

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Juni 2024, Pixar merilis sekuel dari film *Inside Out* yang berjudul *Inside Out 2*. Film *Inside Out 2* menjadi salah satu film animasi yang berhasil meraih penghargaan dalam kategori “*Animated Motion Picture*” dalam *56th NAACP Image Awards 2025* (NAACP, 2025). *Inside Out* adalah film yang menceritakan tentang kehadiran dan kegiatan *emotions* (perasaan) yang ada di kepala seorang anak bernama Riley Andersen. Perasaan tersebut adalah *Joy* (bahagia), *Sadness* (sedih), *Fear* (takut), *Anger* (marah), dan *Disgust* (jijik). Pada sekuel pertama telah diceritakan bahwa mereka memiliki ego masing – masing dan tidak menjalin kerjasama dalam mengatur perasaan Riley. Berbeda dengan film keduanya, kelima perasaan ini sudah memahami perannya masing – masing dan tidak memberatkan sebelah pihak. Semua berjalan dengan normal, hingga masa pubertas dimulai yang ditandai dengan munculnya empat perasaan Riley yang baru yaitu *Anxiety* (cemas), *Embarrassment* (malu), *Envy* (iri), dan *Ennui* (bosan). *Inside Out 2* memiliki jalan cerita yang menarik penonton, hal ini dibuktikan dengan besaran pendapatannya.

Data menunjukkan bahwa *Inside Out* secara global memperoleh US\$859 juta, sedangkan pendapatan *Inside Out 2* meningkat secara signifikan yaitu US\$1,649 miliar di pasar internasional atau hampir dua kali lipat (CNN, 2024). Diketahui jumlah penonton *Inside Out 2* di bioskop tercatat sebanyak 8.001.512 pada hari ke 40 penayangannya (Supardji, 2024). Daya tarik *four-quadrant* menjadi fakta menarik lainnya dari film *Inside Out 2*, empat kuadran demografis penonton meliputi jenis kelamin dan usia yaitu perempuan, laki – laki, berusia diatas 25 tahun, dan berusia di bawah 25 tahun (CNN, 2024).

Di Indonesia, film *Inside Out 2* diminati oleh anak – anak karena jadwal penayangannya saat musim libur sekolah. Pada bulan Juni 2024, bioskop menayangkan dua film dengan kategori SU (Semua Umur) yaitu

Inside Out 2 dan *Dilan 1983: Wo Ai Ni* (detikJateng, 2024). Film *Inside Out 2* yang bercerita tentang perubahan fisik terutama perasaan milik Riley yaitu masa pubertas, dimana peralihan usia *tweens* (pra-remaja) menjadi *teens* (remaja). Usia pra-remaja adalah usia dimana bukan anak – anak tetapi juga belum masuk ke kategori remaja yaitu usia 9 sampai 12 tahun, sedangkan usia remaja berada pada rentang usia 13 sampai 18 tahun (Parapuan, 2023). Jika melihat pada kategori usia yang dimiliki oleh film *Inside Out* adalah SU (Semua Usia), tetapi tokoh utama yang diceritakan tentang perubahan emosi menuju usia remaja, maka penonton dengan usia anak – anak akan menjadi sebuah pertimbangan kelayakan antara baik dan tidaknya film ini untuk ditonton.

Seorang penulis artikel menceritakan pengalamannya pribadinya menonton film *Inside Out 2* bersama anaknya yang berusia 9 tahun dan menyarankan orangtua ikut menemani anak – anak saat menonton film ini. Film *Inside Out 2* memiliki banyak pesan moral, tetapi akan berbeda dari sudut pandang penontonnya. Bagi penonton anak – anak mereka akan dengan mudah memahami perasaan sedih, marah, takut dan jijik karena mereka telah mengenal semua perasaan tersebut. Namun, bagi penonton pra-remaja dan remaja lebih banyak pesan yang bisa dipetik, *Anxiety* (cemas) menjadi sikap protektif jika tetap dalam batasan, *Embarrassment* (malu) mencegah kesalahan untuk kedua kalinya, *Envy* (iri) bisa menjadi motivasi dalam berjuang dan *Ennui* (bosan) sebuah proses alami dalam kehidupan (Rosenthal, 2024). Berdasarkan dua sudut pandang pesan moral diatas, maka penonton usia anak – anak dapat dikatakan akan sulit dalam memahami ke empat perasaan baru, terutama *Anxiety*. Rasa cemas usia remaja akan status sosial, reputasi, teman – teman dalam kelompoknya, hal ini belum dirasakan oleh usia anak – anak.

Beberapa survey penelitian tentang gangguan kecemasan pada anak yang dilakukan sejak tahun 1930, telah menunjukkan bahwa adanya pengaruh besar dari tayangan media terutama film, drama TV, dan berita (Hoge, Bickham, & Cantor, 2017). Ketika anak merasakan kecemasan karena suatu program TV atau film, maka akan berpengaruh pada kesehariannya, seperti

kurangnya waktu tidur dan tingkah laku yang menjadi dramatis. Masalah fisik, kognitif, dan emosional juga secara bertahap menunjukkan dampaknya. Dilansir dari detikEdu (2023), pada tahun 2021 tercatat bahwa kesehatan mental anak dan remaja dinyatakan sebagai kasus darurat nasional di Amerika Serikat. Banyak faktor dinyatakan menjadi penyebab penurunan kesehatan mental mereka. Tetapi ada penelitian yang dirilis oleh *Journal of Pediatrics* (2017) yang menunjukkan bahwa penurunan kesempatan bermain secara mandiri oleh anak – anak dan dewasa tanpa pengawasan langsung dari orangtua menjadi salah satu faktor penyebab. Peran serta orangtua maka dinilai menjadi faktor penting untuk mendampingi proses pendewasaan perasaan pada anak.

Anxiety disorder (gangguan kecemasan) menjadi sebuah keadaan yang bisa dialami semua orang, dan fase ini terjadi mulai dari masa anak – anak, masa remaja, dan berlanjut hingga masa dewasa. Sebuah jurnal mengatakan bahwa satu dari sembilan orang di seluruh dunia mengalami gangguan kecemasan pada tahun 2013. Melalui proses identifikasi, kecemasan berasal ketika masih dalam masa anak – anak dan sudah pasti beresiko mengalami gangguan kecemasan yang memerlukan perawatan (Craske & Stein, 2017). Pentingnya mengawasi pola perilaku dan pengalaman mengelola perasaan individu pada usia anak – anak menjadi salah satu faktor yang bisa diteliti.

Setiap individu memiliki sudut pandang pemaknaan yang berbeda, termasuk anak – anak. Pemaknaan film khususnya film *Inside Out 2* akan mendapatkan hasil yang beragam, namun belum tentu pemikiran mereka sama dengan produsen film itu sendiri. Pemaknaan muncul karena simbol – simbol yang mereka lihat dari film.

