

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEORI AKTING STANISLAVSKI
UNTUK MEMBANGUN PERGERAKAN KARAKTER YANG EKSPRESIF
DALAM FILM ANIMASI 2D "NOSY BOX"**



Disusun oleh
Rury Faradita
NIM: 2100382033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN TEORI AKTING STANISLAVSKI UNTUK MEMBANGUN PERGERAKAN KARAKTER YANG EKSPRESIF DALAM FILM ANIMASI 2D "NOSY BOX"

Disusun oleh:
Rury Faradita
2100382033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal**05 JUN 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji


Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NIDN 0022028702

Pembimbing II / Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0001028405

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198807232019032009

Mengetahui,


Dekan FSMR

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Rury Faradita**
No. Induk Mahasiswa : **2100382033**
Judul Tugas Akhir : **Penerapan Teori Akting Stanislavski Untuk Membangun
Pergerakan Karakter Yang Ekspresif Dalam Film Animasi
2D "Nosy Box"**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 15 Juni 2025
Yang menyatakan,



Rury Faradita
NIM. 2100382033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Rury Faradita**
No. Induk Mahasiswa : **2100382033**
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN TEORI AKTING STANISLAVSKI UNTUK MEMBANGUN
PERGERAKAN KARAKTER YANG EKSPRESIF DALAM FILM ANIMASI 2D "NOSY
BOX"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 15 Juni 2025

Yang menyatakan,



Rury Faradita
NIM. 2100382033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan Bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Allah SWT., karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji Syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Ayahanda Ru'yat Gunawan dan Ibunda Wuryanti, atas doa, kasih sayang, serta dukungan moral dan material yang tiada henti mengiringi hingga mencapai tahap ini.
3. Dosen Pembimbing dan Tim Penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Kepada Armansyah Danuarta Bimantara dan Dimas Fajar Purnomo, yang telah menjadi sosok yang menemani dan mendukung di masa-masa terberat selama proses Tugas Akhir ini. Terima kasih telah menjadi tempat bersandar, berbagi cemas, dan berjalan bersama dalam berbagai keterbatasan dan kelelahan. Juga kepada rekan-rekan seperjuangan lainnya di kelas, yang dengan caranya masing-masing telah menjadi bagian dari perjalanan ini—dalam tawa, diam, ataupun keberadaan yang tulus. Semoga langkah kita ke depan dipenuhi keberanian dan ketulusan yang sama, seperti yang pernah kita bagi dalam perjalanan ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul "Penerapan Teori Akting Stanislavski untuk Membangun Pergerakan Karakter yang Ekspresif dalam Film Animasi 2D 'Nosy Box'" dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penyusunan dan penciptaan karya ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan waktu, perhatian, dan semangatnya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ru'yat Gunawan dan ibu Wuryanti sebagai orang tua dan keluarga tercinta atas segala bentuk dukungan, baik secara material, doa, maupun kasih sayang yang senantiasa menguatkan hingga karya ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Edial Rusli, S.E, M.Sn.selaku Dekan FSMR.
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi.
4. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
5. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I
6. Andri Nur Patrio, M.Sn., M.Sn.selaku Dosen Pembimbing I,
7. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli
8. WARA Studio yang telah menyediakan fasilitas, waktu, dan ruang untuk mendukung proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman animasi yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

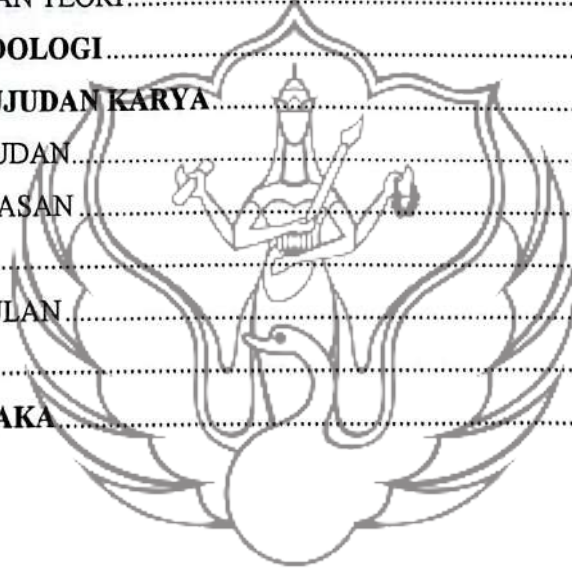
Laporan Tugas Akhir ini disadari masih memiliki sejumlah kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan di masa mendatang. Harapannya, karya dan laporan ini dapat memberikan manfaat yang berarti, khususnya bagi lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta menjadi referensi bagi pengembangan studi animasi dan praktik akting dalam karya visual.

