

**KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DAN  
REPRESENTASI EMOSI DALAM  
FILM *INSIDE OUT 2***



**PENGKAJIAN**

**Syamsiah Naqsya Afghanistan**

**2012688024**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2025**

**KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DAN  
REPRESENTASI EMOSI DALAM  
FILM *INSIDE OUT 2***



**PENGAJIAN**

**Syamsiah Naqsya Afghanistan**

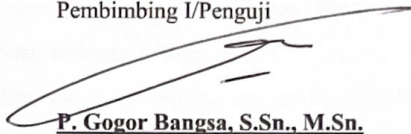
**2012688024**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Pengkajian berjudul: **KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DAN REPRESENTASI EMOSI DALAM FILM *INSIDE OUT 2*** diajukan oleh Syamsiah Naqsyah Afghanistan, 2012688024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 902411), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji



**P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.**

NIP 197001062008011017 / 0006017002

Pembimbing II/Penguji



**Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.**

NIP 198104122006041104 / 0012048103


Cognate/Penguji Ahli



**Andika Indravana, S.Sn., M.Ds.**

NIP 198211132014041001 / 0013118201

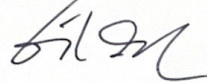
Koordinator Program Studi



**Fransisca Sherly Tajir, S.Sn., M.Sn.**

NIP 199002152019032018 / 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



**Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP 197301292005011001 / 0029017304

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia



**Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**  
NIP 197010191999031001 / 0019107005

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas anugerah-Nya yang melimpahkan rahmat dan izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "**Kajian Visual Desain Karakter dan Representasi Emosi dalam Film *Inside Out 2***". Kesempatan ini menjadi syarat kelulusan dan perolehan gelar sarjana dari Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa karya ini belum mencapai tingkat kesempurnaan, namun dengan rendah hati penulis menyambut kritik dan saran yang membangun sebagai sarana evaluasi dan penyempurnaan. Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi pembaca, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 23 Januari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Syamsiah Naqsyah Afghanistan'. The signature is written in a cursive style and is positioned to the right of the ISI logo.

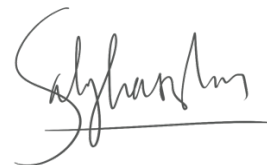
**Syamsiah Naqsyah Afghanistan**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengawali ungkapan terima kasih kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang telah melandasi perjalanan penulis hingga berhasil menyelesaikan tugas akhir ini. Kesuksesan ini tidak terlepas dari petunjuk dan pertolongan-Nya. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali.
6. Bapak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I.
7. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku dosen pembimbing II.
8. Untuk Mama, Heti Palestina Yunani.
9. Untuk Azkia Muhamad Fadhlán.
10. Untuk teman-teman angkatan 20 Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Panduwara.
11. Untuk seluruh teman-teman penulis.

Yogyakarta, 23 Januari 2025



**Syamsiah Naqsyah Afghanistan**

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syamsiah Naqsyah Afghani

NIM : 2012688024

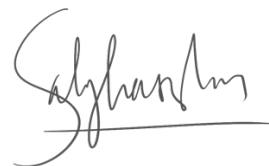
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Karya Tugas Akhir dengan judul **KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DAN REPRESENTASI EMOSI DALAM FILM *INSIDE OUT 2*** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama perancang. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang/penulis dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 23 Januari 2025  
Yang Menyatakan



**Syamsiah Naqsyah Afghani**  
NIM 2012688024

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syamsiah Naqsyia Afghanistan

NIM : 2012688024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DAN REPRESENTASI EMOSI DALAM FILM *INSIDE OUT 2*** merupakan karya asli perancang/penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika perancangan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang/penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 15 Desember 2024