Secara sadar dan tidak sadar manusia menggunakan simbol ketika sedang melakukan perbincangan atau saat bercerita kepada lawan bicaranya. Proses tersebut akan berkembang disaat salah satu anggota kelompok mulai memunculkan istilah atau ungkapan yang disepakati bersama dan menggunakannya untuk masa selanjutnya, karena hal ini Bormann menyatakan manusia adalah *symbol users*. Menurut Cragan dan Shields (Fatika, 2021)

istilah atau ungkapan yang digunakan kelompok tersebut dibangun berkaitan dengan tema fantasi yang dalam percakapan mereka yang disebut *symbolic cue* atau petunjuk simbolis. Maka, kesadaran simbolik hadir dan menyajikan makna, emosi, dan motif bagi kelompok terlibat. Hal ini sesuai dengan prinsip utama dari Teori Konvergensi Simbolik (SCT) menurut Bormann, yang menjelaskan kelompok akan membagikan fantasinya dan menghasilkan konvergensi simbolik (Griffin, 2003).

Jenis media massa sangat beragam, salah satunya media massa yang menampilkan gagasan yang dikemas dalam bentuk cerita yaitu film. Pesan yang dimiliki sebuah film disampaikan secara langsung (dialog tokoh, narasi dalam cerita) dan secara tidak langsung (adegan, ekspresi, dll). Tanda yang ditangkap penonton akan menimbulkan pemaknaan atau persepsi pada masing – masing penonton (Lubis, 2022). Graeme Turner berpendapat bahwa film tidak hanya “memindahkan” realitas ke dalam layar tanpa mengubahnya, tetapi “merepresentasikan” realitas, “membentuk” ulang dan “menghadirkan” ke dalam layar sesuai dengan kode – kode, konvensi dan ideologi dari budayanya. Film memiliki kekuatan dan kemampuan yang memunculkan potensi untuk mempengaruhi penonton seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka mulai banyak bermunculan penelitian yang melihat dampak film terhadap masyarakat. Beberapa topik penelitian adalah film dan politik, pengaruh film terhadap anak, dll (Sobur, 2017).

Berdasarkan pemaparan data penelitian sebelumnya, maka pemaknaan pada film atau video bagi masing – masing orang berbeda. Kesenjangan penelitian (*Research Gap*) ini yang menjadi ketertarikan penulis dalam meneliti proses pemaknaan anak – anak terhadap sikap *anxiety* pada film *Inside Out 2* dengan menggunakan metode analisis tema fantasi.

1.2 Perumusan Masalah

Film *Inside Out 2* merupakan film animasi terpopuler tahun 2024 dan menjadi bahan pemberitaan di banyak media. Film ini juga dilengkapi dengan kategori penonton (SU) atau Semua Usia. Tanda ini menunjukkan bahwa film

boleh ditonton oleh semua masyarakat tanpa terkecuali. Keseluruhan cerita yang ditampilkan juga menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dikemas secara menarik sesuai porsi untuk anak – anak. Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa ada sebuah faktor yang menjadi celah dalam film ini, yaitu hadirnya tokoh *emotions* (perasaan) *Anxiety*. *Anxiety* adalah perasaan cemas. Orang dewasa, remaja bahkan anak – anak memiliki perasaan cemas. Namun, perlu diperhatikan bahwa anak – anak memiliki pola pikir yang sederhana. Mereka melakukan sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat atau tonton. Pada film *Inside Out 2*, perasaan *Anxiety* terlalu mendominasi Riley sebagai tokoh utama dan kehidupan Riley menjadi berantakan. Perasaan kecemasan yang berlebihan menjadi perhatian utama, jika tidak dapat dikelola secara benar.

Perasaan kecemasan disadari menjadi sebuah perasaan yang tidak bisa mudah untuk dihadapi. Ini adalah perasaan yang memiliki nilai positif dan negatif. Positifnya adalah ketika seseorang merasa termotivasi pada keberhasilan orang lain dan ikut bersaing secara sehat. Namun, sisi negatifnya adalah kecemburuan tidak terkontrol dalam menghadapi permasalahan hidup. Celah yang ada pada penelitian ini yaitu mencari visi retorik antara pemaknaan kecemasan dari sudut pandang anak – anak dan pemaknaan kecemasan yang menganalisis tanda – tanda konvergensi simbolik pada film *Inside Out 2*. Sehingga peneliti ingin memahami lebih dalam sudut pandang beberapa anak – anak melalui sisi komunikasi, sehingga akan menarik kesimpulan dengan melihat pada rantai fantasi (*fantasy chain*) yang menunjukkan kesamaan atau ketidaksamaan dari hasil penelitian.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk menganalisis pemaknaan *anxiety* dari sudut pandang anak – anak terhadap film *Inside Out 2*.
- 2) Untuk mengetahui rantai fantasi antara pemaknaan film dan pemaknaan anak – anak terhadap film *Inside Out 2*.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 *Signifikansi Teoritis*

Berdasarkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada bidang Ilmu Komunikasi, yaitu bertambahnya literatur tentang pemaknaan menggunakan *Symbolic Convergence Theory* dan *Anxiety Theory*. Penelitian ini diharapkan memberi ide tentang keselarasan pemaknaan perasaan *anxiety* yang dilakukan oleh anak – anak.

1.4.2 *Signifikansi Praktis*

Berdasarkan penelitian ini diharapkan mampu memberi pengetahuan mengenai pemahaman kecemasan sejak dini, bisa melalui pemasangan informasi di buku anak – anak atau di *channel* media sosial yang biasa diakses oleh anak – anak dan orangtua yang ikut mengawasi dan mendampingi tumbuh kembang anak. Serta bagi pihak produsen industri film lebih bijak dalam mengawasi pemberian kategori usia penonton pada karya yang mereka rilis.

1.4.3 *Signifikansi Sosial*

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan referensi bagi masyarakat terutama anak – anak agar lebih mengenal dan mendalami perasaan yang mereka miliki, terutama dalam memaknai perasaan kecemasan.

1.5 Tinjauan Pustaka : Kerangka Pemikiran

1.5.1 *State of the Art*

- a. Penelitian pertama berjudul Film Animasi “*Inside Out 2*” sebagai Media Edukasi Mengenai Kecemasan Remaja. Penelitian ditulis oleh Arcelia Emmanuella A dan Septia Winduwati dari Universitas Tarumanegara Jakarta pada tahun 2025. Tujuan penelitian untuk mengetahui bentuk representasi kecemasan oleh remaja. Penelitian menggunakan Teori Semiotika Ferdinand de Saussure pada 12 *scene* yang menggambarkan kecemasan. Hasil penelitian menjelaskan terdapat beberapa bentuk representasi, yaitu

kecemasan berlebihan, pola pikir negatif, harga diri rendah dan kurang percaya diri, tindakan ekstrem, jati diri buruk, perilaku agresif dan sikap egois, ekspresi dan regulasi emosi yang buruk, sikap tertutup dan memendam emosi. Pembaharuan dalam penelitian ini adalah penggunaan teori yang berbeda yaitu Teori Konvergensi Simbolik.

