

**PENERAPAN TEKNIK AKTING STELLA ADLER DALAM  
PENDALAMAN EMOSI KARAKTER PADA FILM ANIMASI  
2D "TOPLES HATI"**



**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**Nidra Aditya Yoga**

**NIM 2000311033**

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GASAL/GENAP 2026**

**Penerapan Teknik Akting Stella Adler dalam  
Pendalaman Emosi Karakter Film Animasi 2D  
“Toples Hati”**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Menjadi derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun Oleh :

**Nidra Aditya Yoga**


**NIM 2000311033**

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:


**PENERAPAN TEKNIK AKTING STELLA ADLER DALAM  
PENDALAMAN EMOSI KARAKTER PADA FILM ANIMASI 2D  
"TOPLES HATI"** diajukan oleh **Nidra Aditya Yoga**, NIM 2000311033, Program  
Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim  
Penguji Tugas Akhir pada tanggal **18 MAY 2020** dan dinyatakan telah memenuhi  
syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



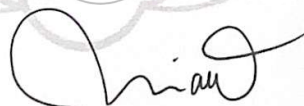
Andri Nur Patrio, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 6861753654130092

Pembimbing II/Anggota



Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 3852765666231172

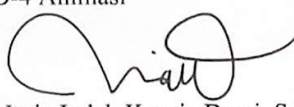
Cognate/Anggota



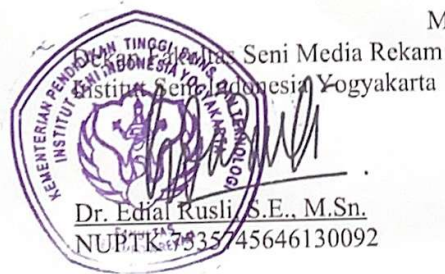
Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 7055766667230243

Mengetahui,

Koordinator Program Studi  
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 7055766667230243

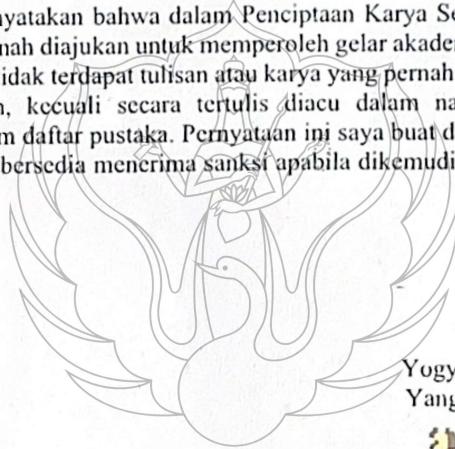


**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nidra Aditya Yoga  
No. Induk Mahasiswa : 2000311033  
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK AKTING STELLA  
ADLER DALAM PENDALAMAN EMOSI  
KARAKTER PADA FILM ANIMASI 2D  
"TOPLES HATI"

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, 19 Juni 2026  
Yang menyatakan,



Nidra Aditya Yoga  
NIM. 2000311033

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

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

Nama : Nidra Aditya Yoga  
No. Induk Mahasiswa : 2000311033  
Program Studi : D-4 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 TEKNIK AKTING STELLA ADLER DALAM  
PENDALAMAN EMOSI KARAKTER PADA FILM ANIMASI 2D  
"TOPLES HATI"**

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, 19 Juni 2026  
Yang menyatakan,