Yang Menyatakan

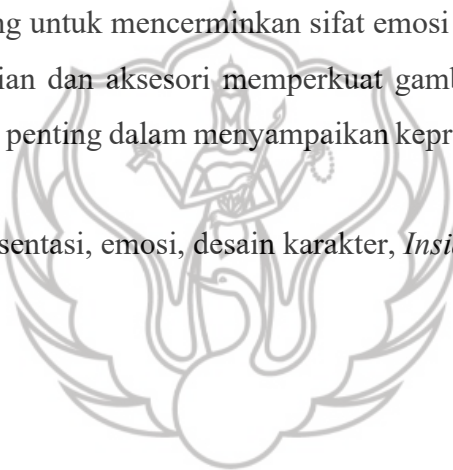


**Syamsiah Naqsyia Afghanistan**  
NIM 1912606024

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan peneliti terhadap film animasi. Film animasi *Inside Out 2* menghadirkan sebuah karakter yang merepresentasikan berbagai emosi manusia, menjadikannya menarik untuk dianalisis dari sudut pandang visual dan psikologis. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, atribut, dan ekspresi wajah digunakan untuk merepresentasikan emosi pada karakter film ini, dengan merujuk pada teori *Wheel of Emotion* dari Robert Plutchik. Penelitian ini dianalisis dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen visual setiap karakter dirancang secara efektif untuk mendukung identitas emosionalnya. Seperti penggunaan warna pada setiap karakter digunakan untuk merepresentasikan perasaan tertentu, dan bentuk tubuh yang dirancang untuk mencerminkan sifat emosi masing-masing, selain itu, atribut seperti pakaian dan aksesoris memperkuat gambaran emosional. Ekspresi wajah juga berperan penting dalam menyampaikan kepribadian dan respons emosi.

**Kata Kunci:** Representasi, emosi, desain karakter, *Inside Out 2*.

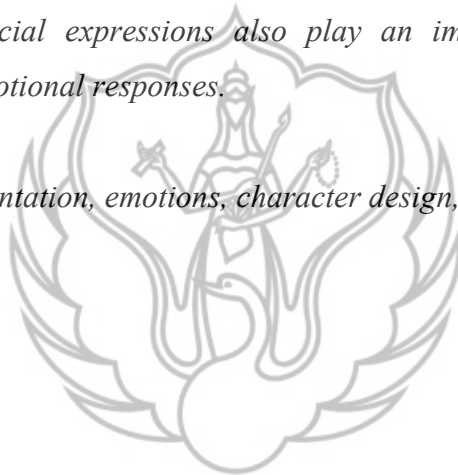




## **ABSTRACT**

*This study is based on the researcher's interest in animated films. The animated film Inside Out 2 features characters that represent various human emotions, making it interesting to analyze from both visual and psychological perspectives. The purpose of this study is to analyze how visual elements such as color, shape, attributes, and facial expressions are used to represent emotions in the characters, using Robert Plutchik's Wheel of Emotion theory as a reference. This research uses a descriptive qualitative method. The results show that the visual elements of each character are effectively designed to support their emotional identity. For example, the colors used for each character represent specific emotions, body shapes are designed to reflect the nature of their emotions, and attributes like clothing and accessories strengthen their emotional representation. Facial expressions also play an important role in showing personality and emotional responses.*

**Keywords:** *Representation, emotions, character design, Inside Out 2.*



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I .....	16
A. Latar Belakang .....	16
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Identifikasi Masalah .....	3
D. Tujuan Penelitian .....	3
E. Manfaat Penelitian .....	3
F. Metode Penelitian .....	4
G. Skematika Penelitian .....	5
BAB II .....	2
A. Landasan Teori .....	2
1. Film Animasi .....	2
2. Inside Out 2 .....	7
3. Desain Karakter .....	16
4. Emosi .....	22
5. Psikologi Warna .....	23
6. Representasi .....	28
7. Teori Analisis Wheel of Emotion Robert Plutchik .....	29
8. Teori PyPlutchik .....	32
B. Studi Pustaka .....	33
C. Kerangka Pemikiran .....	35