- b. Penelitian kedua berjudul Emosi dan Pengambilan Keputusan Riley dalam Film *Inside Out 2*: Analisis Tentang Pengaruh Emosi Terhadap Keputusan Remaja. Penelitian ini ditulis oleh Amanda Pramita A, dkk dari Universitas Negeri Semarang tahun 2026. Tujuan dari penelitian ini untuk menggambarkan hubungan era tantara dinamika emosi dan proses pengambilan keputusan (sosial, moral, pribadi) oleh remaja. Teori yang digunakan adalah Teori Emosi Dasar oleh Paul Ekman dan model Dua Sistem Pengambilan Keputusan oleh Daniel Kahneman. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian yaitu menunjukkan emosi *Anxiety* sangat berpengaruh dalam pengambilan keputusan terutama konteks tekanan sosial dan pencarian identitas. *Envy*, *Ennui*, dan *Embarrassment* juga memperkuat konflik internal. Sedangkan lima emosi dasar memiliki fungsi adaptif dimana membantu refleksi diri, evaluasi Risiko, penetapan batasan, dan pembentukan nilai moral. Pembaharuan dalam penelitian ini adalah analisis menggunakan Teori Konvergensi Simbolik.
- c. Penelitian ketiga berjudul Resepsi Generasi Z Surabaya Terhadap Konsep Kompleksitas Emosi Dalam Film *Inside Out 2*. Penelitian ini ditulis oleh Aulia Elizabeth D. W dan Syifa Sfarifah A dari UPN Veteran, Jawa Timur tahun 2025. Tujuan dari penelitian adalah cara Generasi Z Surabaya menerima dan memaknai konsep kompleksitas emosi yang ditampilkan dalam film *Inside Out 2*. Teori yang digunakan adalah Analisis Resepsi oleh Stuart Hall,

dengan metode penelitian kualitatif. Informan yang diteliti adalah delapan orang dengan latar belakang sosial, usia dan pendidikan yang beragam, dan pengumpulan data melalui *in-depth interview*. Hasil penelitian menunjukkan informan berada dalam tiga posisi penerimaan, yaitu *dominant hegemonic position*, *negotiated position*, dan *oppositional position*. Dimana mayoritas informan menerima pesan dalam film secara penuh karena membantu mereka dalam memahami emosi dan menerima diri sendiri. Sedangkan minoritas informan berpendapat film ini hanya sebagai media hiburan tanpa makna. Pembaharuan dalam penelitian adalah penggunaan Teori Konvergensi Simbolik dan subjek penelitian yaitu usia anak – anak.

- d. Penelitian keempat berjudul Pemaknaan Lokal Terhadap Teks Global Melalui Analisis Tema Fantasi. Penelitian ini ditulis oleh Hapsari Dwiningtyas Sulistyani dari Universitas Diponegoro Semarang tahun 2016. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pemaknaan anak perempuan di Indonesia terhadap film putri Disney yang merupakan sebuah produk global. Penelitian ini menggunakan Teori Konvergensi Simbolik dengan metode Analisis Tema Fantasi. Hasil penelitian menjelaskan bahwa logika naratif pada film memiliki pemahaman yang relative sama dengan penonton, maka hal ini menunjukkan adanya rantai fantasi yang terbentuk. Ada beberapa faktor – faktor yang menjadi keterikatan antara penonton dengan film. Pertama, informan mengidentifikasi nilai – nilai pada film dengan unsur – unsur fisik dari standar kecantikan. Kedua, informan mengidentifikasi kondisi sosial, bagaimana informan memandang bahwa karakteristik kelompok sosial pada film berbeda dengan dunia nyata. Pembaharuan dari penelitian ini adalah objek penelitian menggunakan film berbeda yaitu Inside Out 2 dan konsep berbeda yaitu *anxiety*.

- e. Penelitian kelima berjudul *Clash in Paradise : A Fantasy Theme Analysis of A Day Without a Mexican*. Penelitian ini ditulis oleh John L. Marambio dan Chad Tew tahun 2006. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pesan moral berdasarkan tema utama dalam penelitian “*Missing in paradise*”, serta penggambaran sinematik tentang konsumsi publik yang meliputi hubungan sosial antara Latinos dan non-Latinos di Amerika Serikat pada film. Hasil dari penelitian adalah adanya dua pandangan terhadap tema fantasi, pertama kelompok informan yang mengapresiasi kinerja *Mexican* yang memuaskan, dan kedua memandang orang Latin memiliki pengaturan waktu yang sulit dalam mempertahankan integritas budaya dan mencapai peningkatan ekonomi. Penelitian ini tidak berhasil membangun tema fantasi karena penonton (para demonstran) merasa alasan dibalik pembuatan film akan memicu kegiatan politik, yaitu mengambil tindakan dan menegaskan motivasi politik sebagai dasar pembuatan film. Pembaharuan dalam penelitian adalah obyek menggunakan film yang berbeda.
- f. Penelitian keenam berjudul Analisis Semiotika Film *Thirteen Reasons Why Season 4* (Studi Semiotika *Anxiety Disorder* pada Serial Drama *Thirteen Reasons Why Season 4 Episode 3* di Netflix). Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Arif Anwar Lubis dari Universitas Medan Area tahun 2022. Penelitian ini bertujuan menemukan serta menjabarkan unsur – unsur dan bentuk - bentuk *signifier* dan *signified* tentang *anxiety disorder* yang dimiliki oleh serial drama *Thirteen Reasons Why Season 4* yang dianalisis menggunakan Semiotika milik Ferdinand de Saussure. Subjek penelitian ini adalah film *Thirteen Reasons Why Seasons 4*. Hasil temuan dalam penelitian ini adalah gejala *anxiety* yang dialami oleh tokoh dalam film bernama Clay, kemudian mengklasifikasiannya ke *Generalize Anxiety Disorder*. Pembaharuan berdasarkan penelitian ini yaitu pemahaman *anxiety* dari sudut pandang anak – anak.

- g. Penelitian ketujuh memiliki judul Refleksi Kecemasan dalam Film *Final Destination 3* Karya James Wong. Penelitian ini ditulis oleh Matthew Zico Karauwan dari Universitas SAM Ratulangi Manado tahun 2020. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menjelaskan tipe – tipe kecemasan yang dimiliki oleh film *Final Destination 3* karya James Wong. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil dalam penelitian menunjukkan kecemasan realita terefleksi dalam film berjumlah 16 data, kecemasan neurotic terefleksi dalam film berjumlah 10 data, dan kecemasan moral terefleksi dalam film berjumlah 5 data. Sedangkan melalui analisis sinematografi ditemukan 30 *shot* yang terdiri dari 4 *Long Shot* (LS), 22 *Medium Shot* (MS), dan 4 *Close Up* (CU). Maka, kecemasan realita lebih banyak ditemukan jika dibandingkan dengan kecemasan neurotic dan moral pada film ini. Pada analisis sinematografi juga menunjukkan hasil *Medium Shot* (MS) lebih banyak ditemukan jika dibandingkan dengan *Long Shot* (LS) dan *Close Up* (CU). Peneliti berharap semoga lebih banyak penelitian dengan objek kecemasan, karena mengalami kecemasan dalam kurun waktu lama akan memperburuk kesehatan baik fisik maupun mental. Pembaharuan dalam penelitian ini yaitu menganalisis jenis kecemasan (*anxiety*) menggunakan Teori Pemusatan Simbolis.
- h. Penelitian kedelapan berjudul Perancangan Aplikasi Sebagai Media Kampanye Sosial untuk Pencegahan *Anxiety* pada Anak – anak Usia 6-12 Tahun di Kota Jakarta. Penelitian ini ditulis oleh Dinda Novia Rachma dan Atria Nuraini Fadilla dari Universitas Telkom Bandung tahun 2018. Penelitian ini bertujuan memunculkan rasa *aware* bagi orangtua dalam mengasuh anaknya sehingga dapat mencegah anak mengalami *anxiety*. Metode analisis yang digunakan yaitu SWOT dan Matriks. Pada penelitian ini ditemukan anak – anak yang lebih mudah mengalami *anxiety* adalah anak – anak pada usia 6-12 tahun,

karena mereka memiliki beragam masalah yang kompleks. Peneliti menyadari hal itu berkaitan dengan pola asuh dari orangtua kepada anak. Maka peneliti mengadakan kampanye bagi ibu – ibu dengan rentang usia 27 – 40 tahun menggunakan media berbentuk *motion graphics*, aplikasi dan poster. Kampanye sosial ini berjudul “*Pretty Child (Prevent Anxiety for Your Child)*”. Peneliti berharap jika para ibu teredukasi dan proses pencegahan kehadiran perasaan *anxiety* ini berhasil akan membantu anak dalam proses mengurangi kecemasan, menambah rasa percaya pada diri sendiri, dan menumbuhkan juga menjalankan pola pikir positif. Pembaharuan berdasarkan penelitian ini yaitu cara anak – anak dalam memaknai kecemasan (*anxiety*) pada film yang mereka lihat, terutama pada rentang usia 6 – 12 tahun.