Yogyakarta, 15 Juni 2025



DAFTAR ISI

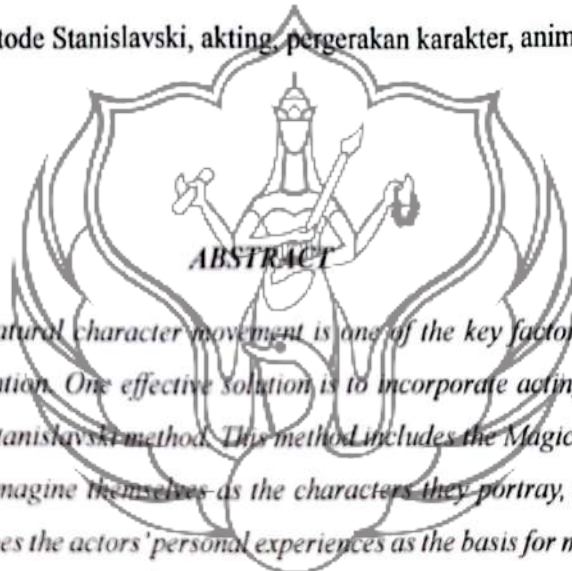
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	2
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT	5
BAB II EKSPLORASI	6
A. IDE DAN KONSEP KARYA.....	7
B. TINJAUAN KARYA.....	8
C. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
D. LANDASAN TEORI.....	11
BAB III METODOLOGI.....	16
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	22
A. PERWUJUDAN.....	23
B. PEMBAHASAN.....	34
BAB V Penutup.....	58
A. KESIMPULAN.....	59
B. SARAN.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61



ABSTRAK

Pergerakan yang ekspresif dan natural pada karakter merupakan salah satu faktor utama untuk menciptakan animasi yang memukau. Salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan melibatkan akting, salah satunya melalui metode Stanislavski. metode ini terdiri teknik *Magic If*, dimana para aktor membayangkan dirinya sebagai karakter yang diperankan, serta teknik *Emotion Memory* dengan menggunakan pengalaman pribadi aktor sebagai acuan pergerakan dan ekspresi. Penelitian ini menggunakan proses kreatif Graham Wallas serta validasi melalui survei untuk menunjukkan bahwa metode akting Stanislavski dapat menghasilkan pergerakan karakter yang lebih ekspresif dan hidup.

Kata Kunci : Metode Stanislavski, akting, pergerakan karakter, animasi, ekspresi



Expressive and natural character movement is one of the key factors in creating captivating animation. One effective solution is to incorporate acting techniques, particularly the Stanislavski method. This method includes the Magic If technique, in which actors imagine themselves as the characters they portray, and Emotion Memory, which uses the actors' personal experiences as the basis for movement and expression. This study applies Graham Wallas' creative process and validates the results through a survey to demonstrate that the Stanislavski acting method can produce more expressive and lifelike character motion.

Keywords : Stanislavski method, acting, character movement, animation, expressive



The Art Of

NÖSY BOX





**PENERAPAN TEORI AKTING STANISLAVSKI UNTUK MEMBANGUN
PERGERAKAN KARAKTER YANG EKSPRESIF DALAM FILM ANIMASI 2D
"NOSY BOX"**

Rury Faradita
2100382033

Dosen Pembimbing 1

Ika Yulianti, M.Sn.

NIP : 198702222019032016

Dosen Pembimbing 2

Andri Nur Patrio, M.Sn.

