	82
Tabel 14. <i>Expressive traits</i> Anxiety	84
Tabel 15. <i>Visual Distinction</i> Envy	87
Tabel 16. <i>Expressive traits</i> Envy	90
Tabel 17. <i>Visual Distinction</i> Ennui	93
Tabel 18. <i>Expressive traits</i> Ennui	95
Tabel 19. <i>Visual Distinction</i> Embarrassement.....	98
Tabel 20. <i>Expressive traits</i> Embarrassement	100

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Analisis Data Film Animasi <i>Inside Out 2</i>	28
Bagan 2. Alur Penelitian	29



DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, D. M. I. (2023). Analisis Penggunaan Idiom pada Film “Coco” Karya Pixar Animation Studios. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24009>
- Birdwhistell, R. (1970). *Kinesics and context: Essays on body motion communication*. University of Pennsylvania Press.
- Creswell, J. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Ekman, P. (2003). *Emotions revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*. Times Books.
- Gayego, A., Lutfianti, A., & Amalia, I. (2022). *Ekplorasi Bahasa Warna pada Karakter Emosional Film Animasi “Inside Out.”*
- Grierson, T. (2017). *The Emoji Movie’: Review*. ScreenDaily. <https://www.screendaily.com/reviews/the-emoji-movie-review/5120358.article>
- Hasan Basori, M. (2021). *Representasi Sifat Manusia dalam Karakter Animasi Studi Analisis Semiotika dalam Film Animasi “The Angry Birds.”* 04(02), 2656–5706. <https://doi.org/10.32528/mdk.v4i2.5850>
- IMDbPro. (2024). *Inside Out (2015)*. Box Office Mojo by IMDbPro. <https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr1952338437/>
- Itten, J. (1961). *The art of color: The subjective experience and objective rationale of color*. Wiley.
- Kusnandar, O. E. F. (2024). *10 Film Kartun Animasi Pemenang Piala Oscar, Terbaik dalam Satu Dekade*. <https://www.haibunda.com/trending/20240124163241-93-327185/>
- Laily, N., & Rosmiati, A. (2020). *Karakter Cerita Wana Rama dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo*. 1(2).
- Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2019). Web Series Animasi Nussa sebagai Media Pendidikan Islami pada Anak. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 10(1). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2019.10.1.5>

- Lestari, P., & Kurniawan, R. A. (2024). Unsur Budaya Indonesia dalam Kajian Visual Desain Karakter Film Animasi *Raya and the Last Dragon*. *Citrawira*, 5(2). <https://doi.org/10.33153/citrawira.v5i2.6011>
- Lussier, G. (2011). "Cars 2" Review: Pixar Cranks Up The Action, Dials Down The Emotion. *Slashfilm*. <https://www.slashfilm.com/516223/cars-2-review-pixar-cranks-action-dials-emotion/>
- Marysa, I., & Anggraita, A. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X. *Jurnal Desain Interior*, 1(1). <http://iptek.its.ac.id/index.php/jdi/article/view/1461>.
- McCloud, Scott, 1960- author. (2006). *Making comics : storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York :Harper
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods*.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *HUMNIOA*, 2(2), 1084–1096.
- Purbasari, M. (2015). ANALISA ASOSIASI WARNA KULTURAL DALAM TEKSTIL DAN KULINER TRADISIONAL DI PULAU JAWA. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*. <https://doi.org/https://doi.org/10.25105/dim.v12i1.99>
- Rachmawati, A. (2023). Daya Tarik Pesan Nilai Budaya pada Film Animasi *Raya And The Last Dragon*. *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 287-294.
- Riznadya, N. M., & Aryanto, H. (2022). Analisis Karakter Pangeran Bojji dalam *Anime Ousama Ranking*. *Jurnal Barik*, 3(3), 102–113. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Rukin, S. P. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73.
<https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>

Subagiya, B. (2023). *Eksplorasi penelitian Pendidikan Agama Islam melalui kajian literatur: Pemahaman konseptual dan aplikasi praktis*.

Sumber Internet :

Waluyo, V., & Surya Patria, A. (2022). *Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash pada Game Arknights*. *Jurnal Barik*, 3(2), 78–88.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Waruwu, Y., Usman, M., Jamiliyati, N. U. Al, Eliastuti, M., Umamy, E., Suhardjono, D. W., Nggaruaka, T., Damayanti, W., Wissang, I. O., W, E. H., & Binur Fransiska Manalu, M. (2024). *KOMUNIKASI DAN SENI SASTRA* (K. A. Ekasan, Ed.). CV. Intelektual Manifes Media.

Winarni, R. W., Gunarti, W., & Wardani, W. (2015). *PRODUKSI FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE ANTI KEJAHATAN PERDAGANGAN MANUSIA*.