- i. Penelitian kesembilan berjudul Gambaran Tingkat Kecemasan pada Anak yang Mengalami Kekerasan di Sekolah Dasar di Kecamatan Malalayang Kota Manado. Penelitian ini ditulis oleh Delarisa R. Lindo, Herdy Munayang, dan Theresia M. D. Kaunang dari Universitas SAM Ratulangi Manado tahun 2016. Tujuan dari penelitian ini adalah menggambarkan tingkat kecemasan terhadap anak yang berada pada tingkat Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Malalayang Kota Manado yang mengalami kekerasan di sekolah. Subjek pada penelitian adalah anak – anak berusia 9 – 12 tahun atau sebagai murid kelas IV – VI. Hasil temuan dalam penelitian ini adalah sebagian besar responden anak dengan jenis kelamin perempuan, berusia sekitar 9 tahun, murid kelas 6, beragama Kristen, dan berasal dari suku Minahasa. Kedua orangtua dari responden sebagian besar pendidikan terakhirnya yaitu jenjang SMA. Dari segi pekerjaan sebagian besar ayah adalah karyawan swasta dan ibu adalah IRT. Berdasarkan data yang diperoleh dan diolah pada 69 anak (21,91%) dari 315 anak, kecemasan ringan dialami 41 anak (13,02%), kecemasan sedang dialami 21 anak

(6,67%), dan kecemasan berat dialami 7 anak (2,22%). Namun, diketahui pada 246 anak (78,09%) merasakan bahwa mengalami kecemasan adalah hal normal bagi manusia, pada saat itu mereka berada dalam kondisi normal. Hal ini menunjukkan, bahkan pada usia anak – anak mereka menormalisasi kecemasan yang mereka rasakan. Peran orangtua, keluarga, dan sahabat sangat penting untuk memberikan kondisi nyaman bagi anak, sehingga mereka lebih terbuka, nyaman dalam menceritakan apa yang mereka alami. Pembaharuan berdasarkan penelitian ini yaitu memahami beragam responden anak – anak tentang kecemasan bukan hanya berdasarkan pengalaman pribadi, tetapi juga melalui pengalaman oranglain (tokoh dalam film).

1.5.2 Keaslian Penelitian

Beberapa literatur yang telah dijelaskan diatas menjadi dasar acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Kesamaan antara penelitian ini dengan rujukan literatur sebelumnya adalah pemaknaan kecemasan dalam film *Inside Out 2* antara lain pada remaja (Adiwinata & Winduwati, 2025), pengaruh tokoh *Anxiety* dalam pengambilan keputusan (Aulia, dkk, 2026), persepsi penerimaan diri Generasi Z (Maharani & Alamiyah, 2025). Kesamaan penelitian berupa penggunaan Teori Konvergensi Simbolik adalah ditemukan keberhasilan dan kegagalan rantai fantasi (Sulistyani, 2016), hanya terjadi kegagalan rantai fantasi (Marambio & Tew, 2006). Kesamaan penelitian berupa pemaknaan kecemasan dalam film yaitu munculnya penyakit mental terkait kecemasan atau *Anxiety Disorder* dalam semiotika (Lubis, 2022) dan mengklasifikasikan tipe kecemasan menggunakan teori Sigmund Freud (Karauwan, 2020). Kesamaan penelitian kecemasan dengan subjek penelitian anak – anak yaitu proses pemahaman anak – anak usia 6 - 12 tahun tentang kecemasan menggunakan media kampanye aplikasi (Rachma & Fadilla, 2018) dan

klasifikasi tingkat kecemasan pada anak – anak usia 9 – 12 tahun (Lindo, 2016).

Kebaharuan dalam penelitian ini adalah menganalisis rantai fantasi yang terjadi melalui proses pemahaman anak – anak dalam menelaah perasaan kecemasan berdasarkan film *Inside Out 2* dan analisis teksnya. Subjek penelitiannya yaitu film *Inside Out 2* dan anak – anak dengan rentang usia 6 – 12 tahun yang sudah menonton film *Inside Out 2*, minimal 2 kali. Peluang kecemasan muncul pada rentang umur 6 – 12 tahun karena anak masih dalam posisi yang belum mengenal dirinya sendiri sepenuhnya. Sedangkan dari sisi pembahasan teori yang digunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya, penggunaan *Symbolic Convergence Theory* milik Ernest Bormann, John Cragan, dan Donald Shield, dan didukung oleh *Anxiety Theory* milik Sigmund Freud.

1.6 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.6.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah sumber keyakinan bagi peneliti yang tidak bersifat monolitik (Rahardjo dkk., 2024:13). Maka pengertian paradigma diibaratkan cara pandang peneliti untuk melihat suatu situasi atau kondisi yang mengandung pokok persoalan, tujuan, pendapat atau asumsi, teori, model dan penyelesaian atau solusi. Paradigma menjadi penting karena di dalamnya berisi pendekatan, dalam suatu pendekatan berisi metode, dalam suatu metode berisi teknik, dan dalam suatu teknik berisi tata cara dan alatnya (Rahardjo, 2018:1-2). Macam – macam paradigma menurut (Miller, 2005) adalah post positivisme, interpretive (konstruktivisme) dan kritis. Sebelum melakukan penelitian, penting bagi peneliti untuk memilih konsep dasar yang sesuai dengan realitas yang dipilih. Maka peneliti memilih paradigma interpretive (konstruktivisme), yang memiliki pandangan tentang bahwa realitas sosial adalah hal yang dinamis, berproses, dan dipenuhi oleh makna

yang subjektif (Rahardjo, 2018:3). Paradigma interpretif memandang bahwa sesuatu yang tampak belum tentu memiliki arti sebenarnya, maka mencari makna yang tersembunyi merupakan fokus peneliti. Pada paradigma ini peneliti akan langsung berinteraksi dengan subjek penelitian di lapangan.