BAB III.....	7
A. Metode dan Desain Penelitian .....	7
B. Populasi dan Sampel.....	7
C. Metode Pengumpulan Data.....	37
D. Instrumen Penelitian .....	37
E. Teknik Analisis Data .....	38
F. Definisi Operasional .....	38
G. Prosedur Penelitian .....	39
BAB IV .....	37
A. Variabel yang Diteliti .....	37
B. Deskripsi Penelitian.....	42
C. Analisis Karakter .....	47
1. Analisis Karakter Joy .....	48
2. Analisis Karakter Sadness.....	50
3. Analisis Karakter Anger .....	52
4. Analisis Karakter Fear .....	54
5. Analisis Karakter Disgust .....	56
6. Analisis Karakter Anxiety.....	58
7. Analisis Karakter Embarrassment.....	59
8. Analisis Karakter Ennui.....	61
9. Analisis Karakter Envy .....	63
D. Representasi Emosi dalam Elemen Visual Karakter Inside Out 2 .....	66
BAB V.....	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Walt Disney Pertama .....	7
Gambar 2.2 Poster Film <i>Inside Out 2</i> .....	8
Gambar 2.3 Poster Karakter Joy .....	11
Gambar 2.4 Poster Karakter Sadness .....	12
Gambar 2.5 Poster Karakter Anger.....	12
Gambar 2.6 Poster Karakter Fear.....	13
Gambar 2.7 Poster Karakter Disgust.....	13
Gambar 2.8 Poster Karakter Anxiety .....	14
Gambar 2.9 Poster Karakter Embarrassment.....	15
Gambar 2.10 Poster Karakter Ennui .....	15
Gambar 2.11 Poster Karakter Envy .....	16
Gambar 2.12 Enam Ekspresi Dasar .....	17
Gambar 2.13 Bentuk Dasar Desain Karakter.....	20
Gambar 2.14 Karakter Baymax <i>Big Hero 6</i> .....	21
Gambar 2.15 Karakter Mr. Incredible dari <i>The Incredibles</i> .....	21
Gambar 2.16 Karakter Maleficent dari <i>Maleficent</i> .....	21
Gambar 2.17 Lingkaran Warna.....	24
Gambar 2.18 Kategori Warna .....	25
Gambar 2.19 Warna Merah.....	25
Gambar 2.20 Warna Merah Keunguan .....	26
Gambar 2.21 Warna Biru .....	26
Gambar 2.22 Warna Hijau .....	26
Gambar 2.23 Warna Kuning .....	27
Gambar 2.24 Warna Putih.....	27
Gambar 2.25 Warna Abu-Abu .....	27
Gambar 2.26 Warna Hitam .....	28
Gambar 2.27 <i>Plutchik's Wheel of Emotion</i> .....	30
Gambar 2.28 Delapan Emosi Dasar .....	30
Gambar 2.29 Emosi Berlawanan.....	31
Gambar 2.30 Kombinasi Emosi .....	31
Gambar 2.31 Intensitas Emosi .....	32

Gambar 2.32 Teori Dyads PyPlutchik .....	33
Gambar 2.33 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 4.1 Karakter Joy .....	42
Gambar 4.2 Karakter Sadness .....	42
Gambar 4.3 Karakter Anger.....	43
Gambar 4.4 Karakter Fear.....	43
Gambar 4.5 Karakter Disgust.....	44
Gambar 4.6 Karakter Anxiety .....	44
Gambar 4.7 Karakter Embarrassment.....	45
Gambar 4.8 Karakter Ennui .....	45
Gambar 4.9 Karakter Envy .....	46
Gambar 4.10 Siluet Karakter <i>Inside Out 2</i> .....	48
Gambar 4.11 Emosi Joy dalam <i>Plutchik's Wheel</i> .....	48
Gambar 4.12 Konsep Karakter Joy .....	49
Gambar 4.13 Adegan Joy Bersinar Ketika di <i>Sense of Self</i> .....	49
Gambar 4.14 Emosi Sadness dalam <i>Plutchik's Wheel</i> .....	50
Gambar 4.15 Konsep Karakter Sadness.....	51
Gambar 4.16 Ekspresi Sedih Sadness .....	52
Gambar 4.17 Emosi Anger dalam <i>Plutchik's Wheel</i> .....	52
Gambar 4.18 Kepala Anger Mengeluarkan Api .....	53
Gambar 4.19 Konsep Karakter Anger.....	53
Gambar 4.20 Emosi Fear dalam <i>Plutchik's Wheel</i> .....	54
Gambar 4.21 Konsep Karakter Fear.....	54
Gambar 4.22 Rambut Fear Berubah Bentuk .....	55
Gambar 4.23 Emosi Disgust dalam <i>Plutchik's Wheel</i> .....	56
Gambar 4.24 Adegan Kapal Brokoli.....	56
Gambar 4.25 Konsep Karakter Disgust .....	57
Gambar 4.26 <i>Tertiary Dyad</i> Anxiety .....	58
Gambar 4.27 Adegan Anxiety Panik .....	58
Gambar 4.28 Konsep Karakter Anxiety.....	59
Gambar 4.29 <i>Tertiary Dyad</i> Embarrassment .....	60
Gambar 4.30 Konsep Karakter Embarrassment.....	60

Gambar 4.31 Adegan Embarrassment Menutup Wajah Dengan Hoodie .....	61
Gambar 4.32 Emosi Boredom dalam <i>Plutchik's Wheel</i> .....	61
Gambar 4.33 Konsep Karakter Ennui .....	62
Gambar 4.34 Adegan Ennui Bermain Ponsel .....	63
Gambar 4.35 <i>Secondary Dyads Envy</i> .....	63
Gambar 4.36 Konsep Karakter Envy .....	64
Gambar 4.37 Adegan Envy Berbinar .....	65
Gambar 4.38 Karakter yang Termasuk dalam Emosi Dasar Plutchik .....	66
Gambar 4.39 Anomali Warna pada Fear dan Disgust.....	67
Gambar 4.40 Karakter Ennui pada Intensitas Rendah .....	67
Gambar 4.41 <i>Secondary Dyads Envy</i> .....	68
Gambar 4.42 <i>Tertiary Dyads Anxiety dan Embarrassment</i> .....	68