NIP : 197505292000031002

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN.....	2
A. LATAR BELAKANG.....	3
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	6
 BAB II. EKSPLORASI.....	 7
A. IDE DAN KONSEP KARYA.....	8
B. TINJAUAN KARYA.....	9
C. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
D. LANDASAN TEORI.....	12
 BAB III METODOLOGI.....	 16
BAB IV. PERWUJUDAN KARYA.....	22
A. PERWUJUDAN.....	23
B. PEMBAHASAN.....	32
 BAB V. PENUTUP.....	 52
A. KESIMPULAN.....	53
B. SARAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hyouka (2012).....	8
Gambar 2.2 My Neighbors the Yamadas (1999).....	9
Gambar 2.3 Akting (rockstaracademy).....	11
Gambar 2.4 Stanislavsky's System (tes).....	12
Gambar 2.5 5W 1H untuk karakter (Diginomica).....	13
Gambar 2.6 Goodfellas (1990).....	13
Gambar 2.7 Ekspresi (freepik).....	14
Gambar 2.8 Body Language (linkedln).....	14
Gambar 2.9 Gestur (kitalulus).....	15
Gambar 4.1 Analisis Script Nosy Box.....	26
Gambar 4.2 Cuplikan Storyboard Nosy Box.....	27
Gambar 4.3 hasil rekaman acting.....	28
Gambar 4.4 Proses animate Nosy Box.....	29
Gambar 4.5 hasil clean up & Coloring.....	30
Gambar 4.6 sebelum mengaplikasikan f-plugin dan OLM Smoother di After Effect.....	31
Gambar 4.7 sesudah mengaplikasikan f-plugin dan OLM Smoother di After Effect.....	31
Gambar 4.8 animasi yang belum diberi efek visual.....	32
Gambar 4.9 animasi yang sudah diberi lighting dan color correction.....	32
Gambar 4.10 animasi yang sudah diberi color grading dan efek visual tambahan.....	32
Gambar 4.11 Cuplikan hasil compositing Nosy Box.....	33
Gambar 4.12 konstantin Stanislavski (Wikipedia).....	34
Gambar 4.13 Karakter Arjuna.....	36
Gambar 4.14 Karakter Toti.....	37
Gambar 4.15 Analisis script SC03_SH16.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.16 Konteks SC03_SH16.....	38	Gambar 4.37 Perbandingan hasil clean up & coloring animate.....	48
Gambar 4.17 Akting SC03_SH16.....	38	Gambar 4.38 Screenshot wawancara ahli.....	50
Gambar 4.18 Analisis Script SC05_SH6.....	39	Gambar 4.39 Hasil survey Shot 1.....	52
Gambar 4.19 Konteks SC05_SH6.....	39	Gambar 4.40 Hasil survey Shot 2.....	53
Gambar 4.20 Akting Script SC05_SH6.....	39	Gambar 4.41 Hasil survey Shot 3.....	54
Gambar 4.21 Analisis Script SC06_SH12.....	40	Gambar 4.42 Hasil survey Shot 4.....	55
Gambar 4.22 Konteks SC06_SH12.....	40	Gambar 4.43 Hasil survey Perbandingan hasil animate.....	56
Gambar 4.23 Akting SC06_SH12.....	40		
Gambar 4.24 Analisis Script SC06_SH25.....	41		
Gambar 4.25 Konteks SC06_SH25.....	41		
Gambar 4.26 Akting SC06_SH25.....	41		
Gambar 4.27 Analisis Script SC09_SH19.....	42		
Gambar 4.28 Konteks SC09_SH19.....	42		
Gambar 4.29 Akting SC09_SH19.....	42		
Gambar 4.30 Breakdown Ekspresi Kesal.....	43		
Gambar 4.31 Breakdown Ekspresi Terkejut.....	44		
Gambar 4.32 Breakdown Ekspresi Bahagia.....	45		
Gambar 4.33 Breakdown Gestur Karakter.....	46		
Gambar 4.34 Breakdown Rekaman Akting.....	47		
Gambar 4.35 Breakdown Animate.....	47		
Gambar 4.36 Perbandingan hasil sketsa animate.....	48		



BAB I

PENDAHULUAN

—◆—



LATAR BELAKANG

Salah satu faktor utama yang membuat animasi terlihat menarik adalah kombinasi visual, cerita, sound design, dan karakter yang kuat. Namun, aspek lain seperti raut wajah dan gerakan karakter juga berperan penting dalam membuat animasi terasa lebih hidup dan membangun keterikatan emosional dengan penonton (Lasseter, 1987). Lalu menurut Andrew Gordon dalam masterclass Story and Animation with Pixar di Singapura (2013), akting dan gerakan karakter dianggap kurang berhasil jika karakter tidak mampu meyakinkan penonton.

Untuk animator, emosi berguna untuk membedakan antara pikiran dan perasaan, karena emosi cenderung menjadi pemicu Tindakan karakter. untuk memahami apa yang di rasakan oleh seorang karakter, langkah terbaik adalah dengan menanyakan terlebih dahulu apa yang sedang dipikirkan dan hal penting yang dimiliki karakter tersebut (Hooks, 2003). dicantumkan juga didalam buku *The illusion of Life : Disney Animation (1981)* oleh Thomas dan Johnston bahwa animator harus menganggap karakter sebagai aktor yang hidup yang memiliki respons emosional terhadap situasi di sekitarnya.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut adalah metode akting Stanislavski dengan beberapa tekniknya, yaitu "Given Circumstances", "Magic If" dan "Emotion Memory". Dalam konteks animasi, penerapan metode Stanislavski dapat membantu animator memahami motivasi dan emosi karakter secara mendalam, sehingga dapat menciptakan gerakan dan ekspresi yang lebih hidup dan meyakinkan.



TUJUAN

Menerapkan metode akting Stanislavski guna membantu proses penciptaan animasi dengan pergerakan karakter yang ekspresif

MANFAAT

Menjadi salah satu referensi bagi animator dalam eksplorasi pergerakan animasi, khususnya dalam pembuatan gerakan karakter yang ekspresif dan hidup