

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan analisis deskriptif pada karakter emosi dalam film animasi *Inside Out 2*, yang membahas bagaimana elemen-elemen visual dapat merepresentasikan emosi manusia, telah diperoleh temuan yang menjawab rumusan masalah penelitian.

Untuk merepresentasikan emosi manusia dalam karakter *Inside Out 2*, elemen-elemen visual digunakan secara efektif berdasarkan teori *Wheel of Emotion* dari Robert Plutchik. Elemen-elemen seperti warna, bentuk, ekspresi wajah, dan pakaian, saling melengkapi dan tidak bisa berdiri sendiri. Keselarasan antar elemen tersebut diperlukan untuk mendukung identitas emosional yang kuat pada masing-masing karakter, sehingga emosi yang mereka wakili dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton. Penggunaan warna pada setiap karakter emosi itu mewakili perasaan-perasaan yang direpresentasikan. Meskipun terdapat beberapa penyesuaian dengan dasar kreatif seperti pada karakter Disgust dan Fear yang dilakukan untuk memperkuat karakteristik emosional tersebut. Bentuk dasar tubuh setiap karakter itu mendukung identitas emosional setiap karakter dengan proporsi tubuh yang mencerminkan sifat emosi-emosi yang ada seperti garis zig-zag pada Anxiety. Sementara itu, pada atribut yang dikenakan, seperti pakaian pada Embarrassment dan aksesoris lain, makin memperkuat penggambaran karakter tokoh-tokohnya. Pun ekspresi wajah yang mengekspresikan kepribadian dan kondisi yang direspons.

Dapat diperoleh kesimpulan bahwa elemen visual masing-masing tokoh emosi digunakan secara efektif untuk mewakili emosional karakter. Pendekatan kreatif dalam desain karakter tersebut menunjukkan bahwa representasi emosi dalam animasi tidak hanya didasari pada teori psikologi tetapi juga melibatkan eksperimen visual dan asosiasi simbolik yang lebih mudah dipahami oleh penonton. Hal ini menjadikan karakter emosi di

*Inside Out 2* tidak hanya berhasil merepresentasikan emosi manusia secara visual saja tetapi juga relevan dengan pengalaman sehari-hari penonton.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Karena fokus penelitian ini masih terbatas pada satu film, yaitu *Inside Out 2*, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi film lain atau melakukan perbandingan berbagai film animasi. Diharapkan juga dapat menggunakan teori-teori lain dalam menganalisis representasi emosi pada desain karakter, sehingga pendekatan analisis menjadi lebih beragam dan memperkaya pemahaman tentang hubungan antara emosi manusia dan desain karakter animasi. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat lebih melengkapi, mengkaji, dan membahas secara lebih luas tentang peran elemen-elemen visual dalam membangun keterhubungan emosional dengan penonton, mengingat bahwa bagaimana karakter diciptakan memiliki pengaruh signifikan dalam membangun realitas dan daya tarik karakter.

Semoga penelitian ini dapat digunakan dengan baik dan menjadi landasan bagi para praktisi kreatif dalam menciptakan karakter animasi yang inovatif, komunikatif, bernilai estetis, dan mampu merepresentasikan berbagai emosi manusia secara efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdussamad, Z (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Tanpa Kota: CV Syakir Media Press.
- Darmaprawira, S (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Hall, S. (1997). *REPRESENTATION: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications Ltd.
- Murayama, K (2024). *The Art of Inside Out 2*. San Fransisco: Chronicle Books LLC.
- Rijal, R. (2017). *Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- The Walt Disney Family Museum. (2020). *Tips and Techniques: Shape Language*. San Fransisco: The Walt Disney Family Museum.
- Wibowo, M.C. (2024). *Desain Karakter Tokoh Animasi*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

### Skripsi/Thesis

- Putri, N.F., 2018. *Desain Interior Instalasi Rehabilitasi Medik RSUD Dr. Soetomo Surabaya Dengan Penerapan Konsep Therapeutic Environment*. Skripsi. Institut Teknologi Sepuluh November. Surabaya.