**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Rangkuman Deskripsi .....47



## DAFTAR LAMPIRAN

Poster Pengkajian Infografis .....	73
Poster Pengumuman Pameran Tugas Akhir.....	73
Booth Pameran Tugas Akhir.....	74
Dokumentasi Sidang .....	74





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan cerita, pesan, dan pengalaman kepada penonton. Seiring perkembangannya, film animasi telah menjadi salah satu genre yang sangat populer dalam industri film. Keunikan film animasi terletak pada kemampuannya untuk menggunakan visual yang kreatif untuk menciptakan karakter-karakter dan dunia yang imajinatif, sehingga memberikan kesan yang kuat bagi penontonnya.

Representasi adalah cara manusia memahami dan mengomunikasikan ide, atau emosi. Proses ini mengubah objek, fenomena, atau kenyataan menjadi bentuk yang bisa dipahami oleh penerima. Proses dimulai dengan tangkapan panca indra yang menghasilkan rangsangan, lalu diolah oleh pikiran menjadi ide atau konsep yang disampaikan melalui bahasa atau visual. Dalam karya visual, representasi berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan atau emosi sehingga penonton dapat menangkap esensi dan makna yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Sementara pada film animasi, representasi ini tercermin melalui desain karakter. Karakter memegang peranan penting dalam menghidupkan cerita sehingga dirancang dengan baik agar dapat menyampaikan emosi kepada penonton. Elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, dan ekspresi wajah merupakan struktur desain karakter yang penting, karena masing-masing elemen mampu memberikan kesan dan maknanya sendiri. Warna, misalnya, menurut Basori (2020:106), warna-warna tiap karakter memberikan makna tertentu bagi yang melihatnya. Seperti merah yang sering diasosiasikan dengan kemarahan atau keberanian. Bentuk tubuh karakter juga mempengaruhi persepsi penonton, misalnya karakter dengan bentuk yang lebih bulat cenderung terlihat ramah atau lucu, sementara bentuk yang lebih tajam sering diasosiasikan dengan kekuatan atau ancaman. Ekspresi wajah, sebagai salah satu aspek penting lainnya, digunakan untuk menyampaikan perasaan dan reaksi karakter terhadap

situasi di dalam cerita, sehingga penonton dapat lebih mudah memahami dan terhubung dengan emosi yang sedang diperlihatkan.

*Inside Out 2* merupakan salah satu film animasi populer yang dirilis oleh Pixar Animation Studios, sebuah film sekuel dari *Inside Out* yang pertama kali tayang pada 2015. Dalam *Inside Out 2*, emosi manusia kembali digambarkan sebagai karakter-karakter individual. Film ini melanjutkan pendekatan sebelumnya, namun dengan fokus yang lebih mendalam pada emosi dan interaksi antara karakter-karakter emosi tersebut. Jalan ceritanya mengisahkan perjalanan emosional seorang karakter bernama Riley yang kini beranjak remaja dan mulai menghadapi permasalahan sosial di sekolah. Konflik utama muncul ketika terjadi ketegangan antara emosi lama yaitu Joy, Sadness, Anger, Fear, dan Disgust dengan emosi-emosi baru yang muncul, yaitu Anxiety, Envy, Embarrassment, dan Ennui, yang mulai mempengaruhi cara Riley berinteraksi dengan dunia di sekitarnya.

Untuk memahami bagaimana karakter-karakter emosi dalam *Inside Out 2* berperan dalam cerita, penting untuk terlebih dahulu memahami konsep emosi itu sendiri. Emosi merupakan respons psikologis terhadap rangsangan tertentu, yang tidak hanya melibatkan perasaan, tetapi juga ekspresi, persepsi, dan reaksi fisik. Sebagai contoh, rasa takut dapat terlihat melalui ekspresi wajah yang tegang dan reaksi fisik seperti peningkatan detak jantung, sementara kebahagiaan tercermin melalui senyuman dan tubuh yang lebih rileks. Dalam film animasi, emosi memiliki peran penting dalam menyampaikan cerita dan membantu memperdalam pengalaman menonton dengan mengajak penonton merasakan apa yang dialami karakter.