Proses peneliti dalam menelaah paradigma tidak hanya sebatas pengertiannya saja, namun paradigma mencakup tiga keyakinan dasar (Rahardjo, 2024), yaitu:

- 1) Ontologi “hakikat dasar realitas”, dimana peneliti mengandaikan bahwa realitas menjadi nyata adanya. Aspek ontologi berhubungan dengan sifat interaksi sosial manusia yang berhubungan dengan isu komunikasi. Penelitian ini bertujuan memahami sudut pandang anak – anak terhadap perasaan kecemasan, dengan berusaha menggali informasi lebih dalam pemahaman mereka yang berbeda – beda atau bisa juga sama.
- 2) Epistemologis “hubungan peneliti dengan realita”, prinsip yang digunakan yaitu transaksional dan subjektivis. Peneliti dan subjek penelitian bersama – sama mendiskusikan hasil penelitian tanpa rasa ragu karena memiliki kedekatan yang intensif selama proses pengumpulan data. Maka, peneliti akan berusaha membangun kedekatan atau hubungan dengan subjek penelitian yaitu anak – anak sehingga mereka tidak ragu dalam mengemukakan pendapatnya mengenai kecemasan yang ada pada film *Inside Out 2*.
- 3) Metodologis “pengumpulan data”, penggunaan teknik hermeneutic konvensional dan pertukaran dialektis diharapkan akan menghasilkan realita penelitian yang baik antara peneliti dan subjek penelitian.

1.6.2 Teori Penelitian

1.6.2.1 *Symbolic Convergence Theory* (Teori Pemusatan Simbolis)

Teori Konvergensi Simbolik (SCT) dipelopori oleh Ernest Bormann. SCT adalah teori yang mengemukakan bahwa gambaran individu terhadap realitas dipandu atau dibimbing oleh cerita – cerita yang menunjukkan bagaimana suatu objek harus dipercaya. Cerita tersebut tercipta melalui interaksi simbolis didalam kelompok kecil, dan disebarluaskan dari satu individu kepada individu lain dan dari satu kelompok ke kelompok lain (Morissan, 2024:199).

Ernest Bormann mengemukakan beberapa asumsinya tentang teori konvergensi simbolik (Suci, 2018:23-24), yaitu:

1. Bormann menyatakan teoriya dibangun berdasarkan kerangka paradigma naratif, dimana manusia adalah *homo narrans* makhluk yang saling bertukar cerita atau pengalamannya.
2. Bormann menyatakan teori ini mengkaji fenomena pertukaran pesan yang memunculkan kesadaran kelompok, dan menghasilkan makna, motif, dan perasaan bersama.
3. Bormann menyatakan konvergensi menjadi cara dimana satu atau lebih individu bertemu, mendekati atau berhimpitan dengan menggunakan simbol pribadi mereka. Istilah simbolik terkait dengan cara manusia menafsirkan tanda, lambing, kejadian dan tindakan yang dialami.
4. Bormann menyatakan penggunaan simbol hanya dipahami sekelompok individu yang tergabung pada satu kelompok yang sama.

Konvergensi simbolik berkaitan dengan respon kelompok. Ernest Bormann menyatakan bahwa kita dapat melihat reaksi berantai peningkatan energi yang terjadi dalam grup, tempo yang digunakan tidak terlalu cepat dalam percakapan terutama melalui tanggapan umum terhadap citra (Griffin, 2003:38).

Bormann menyebutkan tentang metode teorinya yaitu *Fantasy Theme Analysis* (FTA) (Kartikawangi. 2013), yaitu:

1. Konsep Dasar (*Basic Concept*), antara lain Tema fantasi (*Fantasy theme*), Tipe Fantasi (*Fantasy type*), Saga (*Saga*), dan Penanda Simbolis (*Symbolic cue*).
2. Konsep Struktur Pesan (*Message Structure Concept*), antara lain Visi retorik (*Rhetorical vision*), Pesona dramatis (*Dramatic personae*), Alur cerita (*Plot lines*), dan Adegan (*Scene*).
3. *Dynamic Structure Concept*, antara lain Kesalehan (*Righteous*), Sosial (*Social*), Pragmatis (*Pragmatic*), *Deep Structure*
4. *Communicator Structure Concept*, antara lain Komunitas retorik (*Rhetorical community/Fantaziser*), Kecenderungan berfantasi (*Propensity fantasize*), Gaya komunikator (*Communicator style*).
5. *Medium Structure Concept*, antara lain Keterkaitan kelompok (*Groupchaining*), Keterkaitan publik (*Public chaining*).
6. *Evaluative Structure Concept*, antara lain Artistik (*Astistry*), Kesadaran bersama (*Shared Consciousness*), Jalinan realitas (*Reality links*).

Pada penelitian ini akan digunakan *Fantasy Theme Analysis / FTA* (Analisis Tema Fantasi) yang menggambarkan pemahaman individu terhadap realitas, individu akan meyakini sesuatu berdasarkan cerita – cerita yang telah digambarkan (Littlejohn & Foss, 2014:236). Cerita yang berkembang ketika disalurkan dari satu orang kepada lainnya dan memberikan pandangan berbeda bagi kelompok. Berikut beberapa konsep *Symbolic Convergence Theory* (SCT) yang digunakan dalam penelitian ini, bagian pertama konsep dasar, antara lain:

1. Tema Fantasi (*Fantasy Theme*), sebuah pesan yang penuh dengan dramatisasi bisa berupa kata, narasi, analog, serta pidato yang bisa memunculkan interaksi yang terjadi dalam kelompok.
2. Tipe Fantasi (*Fantasy Type*), pada poin ini akan mengulang tema fantasi dan membicarakannya. Situasi, latar, individu atau

kelompok akan berbeda, namun alur cerita tetap sama. Ada dua tipe fantasi. Pertama satu jenis fantasi yang sama adalah ketika suatu cerita memiliki kerangka narasi yang sama, tetapi tokoh, karakter dan *setting* berbeda. Kedua beberapa jenis fantasi adalah ketika suatu cerita memiliki kerangka narasi berbeda, tetapi tokoh, karakter, dan *setting* sama.

3. Saga, hikayat atau cerita pencapaian yang dimiliki individu atau kelompok yang disampaikan secara berulang.
4. Penanda Simbolis (*Symbolic Cue*), ketika sebuah kelompok tidak menceritakan keseluruhan cerita, mereka hanya menyingkatnya dan memberi sebuah “pemicu”, misalnya kata sandi, slogan, guyonan yang bisa menghidupkan kekuatan fantasi dalam kelompok.

Jika selesai mengkaji per sub bagian menggunakan konsep dasar (*basic concept*), selanjutnya adalah tahap analisis konsep struktur pesan (*message structure concept*). Visi retorik adalah sebuah pandangan yang melihat tentang kejadian yang akan, sedang, dan telah terjadi. Proses dramatisasi cerita terjadi karena didukung oleh empat elemen pokok atau *dramatic structural element*, antara lain:

1. *Character*, tokoh yang terlibat dalam cerita, misalnya tokoh protagonis dan antagonis.
2. *Plot line*, perkembangan yang terjadi dalam cerita atau alur cerita.
3. *Scane*, lokasi, perlengkapan, dan lingkungan sosiokultural atau alur cerita.
4. *Sanctioning agent*, agen penentu atau sumber yang melegitimasi kebenaran cerita.

Langkah terakhir adalah menentukan rantai fantasi (*fantasy chain*) yaitu reaksi atau tanggapan anggota kelompok dalam merespon cerita yang telah didramatisasi, selanjutnya akan

meningkatkan semangat sesama anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam fantasi tersebut. Rantai fantasi ini yang akan menarik garis merah *anxiety* berdasarkan pemahaman anak – anak pada film Inside Out 2.