Nidra Aditya Yoga  
NIM. 2000311033

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan YME yang selalu memberi saya kekuatan dan kemudahan sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu ada untuk saya.
3. Adik saya Cora Emilia Malikiyano dan saudara Fillah Restu Kurnia yang sangat membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini. Bantuan dan dukungan kalian secara mental maupun teknis sangat berarti bagi saya. Tanpa kalian mungkin saya tidak akan bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Nissa Fjriani, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Andri Nur Patrio, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas kesabaran dan kemurahan hati yang Bapak Ibu berikan terhadap saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Bapak dan Ibu dosen selalu mendapatkan kemudahan dan senantiasa dikelilingi kebaikan.
5. Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji saya. Terima kasih banyak Ibu Nian yang sudah sangat sabar dan bermurah hati sehingga saya bisa mengumpulkan tugas akhir ini. Semoga Bu Nian senantiasa bahagia dan selalu dilancarkan segala urusan.
6. Keluarga besar Gochikara, Mba Nad, Mba Ara, Kak Chillo, Qiu, Yoru, dan kakak adik staff tercinta, dan teman-teman Gochigans yang menjadi sumber kekuatan bagi saya dan selalu mendukung saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman seperjuangan Animasi '20, grup "Naik Kelas" yang selalu saling bantu dan menguatkan.

## KATA PENGANTAR

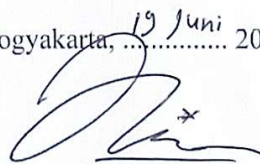
Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul Penerapan Teknik Akting Stella Adler dalam Pendalaman Emosi Karakter pada Film Animasi 2D “Toples Hati” dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Animasi. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyusunan dan perwujudan karya ini.

1. Kedua orang tua, Ibu Turistyarini dan Bapak Nahum Suwarsita. Adik saya Cora Emilia, dan saudara Fillah Restu Kurnia yang sangat banyak membantu dan rela berkorban sehingga saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir saya.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Jurusan dan dosen penguji Tugas Akhir.
6. Andri Nur Patrio, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir.
7. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir.
8. Teman-teman yang sudah membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Nidra Aditya Yoga

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	6
A. Latar Belakang.....	7
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat.....	8
<b>BAB II EKSPLORASI</b> .....	9
A. Ide Karya.....	10
B. Tinjauan Karya .....	11
C. Tinjauan Pustaka.....	13
D. Landasan Teori .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	16
A. Metode Graham Wallas.....	17
B. Penerapan Metode dan Teknik.....	18
<b>BAB IV PERWUJUDAN KARYA</b> .....	20
A. Perwujudan .....	21
B. Pembahasan .....	36
<b>BAB V KESIMPULAN &amp; SARAN</b> .....	39
A. Kesimpulan .....	40
B. Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	42
<b>LAMPIRAN</b> .....	43

## ABSTRAK

Film animasi 2D *Toples Hati* mengangkat isu kecemasan yang dialami pekerja seni pertunjukan akibat tekanan ekspektasi sosial dan konflik emosional. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknik akting Stella Adler dalam pendalaman emosi karakter animasi agar pesan cerita dapat tersampaikan secara lebih kuat kepada audiens, khususnya perempuan usia 15–30 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kreatif Graham Wallas yang meliputi tahap preparation, incubation, illumination, dan verification. Penerapan teknik akting Stella Adler dilakukan melalui penghayatan karakter, eksplorasi imajinasi, serta pendalaman latar emosi tokoh untuk menghasilkan gerak dan ekspresi yang lebih natural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik tersebut mampu memperkuat emosi karakter dan meningkatkan kualitas naratif film animasi *Toples Hati*.

**Kata kunci :** teknik akting, emosi karakter, film animasi 2D, kecemasan.



## ABSTRACT

*The 2D animated film “Toples Hati” raises the issue of anxiety experienced by performing arts workers due to pressure from social expectations and emotional conflicts. This study aims to apply Stella Adler’s acting technique to deepen the emotional expression of animated characters so that the story’s message can be conveyed more effectively to the audience, especially women aged 15–30 years. The method used in this study is the Graham Wallas creative method, which consists of the stages of preparation, incubation, illumination, and verification. The application of Stella Adler’s acting technique is carried out through character interpretation, imagination exploration, and emotional background development to produce more natural movements and expressions. The results of this study indicate that the application of this technique is able to strengthen character emotions and improve the narrative quality of the animated film “Toples Hati”.*