Dari penjelasan latar belakang yang sudah disebutkan, penelitian ini akan menganalisis karakter-karakter tersebut menggunakan teori *Wheel of Emotion* dari Robert Plutchik. Menurut teori ini, ada delapan emosi dasar yang saling berhubungan dan membentuk spektrum emosi yang lebih kompleks. Plutchik juga menyatakan bahwa intensitas emosi dapat bervariasi, seperti rasa takut yang bisa berkembang menjadi kepanikan atau

rasa gembira yang berubah menjadi euforia. Dengan menggunakan pendekatan teori tersebut, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen visual pada karakter film *Inside Out 2* mencerminkan dan memperkuat berbagai emosi yang ditampilkan, serta bagaimana elemen tersebut memengaruhi pengalaman menonton secara keseluruhan.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana elemen-elemen visual, seperti warna, bentuk, atribut, dan ekspresi wajah, digunakan untuk merepresentasikan emosi dalam karakter *Inside Out 2*?

## **C. Identifikasi Masalah**

Film *Inside Out 2* menampilkan tokoh emosi yang merepresentasikan berbagai emosi, namun belum banyak penelitian yang mengaitkan desain visual karakter-karakter tersebut dengan teori emosi *Wheel of Emotion* dari Robert Plutchik. Padahal, elemen desain seperti warna, bentuk, atribut, dan ekspresi wajah dapat memengaruhi bagaimana emosi dipersepsikan oleh penonton. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis bagaimana desain karakter emosi dalam *Inside Out 2* merepresentasikan emosi-emosi tertentu dan bagaimana hal tersebut sesuai dengan teori.

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana emosi manusia direpresentasikan melalui visual desain karakter *Inside Out 2*.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pemahaman dan bekal ilmu bagi peneliti mengenai visual desain karakter, sekaligus memperkuat keterampilan untuk jenjang profesional di dunia kreatif.

### **2. Bagi Akademis**

Pengelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual terkait studi tentang animasi, desain karakter, dan representasi emosi dalam media visual.

### 3. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang bagaimana desain karakter dapat mengkomunikasikan emosi dalam film animasi, serta meningkatkan apresiasi terhadap kualitas visual dalam hiburan dan pendidikan.

### 4. Bagi Praktisi Kreatif

Penelitian ini diharapkan menjadi panduan bagi praktisi kreatif dalam menciptakan desain karakter berbasis emosi yang dapat diterapkan pada film animasi, ilustrasi, komik, video game, dan media visual lainnya.

## F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Abdussamad (2021:31), penelitian kualitatif bersifat mendeskripsikan makna atau fenomena yang ditemukan, dengan menyajikan bukti-bukti yang mendukung. Data yang digunakan tidak berbentuk angka melainkan berupa kata-kata dan gambar yang dapat menjadi kunci untuk memahami objek yang diteliti dalam film animasi *Inside Out 2*. Analisis yang digunakan mengacu pada teori *Wheel of Emotion* dari Robert Plutchik, yang membantu mengidentifikasi dan memahami hubungan antara emosi dasar yang direpresentasikan dalam karakter-karakter film. Ada beberapa langkah yang akan dilakukan untuk melengkapi pengumpulan data:

#### 1. Pengumpulan Referensi

Mengumpulkan berbagai literatur, artikel, dan sumber data relevan lainnya yang berkaitan dengan desain karakter dan representasi emosi dalam film animasi.

#### 2. Observasi

Mengamati secara langsung elemen visual desain karakter *Inside Out 2* dan bagaimana elemen tersebut digunakan untuk menyampaikan emosi, kemudian mengaitkannya dengan teori *Wheel of Emotion*.

## G. Skematika Penelitian

Penulisan ini mengacu pada buku Pedoman Pembimbingan Tugas Akhir Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2022.

Bab I: Pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Skematika Penelitian.

Bab II: Deskripsi konsep tentang Film Animasi, *Inside Out 2*, Emosi, Desain Karakter, dan *Wheel of Emotion* Robert Plutchik.

Bab III: Metode dan Desain Penelitian mencakup Pengumpulan Referensi dan Observasi, Populasi dan Sampel, Metode Pengumpulan Data (studi pustaka dan observasi), Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data (Deskripsi dan Analisis Lingkaran Emosi), Definisi Operasional, serta Prosedur Penelitian.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan mencakup deskripsi variabel yang diteliti serta pembahasan hasil penelitian berdasarkan analisis yang dilakukan.

Bab V: Kesimpulan dan Saran