1.6.2.2 *Anxiety Theory* (Sigmund Freud)

Wellek dan Warren (1949:102) menekankan terminologi psikoanalitik memiliki asumsi mendasar tentang faktor mental individu yang dibagi menjadi dua tingkatan yaitu sadar dan tidak sadar. Pada pengobatan jangka pendek Hall (1985:41) menjelaskan variabel kunci pada sebagian besar Teori Kepribadian adalah kecemasan. Kecemasan juga dinyatakan sebagai bagian utama dari motivasi kepribadian. Untuk mendeteksi potensi adanya bahaya yang muncul, maka salah satu fungsi kecemasan yaitu fungsi dari ego adalah mengingatkan individu, karena ego yang menciptakan dan merasakan kecemasan.

Sigmund Freud (1926:7) memiliki pandangan bahwa individu secara naluriah didorong untuk mengurangi ketegangan yang juga berdampak pada proses berkurangnya perasaan cemas. Saat rasa cemas terjadi pada individu hal ini akan direspon melalui dua tahap, pertama yaitu upaya pemecahan masalah meningkat, dan kedua yaitu mekanisme pertahanan diri dipicu. Jadi, disaat kecemasan meningkat menjadi tinggi maka pemikiran individu dipaksa untuk memperhatikan dirinya. Freud mengklasifikasikan kecemasan menjadi tiga jenis, yaitu:

- 1) Kecemasan Realita adalah kecemasan yang berdasar pada bahaya yang akan mengancam di dunia nyata. Pada saat menghadapi bahaya, jenis kecemasan ini akan mengajarkan kepada individu cara berperilaku.
- 2) Kecemasan Neurotik adalah kecemasan yang berdasar pada kolaborasi pengalaman masa anak – anak dan konflik antara

pemuasan instingtual dan realitas. Contohnya anak kecil yang merasa ketakutan dihukum secara fisik oleh orangtuanya karena melakukan kesalahan, maka akan muncul trauma pada kesalahan tersebut.

- 3) Kecemasan Moral adalah kecemasan yang berdasar pada suara hati, disaat individu melakukan tingkah laku yang bellawanan dengan nilai moral maka individu tersebut merasakan malu dan bersalah. Individu dengan toleransi moral yang tinggi akan lebih mudah mengalami konflik dibandingkan individu yang memiliki toleransi moral yang rendah. Contohnya anak yang disiplin akan merasa kecewa jika melanggar peraturan, sebaliknya anak yang tidak disiplin menanggapi kesalahannya dengan perasaan santai.

Anxiety pada individu terhubung secara langsung dengan ketakutan dan manifestasi pada suasana hati yang terdiri dari sistem respon kognitif, afektif, fisiologis, dan perilaku kompleks ketika menghadapi situasi yang mengancam (Chand & Marwaha, 2023).

1.6.3 Konseptualisasi Nilai Karakter

Nilai moral memiliki awal mula dari dua kata, yaitu nilai dan moral. Nilai (*value*) adalah angka, harga, makna atau sebuah pesan. Sebagai pengukur tingkah laku seseorang dapat menggunakan nilai karena memiliki fungsi pengarah, pengendali, dan menentukan kekuatan seseorang (Aditama, 2022). Nilai menjadi sebuah standar pola pilihan yang bisa membimbing seseorang atau kelompok guna mencari pemuasaan, pemenuhan, dan arti dari sesuatu. Beberapa kriteria tersebut akan menjadi sebuah pertimbangan yang kritis terhadap pengertian religious, setetika, dan kewajiban moral (Murdiono, 2010:100). Sedangkan moral atau “*mores*” dalam bahasa latin adalah tata cara dalam kehidupan, adat istiadat, dan kebiasaan. Perilaku individu terhadap hubungan dengan kelompok sosial dan masyarakat

diatur oleh tatanan norma, hal ini menjadi dasar dari moral (Pebriana, 2017:142).

Berdasarkan pengertian nilai dan moral, maka nilai moral adalah bentuk kualitas yang berguna dan membuat manusia memiliki martabat yang lebih baik, dalam upayanya mengukur tingkah laku manusia (Wahyuni, 2023). Nilai moral menjadikan kita memahami baik dan buruknya suatu tindakan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini didapatkan melalui proses interaksi dengan lingkungan dan bersosialisasi.

Menurut Thomas Lickona (Faridah, 2021) perkembangan moral dibagi menjadi empat fase, yaitu:

1. Fase 1 adalah berpikir egosentris. Anak – anak yang memiliki sikap egois menjadi mampu untuk berempati terhadap orang lain. Tata krama dan perbuatan bisa menjadi pengenalan pada anak usia dini.
2. Fase 2 adalah kepatuhan tanpa syarat. Anak – anak menjadi penurut tanpa adanya kesusahan untuk diajak bekerjasama, namun masih memiliki sifat egois. Maka perkembangan moralnya belum dianggap optimal sepenuhnya.
3. Fase 3 adalah balas membalas. Anak – anak akan melakukan perbuatan baik berdasarkan perilaku yang dia terima dari orang lain, namun hal ini juga berlaku sebaliknya.
4. Fase 4 adalah memenuhi harapan lingkungan. Anak – anak memiliki harapan untuk diterima oleh teman – teman yang ada di lingkungannya.

Nilai – nilai moral akan menjadi tambahan kajian untuk melengkapi ketika dilakukan analisis terhadap karakter yang ada pada film. Pada buku Pengkajian Prosa Fiksi karya Wicaksono (Wahyuni, 2023), nilai – nilai moral dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Hubungan manusia dengan Tuhan, yaitu nilai religious yang bersumber pada nilai agama yang memiliki sifat individual dan

personal yang diwujudkan melalui tindakan berserah diri dan berdoa.

2. Hubungan manusia dengan diri sendiri, yaitu nilai moral yang berasal dari dalam diri seperti tindakan sebab akibat pada diri sendiri, ditunjukkan dalam eksistensi diri, rasa percaya diri, takut, kesepian, tanggungjawab, dll.
3. Hubungan manusia dengan manusia lain, yaitu hubungan antar manusia yang terjadi di masyarakat, yang meliputi cara bersikap, menyelesaikan masalah, dan menghadapi situasi tertentu. Hubungan manusia dengan manusia lain tercermin dari persoalan persahabatan, kesetiaan, hubungan yang terjadi di antara anggota keluarga.
4. Hubungan manusia dengan alam semesta, yaitu kewajiban manusia untuk menjaga dan melindungi alam di sekitarnya, mencoba untuk mengeksplorasi tempat baru juga menjadi salah satu bentuk menghargai lingkungan yang berbeda.

1.6.4 Asumsi Penelitian

Pesan yang diterima atau dimaknai oleh penonton terhadap media tidak ditentukan secara individu melainkan secara komunal, hal ini yang dinamakan *interpretive community*. Ketika rumah produksi memproduksi sebuah film *Inside Out 2*, maka individu yang menonton film tersebut bebas dalam menafsirkan pendapatnya, namun peran komunitas masih hadir dalam lingkup itu. Individu dengan komunitas berbeda akan memiliki pemaknaan yang berbeda juga, seperti halnya komunitas dalam penelitian ini adalah anak – anak akan menghasilkan pemaknaan kecemasan secara berbeda dengan produsen film. Asumsi tersebut akan menjadi dasar penulis dalam mencari data berupa pengalaman interpretasi anak – anak terhadap kecemasan dalam film *Inside Out 2*.