**Keywords:** acting technique, character emotion, 2D animated film, anxiety.



FSMR



# TOPLES HATI



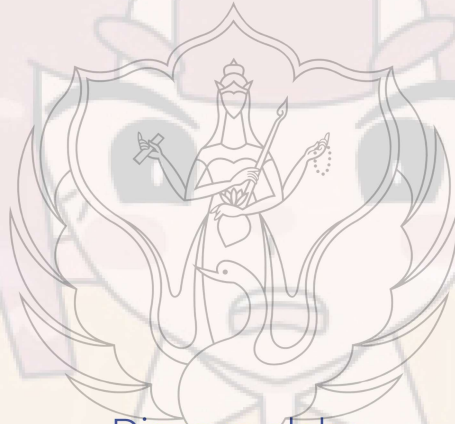
NIDRA ADITYA YOGA



**FSMR**



# **Penerapan Teknik Akting Stella Adler dalam Pendalaman Emosi Karakter pada Film Animasi 2D “Toples Hati”**



Disusun oleh :  
**Nidra Aditya Yoga**  
**2000311033**

**Dosen Pembimbing I**

**Andri Nur Patrio, S.Sn., M.Sn.**  
**NUPTK 6861753654130092**

**Dosen Pembimbing II**

**Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.**  
**NUPTK 3852765666231172**

# ABSTRAK

Film animasi 2D *Toples Hati* mengangkat isu kecemasan yang dialami pekerja seni pertunjukan akibat tekanan ekspektasi sosial dan konflik emosional. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknik akting Stella Adler dalam pendalaman emosi karakter animasi agar pesan cerita dapat tersampaikan secara lebih kuat kepada audiens, khususnya perempuan usia 15–30 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kreatif Graham Wallas yang meliputi tahap *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification*. Penerapan teknik akting Stella Adler dilakukan melalui penghayatan karakter, eksplorasi imajinasi, serta pendalaman latar emosi tokoh untuk menghasilkan gerak dan ekspresi yang lebih natural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik tersebut mampu memperkuat emosi karakter dan meningkatkan kualitas naratif film animasi *Toples Hati*.

**Kata kunci :** teknik akting, emosi karakter, film animasi 2D, kecemasan.



## ABSTRACT

*The 2D animated film “Toples Hati” raises the issue of anxiety experienced by performing arts workers due to pressure from social expectations and emotional conflicts. This study aims to apply Stella Adler’s acting technique to deepen the emotional expression of animated characters so that the story’s message can be conveyed more effectively to the audience, especially women aged 15–30 years. The method used in this study is the Graham Wallas creative method, which consists of the stages of preparation, incubation, illumination, and verification. The application of Stella Adler’s acting technique is carried out through character interpretation, imagination exploration, and emotional background development to produce more natural movements and expressions. The results of this study indicate that the application of this technique is able to strengthen character emotions and improve the narrative quality of the animated film “Toples Hati”.*

**Keywords:** acting technique, character emotion, 2D animated film, anxiety.

# DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>2</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>6</b>
A. Latar Belakang .....	7
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan dan Manfaat .....	8
<b>BAB II EKSPLORASI</b> .....	<b>9</b>
A. Ide Karya .....	10
B. Tinjauan Karya .....	11
C. Tinjauan Pustaka .....	13
D. Landasan Teori .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>16</b>
A. Metode Graham Wallas .....	17
B. Penerapan Metode dan Teknik .....	18
<b>BAB IV PERWUJUDAN KARYA</b> .....	<b>20</b>
A. Perwujudan .....	21
B. Pembahasan .....	36
<b>BAB V KESIMPULAN &amp; SARAN</b> .....	<b>39</b>
A. Kesimpulan .....	40
B. Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>43</b>