### Jurnal Ilmiah

- Basori, M.H. (2021). Representasi Sifat Manusia Dalam Karakter Animasi: Studi Analisis Semiotika Dalam Film Animasi “The Angry Birds”. *MEDIAKOM*. <https://doi.org/10.32528/mdk.v4i2.5850>
- Budiono, L.A., dan Musa Masing. (2022). Emosi Dalam Perspektif Budaya. *INNOVATIVE*, Vol.2 No.1. DOI:[10.31004/innovative.v2i1.4077](https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.4077)
- Jonas, D., van Hooff, M., Geurts, S., Kompier, M., & Bijleveld, E. (2021). Fatigue, boredom and objectively measured smartphone use at work. *ROYAL SOCIETY OPEN SCIENCE*. <https://doi.org/10.1098/rsos.201915>
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam konteks Animasi Dunia. *Humaniora*, Vol.6 No.2.
- Paksi, D.N.F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal IMAJI*, Vol.12 No.2. DOI: 10.52290
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, Vol.14 No.1. ISSN :1829-8419.
- Semeraro, A., Salvatore Vilella, dan Giancarlo Ruffo. (2021). PyPlutchik: Visualising and comparing emotion-annotated corpora. *PLoS ONE*, 16(9): e0256503. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0256503>
- Sutrisna, I. P. E. (2020). Kinesics in EFL language teaching. *Yavana Bhāshā: Journal of English Language Education*, Vol.3(2). DOI:[10.25078/yb.v3i2.1709](https://doi.org/10.25078/yb.v3i2.1709)

### Internet (*Dictionary*)

- CharacterDesignReferences. (2019). *ART OF INSIDE OUT*. CharacterDesignReferences. Diakses pada 20 November 2024, dari <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-inside-out>
- Counter, R. (2024). *The Real Science Behind the Animated Emotions of Inside Out 2*. TIME. Diakses pada 24 November 2024, dari <https://time.com/6987825/inside-out-2-neuroscience/>
- Coloring Your Own. 2023. *Color Psychology of Orange*. ColoringYourOwn. Diakses pada 30 November 2024, dari <https://coloringyourown.com/blogs/news/color-psychology-of-orange#:~:text=The%20color%20orange%20can%20be,aggression%2C%20impulsiveness%2C%20and%20overstimulation.>
- D23. (2024). *The Inside Track from the Cast and Filmmakers of Inside Out*. The Official Disney Fan Club. Diakses pada 25 November 2024, dari <https://d23.com/the-inside-track-from-the-cast-and-filmmakers-of-inside-out>
- Disney. (2016). *A Baymax Quote For Any Occasion*. Disney. Diakses pada 30 November 2024, dari <https://news.disney.com/a-baymax-quote-for-any-occasion>
- MedicalNewsToday. 2018. *How To Stop Anxious Lip Biting*. MedicalNewsToday. Diakses pada 30 November 2024, dari <https://www.medicalnewstoday.com/articles/322093>
- Naghdi, A. (2020). *How Does Shape Language Impact a Character Design?*. Dream Farm Studios. Diakses pada 20 November 2024, dari <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
- Redwick, F. (2024). *The History of Preppy Style*. Gentleman's Journal. Diakses pada 19 Desember 2024, dari <https://www.thegentlemansjournal.com/article/preppy-style/>.
- Sager, M. (2024). *What Is Ennui? Pixar's New Character in 'Inside Out 2'*. Newsweek. Diakses pada 24 November 2024, dari <https://www.newsweek.com/ennui-inside-out-pixar-emotions-1913199>
- Saurav130801. (2023). *Different Between Teal and Turquoise*. Geeks For Geeks. Diakses pada 30 November 2024, dari <https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-teal-and-turquoise/>
- Team ZenBusiness. (2012). *What famous castle is depicted on Disney logo?*. Zenbusiness. Diakses pada 30 November 2024, dari <https://www.zenbusiness.com/blog/walt-disney-logo/>
- The Disney Wiki. (2024). *Inside Out 2/Gallery*. The Disney Wiki. Diakses pada 30 November 2024, dari [https://disney.fandom.com/wiki/Inside\\_Out\\_2/Gallery](https://disney.fandom.com/wiki/Inside_Out_2/Gallery)