Ada tiga tahapan dalam mengidentifikasi elemen cerita menggunakan metode Analisis Tema Fantasi (*Fantasy Theme Analysis*). **Tahap pertama** adalah mengkaji posisi karakter utama dan nilai yang dipresentasikan. Seberapa besar potensi *Anxiety* dalam mempengaruhi karakter utama pada cerita, dengan cara menyeleksi beberapa *scenes* terkait, dengan berpedoman pada Teori Kecemasan. **Tahap kedua** adalah menganalisis elemen nilai dan bagaimana nilai digunakan untuk memecahkan masalah. Ada banyak bagian yang harus dikaji, antara lain konsep dasar dan konsep struktur pesan menggunakan Teori Konvergensi Simbolik (*Symbolic Convergence Theory*). Tahap ini dilakukan dengan urutan yang sama secara dua kali, pertama untuk menganalisis film secara teks dan kedua menganalisis hasil dari wawancara. **Tahap ketiga** adalah menjelaskan keberhasilan dan kegagalan rantai fantasi dan menjabarkan konvergensi simbolik yang berhasil ditemukan. Hasil dari wawancara pada anak – anak akan dikelompokkan menjadi setuju dan tidak setuju. Kedua teori dalam penelitian akan memberikan asumsi yang berkembang melalui kemampuan berkomunikasi anak – anak, dalam memberikan pendapatnya terhadap sebuah film.

1.7 Operasionalisasi Konsep

Berdasarkan pada penjabaran operasionalisasi konsep guna memahami proses pemaknaan anak – anak tentang kecemasan pada film *Inside Out 2*, maka ada beberapa poin yang akan dijelaskan:

- 1) *Anxiety* (kecemasan), untuk menjelaskan pengertian dari perasaan ini secara umum dan khusus. Bahwa kecemasan memiliki tiga jenis dalam pengklasifikasiannya, yaitu kecemasan realita, neurotik, dan moral. Pengkajian menggunakan beberapa *scene* dan pemaknaan anak – anak terhadap pengertian kecemasan secara khusus. Hal ini didasari oleh gejala karakteristik kecemasan yang terdiri dari empat bagian, yaitu:

- **Gejala kognitif:** takut akan hilangnya kendali diri, takut akan mengalami cedera fisik bahkan kematian, takut “menjadi gila”, takut datangnya penilaian negatif dari pihak lain, pikiran atau gambaran yang menakutkan, persepsi ketidaknyataan atau ketidakterikatan, konsentrasi buruk atau rasa bingung, waspada berlebih, ingatan buruk, dan kesulitan berbicara.
 - **Gejala fisiologis:** peningkatan detak jantung, sesak nafas, nyeri di dada, sensasi tersedak, pusing hingga berkeringat atau menggigil, mual hingga diare, gemetar, kesemutan atau mati rasa sesaat di lengan dan kaki, kelemahan hingga pingsan, otot kaku atau tegang, dan mulut kering.
 - **Gejala perilaku:** menghindari situasi mengancam, melarikan diri, mengejar kepastian, gelisah, hiperventilasi, tidak bisa bergerak atau membeku, dan kesulitan untuk berbicara.
 - **Gejala afektif:** merasa gugup hingga putus asa, ketakutan, gelisah, frustrasi, dan tidak sabar.
- 2) Elemen - elemen, mengklasifikasikan nilai – nilai yang dimiliki oleh film yang dinyatakan dalam bentuk tema fantasi, sehingga bagian adegan terpilih bisa dikaitkan dengan kehidupan di dunia nyata melalui hasil wawancara dengan informan.
 - 3) *Visi Retoris*, untuk melihat kesamaan pendapat yang terjadi dalam kelompok. Hasil dapat dilihat dari pencarian kesamaan dalam beberapa jawaban subjek penelitian.
 - 4) Analisis tema fantasi, mengidentifikasi makna tersembunyi atau menampilkan tema penelitian pada film yaitu kecemasan. Rangkaian tahapan yaitu menganalisis komunikasi konvergensi berdasarkan tema penelitian yaitu kecemasan, kemudian muncul tema lainnya setelah menganalisis konsep struktur pesan, dan melihat rantai fantasi yang terjadi sehingga rantai fantasi akan menunjukkan keberhasilan atau kegagalan.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Metode Analisis Tema Fantasi (*Fantasy Theme Analysis*) yang bersifat kualitatif interpretif digunakan pada penelitian ini. Metode tersebut meneliti interaksi sosial seperti mengkaji bahasa, perilaku atau proses komunikasi dalam masyarakat. Paradigma interpretif akan memunculkan makna tersembunyi dan menguraikannya.

1.8.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan tentang rantai fantasi melalui proses pengkajian tema penelitian yaitu kecemasan pada film *Inside Out 2* dan pemahaman anak – anak tentang kecemasan di film tersebut.

1.8.3 Fenomena Penelitian

Film *Inside Out 2* adalah salah satu film animasi yang dirilis pada tahun 2024 dan ditayangkan di bioskop dengan kategori SU (Semua Usia). Hal ini menjadikan film ini layak untuk ditonton anak – anak secara pribadi atau dengan pendampingan orangtua. Namun, tokoh utama dalam film yaitu Riley Anderson berusia 13 tahun yang masuk ke dalam usia pra-remaja. Hal ini menjadi sorotan peneliti tentang pemahaman makna film dengan penonton yang memiliki usia 6 – 12 tahun, sebenarnya bukan segmentasi penonton yang tepat. Hal ini diperkuat dengan tema film yang berfokus menceritakan perasaan kecemasan. Ada beberapa tahap pengalaman perasaan kecemasan, dua diantaranya adalah tahap yang dialami oleh anak – anak dan pra-remaja, semua memiliki pengertian yang berbeda (NHK, 2023).

Fenomena pada penelitian ini menggarisbawahi pada pentingnya pengenalan kecemasan sejak dini. Jika anak – anak paham dengan apa yang terjadi pada dirinya, mereka akan siap menghadapi tantangan yang akan terjadi. Serta mengetahui bahwa pemahaman mereka sesuai atau tidak dengan makna tujuan dari film tersebut. Maka, penelitian ini

mengkaji pemaknaan kecemasan pada film *Inside Out 2* dan dari sudut pandang anak – anak.

1.8.4 Jenis dan Sumber Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yaitu:

a. Data Primer

Pemilihan beberapa *scene* dari film yang dianalisis memiliki pemaknaan kecemasan menggunakan *Anxiety Theory*. Kemudian wawancara mendalam atau *indepth interview* terhadap anak – anak dengan rentang usia 6 – 12 tahun yang telah menonton film *Inside Out 2*.

b. Data Sekunder

Data sekunder bersumber dari sumber – sumber tertulis yaitu buku, jurnal, artikel, situs *website*, yang masih memiliki relevansi dengan penelitian ini.

1.8.5 Pemilihan Informan

Informan yang dipilih adalah 4 orang dengan beberapa kriteria, yaitu anak – anak dengan rentang usia 6 – 12 tahun, memiliki jenis kelamin laki – laki atau perempuan, bertempat tinggal di Kota Semarang, anak – anak yang pernah menonton film *Inside Out 2* minimal 2 kali, anak – anak yang mampu berkomunikasi dan mengutarakan pendapatnya secara jelas kepada peneliti. Informan akan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan secara tidak acak dengan berdasarkan pada kriteria yang sudah dimiliki dan ketersediaan dari informan.