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Screenshot Dancing With The Sheashells! - Gobelins (YouTube) .....	11
Gambar 2.2 Screenshot Dancing With The Sheashells! - Gobelins (YouTube) .....	11
Gambar 2.3 Screenshot Dancing With The Sheashells! - Gobelins (YouTube) .....	11
Gambar 2.4 Screenshot Dancing With The Sheashells! - Gobelins (YouTube) .....	11
Gambar 2. 5 Screenshot Film The Godfather (YouTube) .....	12
Gambar 2.6 Screenshot Film The Godfather (YouTube) .....	12
Gambar 3.1 Tahapan metode berpikir kreatif Graham Wallas (pribadi) .....	17
Gambar 3.2 Screenshot YouTube mempelajari teori akting Stella Adler .....	18
Gambar 3.3 Screenshot YouTube mencari contoh akting Stella Adler .....	18
Gambar 3.4 Screenshot pengerjaan key animation di Clip Studio Paint .....	19
Gambar 4.1 Turn Around Desain Karakter Bearry (Pribadi) .....	23
Gambar 4.2 360° Character Head Bearry (Pribadi) .....	23
Gambar 4.3 Desain Ekspresi Wajah Karakter Bearry (Pribadi) .....	24
Gambar 4.4 Turn Around Desain Karakter Cola (Pribadi) .....	24
Gambar 4.5 360° Character Head Cola (Pribadi) .....	25
Gambar 4.6 Desain Ekspresi Wajah Karakter Cola (Pribadi) .....	25
Gambar 4.7 Perbandingan Tinggi Semua Karakter (Pribadi) .....	26
Gambar 4.8 Desain Background Panggung (Pribadi) .....	26
Gambar 4.9 Desain Background Gedung (Pribadi) .....	27

<b>Gambar 4.10 Desain Background Tampak Dalam Mobil dari Depan (Pribadi)</b> .....	<b>27</b>
<b>Gambar 4.11 Desain Background Halaman Toko Bunga (Pribadi)</b> .....	<b>28</b>
<b>Gambar 4.12 Desain Background Kamar Bearry (Pribadi)</b> .....	<b>28</b>
<b>Gambar 4.13 Desain Background Toko Kue (Pribadi)</b> .....	<b>29</b>
<b>Gambar 4.14 Desain Properti Toples Hati (Pribadi)</b> .....	<b>29</b>
<b>Gambar 4.15 Jadwal Produksi 2024 (pribadi)</b> .....	<b>30</b>
<b>Gambar 4.16 Jadwal Produksi 2025 (pribadi)</b> .....	<b>30</b>
<b>Gambar 4.17 Jadwal Produksi 2026 (pribadi)</b> .....	<b>31</b>
<b>Gambar 4.18 Screenshot sumber background (YouTube)</b> .....	<b>32</b>
<b>Gambar 4.19 Screenshot proses cover lagu “Melodi Patah Hati” (BandLab)</b> .....	<b>32</b>
<b>Gambar 4.20 Storyboard film “Toples Hati” (Pribadi)</b> .....	<b>33</b>
<b>Gambar 4.21 Storyboard film “Toples Hati” (Pribadi)</b> .....	<b>33</b>
<b>Gambar 4.22 Screenshot animatic storyboard salah satu adegan film “Toples Hati” (Pribadi)</b> .....	<b>33</b>
<b>Gambar 4.23 Langkah penganimasian key dan in-between (Pribadi)</b> .....	<b>34</b>
<b>Gambar 4.24 Sebelum dan sesudah proses clean up dan coloring (Pribadi)</b> .....	<b>35</b>
<b>Gambar 4.25 Screenshot contoh hasil compositing (Pribadi)</b> .....	<b>36</b>
<b>Gambar 4.26 Screenshot contoh key saat karakter terkejut (Pribadi)</b> .....	<b>37</b>
<b>Gambar 4.27 Screenshot pengaturan timing pada key animation (Pribadi)</b> .....	<b>38</b>



**BAB I**

**PENDAHULUAN**

## A. LATAR BELAKANG

Dalam dunia seni pertunjukan, profesionalitas menjadi tuntutan utama bagi para pelaku kreatif. Di balik penampilan karya yang matang, terdapat berbagai tekanan psikologis dan tantangan yang sering kali tidak terlihat oleh publik. Berdasarkan hasil survei terhadap 55 responden pekerja seni pertunjukan, sebanyak 94,5% mengaku mengalami kendala dalam proses berkarya yang memicu rasa cemas. Meskipun demikian, 83,6% responden tetap memandang profesi tersebut sebagai hobi dan passion yang membuat hidup mereka lebih bermakna. Fenomena ini menunjukkan kompleksitas emosi yang dialami pelaku seni, di mana ketahanan mental sangat dibutuhkan agar mereka dapat terus berkarya. Kompleksitas psikologis inilah yang menjadi premis menarik untuk diangkat dan dikomunikasikan ke dalam sebuah medium cerita.