1.8.6 Instrumen Penelitian

Pada metode kualitatif, seorang peneliti menjadi instrumen utama penelitian. Maksud dari pernyataan tersebut adalah posisi peneliti untuk mengamati lingkungan penelitian, menyusun pertanyaan

wawancara, mencari data, menganalisis data, mewawancarai informan, sehingga menghasilkan data dari proses observasi.

1.8.7 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data menggunakan teknik – teknik, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah bagaimana peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian secara langsung. Objek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah film *Inside Out 2* dan anak – anak usia 6 – 12 tahun. Peneliti mengamati film dengan menonton dari awal hingga akhir, kemudian memilih dan menganalisis beberapa *scene* yang selaras dengan metode penelitian yang telah dipilih.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan data dengan melakukan interaksi antara peneliti dan informan, dengan berdasar pada beberapa pertanyaan yang relevan terhadap penelitian. Untuk memperoleh data yang tepat maka dilakukan wawancara mendalam (*indepth interview*). Proses tanya jawab memiliki tujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap film. Konteks dalam proses wawancara ini adalah pengalaman masing – masing informan terhadap film, cara mendeskripsikan pengertian *anxiety* dan contoh kasus pribadi tentang *anxiety* dari sudut pandang anak - anak. Data yang ingin didapatkan oleh peneliti berupa pendapat informan yang beragam atau selaras terhadap perasaan *anxiety* pada film *Inside Out 2* dari beberapa sudut pandang.

1.8.8 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode Analisis Tema Fantasi (*Fantasy Theme Analysis*) yaitu melihat cara individu dalam memahami realitas dimana mereka meyakini berdasarkan gambaran dari cerita.

FTA digunakan pada penelitian fenomenologi, maka penting untuk mengetahui pengalaman dari individu secara pribadi, karena hasil akan memperlihatkan sudut pandang yang berbeda atau sama. Tipe fantasi pada penelitian ini menggunakan tipe pertama yaitu menggunakan kerangka narasi sama, tetapi tokoh, karakter, dan *setting* berbeda. Maka, fokus pada tahap analisis ini untuk mengenal lebih jauh tokoh dan nilai karakter yang dimiliki.

Tahapan teknik analisis data dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengkaji posisi karakter utama pada film

Tahap pertama adalah menonton film untuk mengetahui keseluruhan cerita. Kemudian akan ditemukan permasalahan apa saja yang dialami oleh karakter utama dan pendukungnya.

2. Mengkaji nilai yang dipresentasikan pada film

Tahap kedua yaitu memilih beberapa *scene* yang memiliki makna kecemasan baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut untuk menyeleksi *scene* yang akan ditampilkan dalam tahap wawancara.

3. Menganalisis elemen nilai

Tahap ketiga yaitu mendapatkan data melalui proses wawancara dengan informan, serta menganalisis komunikasi konvergensi dari informan. Pada tahap ini akan mengkaji tema fantasi, *symbolic cue*, tipe fantasi, dan saga. Serta dilakukan penjabaran dan pembuatan tabel rangkuman gagasan dari hasil wawancara. Proses wawancara akan difokuskan pada tanggapan informan mengenai kecemasan yang ada pada film.

4. Mengaplikasikan elemen nilai dalam memecahkan masalah

Tahap keempat mengkaji konsep struktur pesan. Pada tahap ini akan merepresentasikan visi retorik yang telah terbentuk dan diidentifikasi melalui *character*, *plot line*, *scene*, *sanctioning agent* melalui hasil wawancara dengan informan. Sinkronisasi antara

pemahaman anak – anak terhadap kecemasan dengan penjabaran dari film itu sendiri.

5. Menjelaskan keberhasilan dan kegagalan konvergensi simbolik
Tahap kelima adalah menentukan rantai fantasi (*fantasy chain*) berdasarkan hasil analisis dari rangkaian tahap sebelumnya. Melihat pada tanggapan informan, sudut pandang kecemasan secara mayoritas mengarah pada nilai positif atau negatif.

1.8.9 Kualitas Data (Goodness Criteria)

Guna mempermudah pemahaman dalam teknik membangun validitas data pada penelitian kualitatif, menguji kualitas data menjadi salah satu bagian penting. Maka, peneliti menggunakan analisis *credibility* (kepercayaan) dan *transferability* (keteralihan), seperti yang dikemukakan oleh Lincoln & Guba (1985):

1. *Credibility*, informan dalam penelitian ini adalah anak – anak. Proses wawancara dengan anak – anak akan memerlukan tingkat kepercayaan yang tinggi, diketahui bahwa sebagian anak – anak akan mudah bercerita dengan orang asing, tetapi sebagian lagi tidak mudah. Maka proses ini akan mencerminkan dimana kepercayaan penting dibangun sebelum memulai proses wawancara. Sehingga data yang dihasilkan akan valid.
2. *Transferability*, berhubungan dengan pertanyaan penelitian yang diberikan kepada informan adalah sama. Hal ini dikarenakan peneliti memiliki tujuan sama kepada informan. Dalam memaparkan hasil penelitiannya, maka peneliti harus menulis dengan rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Sehingga individu yang membaca penelitian ini akan memperoleh garis besar, gambaran atau pemahaman yang jelas, maka penelitian ini terkonfirmasi memenuhi standar *transferability* (Jailani, 2020).

1.9 Sistematika Penulisan Tesis

Melalui penulisan tesis ini, peneliti akan mengklasifikasikan permasalahan yang dibagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

a. BAB I

Bab pertama ini menyajikan sub bab pendahuluan. Bab ini menjelaskan perencanaan penelitian dimulai dari latar belakang, perumusan masalah terhadap realita di lapangan yang menghasilkan gap, tujuan penelitian, manfaat penelitian, *review* studi sebelumnya, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

b. BAB II

Bab kedua ini menyajikan gambaran umum tentang film dan kajian teoritis mengenai kecemasan, serta nilai karakter dari tokoh untuk menjabarkan subjek penelitian secara jelas.

c. BAB III

Bab ketiga ini menjelaskan tahapan analisis secara teks pada film. Peneliti memilih beberapa *scene* yang memiliki makna kecemasan dan menganalisis berdasarkan elemen – elemennya. Setelah penyajian data secara bertahap, peneliti juga menyimpulkan visi retorik.

d. BAB IV

Bab keempat ini menjelaskan analisis berdasarkan data dari proses wawancara informan. Kemudian proses penentuan rantai fantasi yang terjadi antara analisis teks dengan analisis data informan, bersifat positif atau negatif. Serta mendiskusikan hasilnya secara teoritis.

e. BAB V

Bab kelima ini menjadi bagian penutup pada penelitian ini. Bab ini menjelaskan kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini. Selain itu juga memberikan implikasi pada penelitian selanjutnya terkait fenomena yang sama.

f. Daftar Pustaka

Bagian ini berisi referensi yang digunakan dalam menuliskan tesis.

g. Lampiran

Bagian ini menyajikan data berupa tabel analisis, transkrip wawancara, *coding*, dan dokumentasi informan.