Berangkat dari fenomena tersebut, animasi hadir sebagai media audio-visual yang mampu dan mengomunikasikan dinamika emosi pelaku seni pertunjukan kepada masyarakat agar lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam penciptaannya, akting menjadi faktor krusial sebagai perantara penyampaian cerita. Mengutip dari Skwigly - *Acting For Animation and Character Performance*, akting pada animasi adalah seni menerjemahkan kepribadian ke dalam objek tak bernyawa sehingga audiens percaya bahwa entitas tersebut dapat berpikir sendiri. Hal ini menjadikan animator bertindak sebagai aktor di balik layar yang dituntut mampu menghidupkan peran. Oleh karena itu, animator dihadapkan pada tantangan besar untuk bisa menerjemahkan emosi serta kondisi psikologis karakter yang kompleks secara meyakinkan.

Seringkali, dalam mencari referensi akting, seseorang cenderung hanya mengandalkan pengalaman emosional pribadinya di dunia nyata. Akan tetapi, jika animator hanya menggunakan pengalaman personalnya sebagai referensi untuk menghidupkan karakter, eksplorasi emosi tersebut akan terkesan terbatas dan belum tentu relevan dengan konteks cerita. Animator membutuhkan sebuah pendekatan yang memungkinkan mereka membangun emosi karakter secara mendalam tanpa harus bergantung pada batasan pengalaman pribadi semata.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan metode akting Stella Adler menjadi solusi yang relevan untuk diterapkan. Berbeda dengan teknik lain, metode Stella Adler berbasis kuat pada imajinasi dan observasi. Metode ini menggabungkan imajinasi dan penelitian untuk memahami karakter dan situasi secara lebih utuh.



Animator tidak perlu memaksakan ingatan emosional pribadinya, melainkan menggunakan imajinasi untuk menciptakan realitas karakter secara spesifik melalui analisis naskah yang mendalam terhadap *given circumstances* (keadaan yang diberikan).

Penerapan teknik akting Stella Adler pada film animasi dilakukan dengan menekankan pemahaman terhadap realitas objektif dalam naskah. Animator melakukan riset untuk memahami dunia cerita, lalu membangun jati diri karakter dengan membayangkan situasi sosial, fisik, dan waktu yang seolah-olah dialami oleh karakter tersebut. Hasil pemahaman imajinatif ini kemudian diterjemahkan ke dalam aspek visual dan audio, seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, serta intonasi suara. Tujuan pengadaptasian teknik ini adalah untuk membantu animator memahami pengalaman batin karakter secara imajinatif, sehingga karakter tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, melainkan hadir sebagai representasi manusia yang hidup, kompleks, dan mampu menyampaikan pesan cerita dengan maksimal kepada audiens.

## B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara menerapkan metode akting Stella Adler yang berbasis imajinasi ke dalam akting karakter animasi.

## C. TUJUAN DAN MANFAAT

### 1. Tujuan

- Memahami cara menerapkan teknik akting Stella Adler untuk pendalaman karakter animasi.
- Menghasilkan akting karakter animasi yang lebih kuat secara naratif, sehingga meningkatkan kemampuan animasi untuk berkomunikasi dengan audiens secara efektif.

### 2. Manfaat

- Menjadi referensi bagi animator dalam menerapkan teknik akting berbasis imajinasi untuk memperdalam karakter, sehingga karakter animasi menjadi lebih hidup, memiliki emosi yang jelas, dan mampu menyampaikan pesan cerita dengan lebih efektif.

